

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penciptaan

Era teknologi dan internet begitu penuh dengan hingar bingar, sejak pertama kemunculannya teknologi memiliki tujuan untuk mempermudah segala persoalan masyarakat, begitu pun internet pada tabiatnya bertujuan sebagai alat transmisi informasi elektronik. Namun seiring dengan berjalannya waktu, ditinjau dari kaitannya dengan berbagai persoalan di sekitar masyarakat seperti ekonomi, politik, budaya, sosial, dan lain-lain, masyarakat sering kali tersesat dalam menggunakan teknologi internet. Kapitalisme, periklanan, kebijakan akuisisi pada era *cyber* semakin merajalela, perusahaan teknologi besar dan semakin berkuasa, sedang yang kecil semakin tertindas kemudian gulung tikar, baik perusahaan barang maupun jasa. Kebijakan privasi semakin dikesampingkan, kepekaan masyarakat tak lagi menggubris karena terbuai oleh layanan-layanan yang sudah dibuat nyaman. Undang-undang pemerintahan tiap regional dan teritorial kerap kali belum diperbarui sesuai dengan situasi teknologi yang tak terprediksi dan cepat berubah. Preservasi terhadap seni dan arsip digital masih jadi persoalan pelik di dunia seni budaya. Bagaimana dengan komputasi awan? Identitas *online*? Enkripsi berkas? Forensik digital? Kecerdasan buatan kedokteran? Situs publikasi media? Tentu masih banyak lagi lainnya, dan akan terus berubah sesuai dengan teknologi yang sedang ada pada kurun waktu tertentu.

Sifat banal pada internet memang masih jadi persoalan yang penting untuk selalu diangkat dan diperhatikan, mengingat sifat masyarakat konsumtif yang mudah sekali terbuai dengan kenyamanan dan indahnya layanan yang disediakan internet, kadang hanya berupa pencitraan palsu belaka, tanpa masyarakat tahu apa yang sebenarnya terjadi di balik layar tersebut. Sebagai ironi, “Internet merupakan satu dari segelintir hal yang dibangun manusia tapi tidak benar-benar kita pahami.” (Schmidt dan Cohen. 2013, hlm. xi).

**Azis Teja Sukmana, 2018**

**GAYA HIDUP DIGITAL SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA VIDEO ART TEKNIK  
GLITCH**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Salah satu dampak dari mudahnya akses informasi via internet adalah perihalan isu kredibilitas informasi. Kerap kali masyarakat mencari tahu apa pun yang mereka inginkan langsung via internet, cepat, mudah, murah, instan, tanpa mengkaji lebih dalam kredibilitas informasi yang telah didapatkan. Sama halnya dengan berbagi informasi, kelak kekeliruan informasi tersebut tak hanya berhenti di satu pihak, namun akan terus menerus tersebar dengan sangat cepat. Kasus seperti ini lama kelamaan dianggap wajar, kemudian memaklumi diri, menjadi sebuah ‘refleks’ ketika mendapatkan rangsangan yang serupa. Menjadi sebuah latah yang diwajarkan.

Masyarakat kekinian sudah sangat lumrah dengan dunia digital, baik dari segi istilah-istilah bahasa, sampai tampilan-tampilan visualnya sekalipun. Desain antarmuka sebuah aplikasi cerdas tak asing lagi di mata masyarakat, termasuk tampilan visual sebuah video digital. Berbeda dengan video analog, video digital memiliki karakteristik berupa sinyal-sinyal data yang ditransferkan kepada media keluaran (*output*) berupa layar fisik, maupun proyeksi. Sinyal-sinyal data yang telah dikonversikan kepada bentuk warna (3 warna dasar layar kaca; merah, biru, dan hijau) merupakan karakteristik dari video digital. Sebagaimana halnya sebuah elektronik, video digital dapat mengalami kerusakan, kerusakan ini biasa disebut dengan istilah *glitch*.

Kerusakan minor ini dapat langsung ditangkap pesannya oleh masyarakat sebagai apresiator yang sudah akrab dengan dunia digital, benang merahnya, *glitch* adalah sebuah kerusakan pada sistem itu sendiri. Sebagai pertimbangan lain masyarakat memiliki minat yang besar terhadap video sebagai media. Seni *Glitch* yang terbilang cukup baru usianya, khususnya di Indonesia masih bisa dibilang kurang kajian dan referensinya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk membuat karya tugas akhir berupa *glitch* sebagai gagasan berkarya seni video, dengan mengangkat tema dan judul; **“GAYA HIDUP DIGITAL SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA VIDEO ART TEKNIK GLITCH”**.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana mengembangkan sumber gagasan gaya hidup digital ke dalam konsep karya seni video dengan teknik *glitch*?
2. Bagaimana proses pembuatan karya seni video teknik *glitch* dengan sumber gagasan gaya hidup digital?
3. Bagaimana visualisasi karya seni video teknik *glitch* dengan sumber gagasan gaya hidup digital?

### **C. Tujuan Penciptaan**

1. Mendeskripsikan cara mengembangkan sumber gagasan gaya hidup digital ke dalam konsep karya seni video dengan teknik *glitch*.
2. Menjelaskan proses pembuatan karya seni video teknik *glitch* dengan sumber gagasan gaya hidup digital.
3. Menyajikan visualisasi yang terkandung pada seni video teknik *glitch* dengan sumber gagasan gaya hidup digital.

### **D. Manfaat Penciptaan**

Pada penciptaan seni video glitch “Latah”, penulis paparkan beberapa manfaat dari dibuatnya karya ini;

1. Manfaat bagi penulis:
  - a. Menambah wawasan mengenai seni *glitch* yang disajikan dalam bentuk seni video.
  - b. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam mengembangkan karya seni *glitch*.
2. Manfaat bagi lembaga pendidikan seni rupa:
  - a. Dapat digunakan sebagai bahan ajar seni *glitch* khususnya dalam bentuk video.
  - b. Dapat mewujudkan karya seni baru sehingga menjadi acuan bagi dunia pendidikan untuk lebih berani dalam memunculkan gagasan atau ide baru dalam berkarya.
3. Manfaat bagi masyarakat umum:
  - a. Memperkenalkan seni rupa baru berupa seni *glitch* kepada masyarakat khususnya di ruang lingkup Indonesia, sehingga lebih mengenal seni video dalam cakupan yang lebih luas.

- b. Sebagai referensi dan motivasi masyarakat untuk membuat karya seni *glitch* dalam bentuk video.

### **E. Sistematika Penulisan**

Dalam skripsi ini terdiri atas lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut;

1. Bab I Pendahuluan, pada bab ini yang akan dibahas meliputi : latar belakang, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penulisan.
2. Bab II Landasan Teoritik, pada bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data dan informasi lapangan. Bab ini terdiri dari kajian teoritik, Kajian Empiris, Konsep atau Landasan Penciptaan.
3. Bab III Metode Penciptaan, pada bab ini menjelaskan mengenai metode dan tahap-tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan karya. Bab ini meliputi ide berkarya, kontemplasi, simulasi berkarya, pengolahan ide, pengemasan karya.
4. Bab IV Analisis Karya, bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis hasil karya yang diciptakan.
5. Bab V Penutup, bagian terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penciptaan karya serta saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya yang diciptakan.