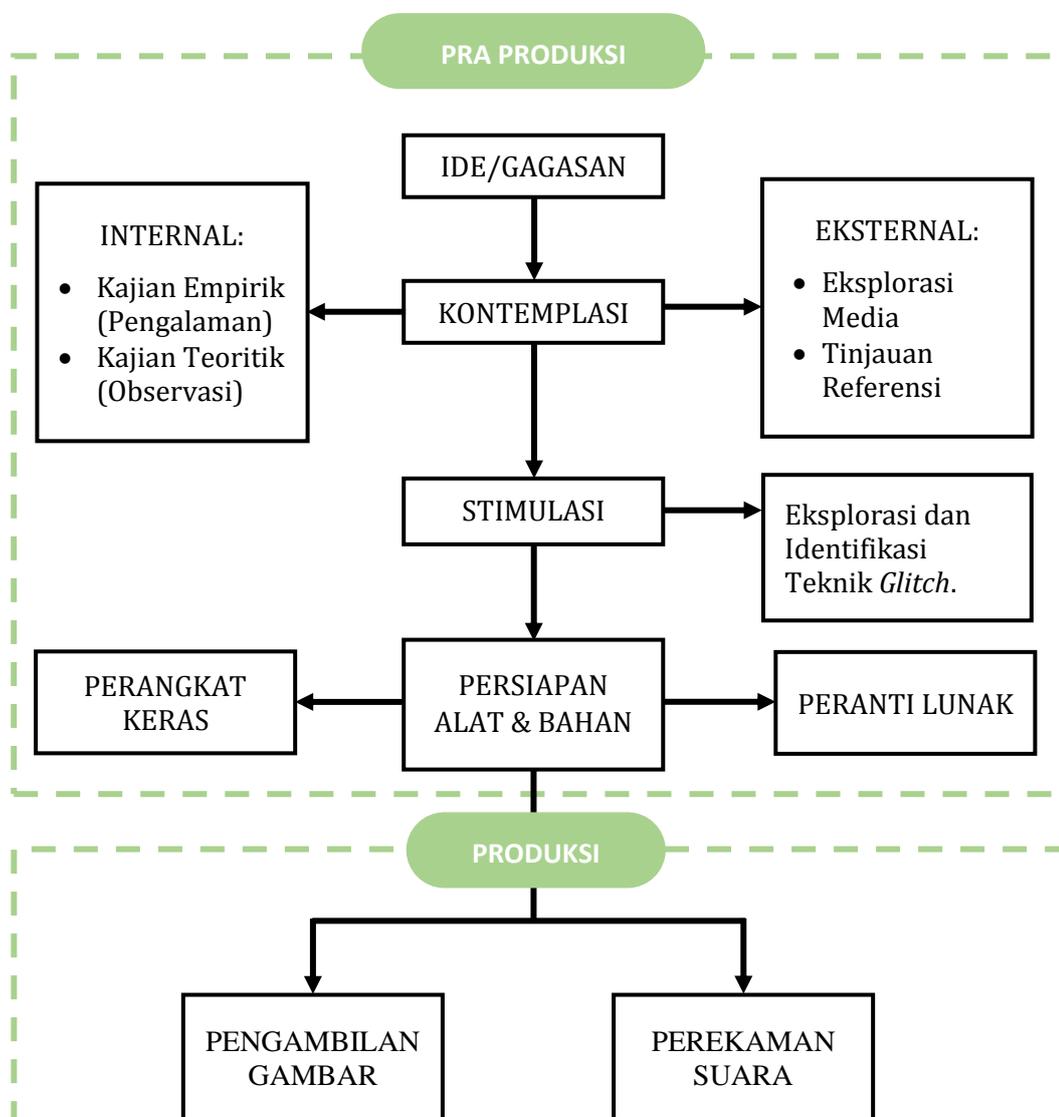
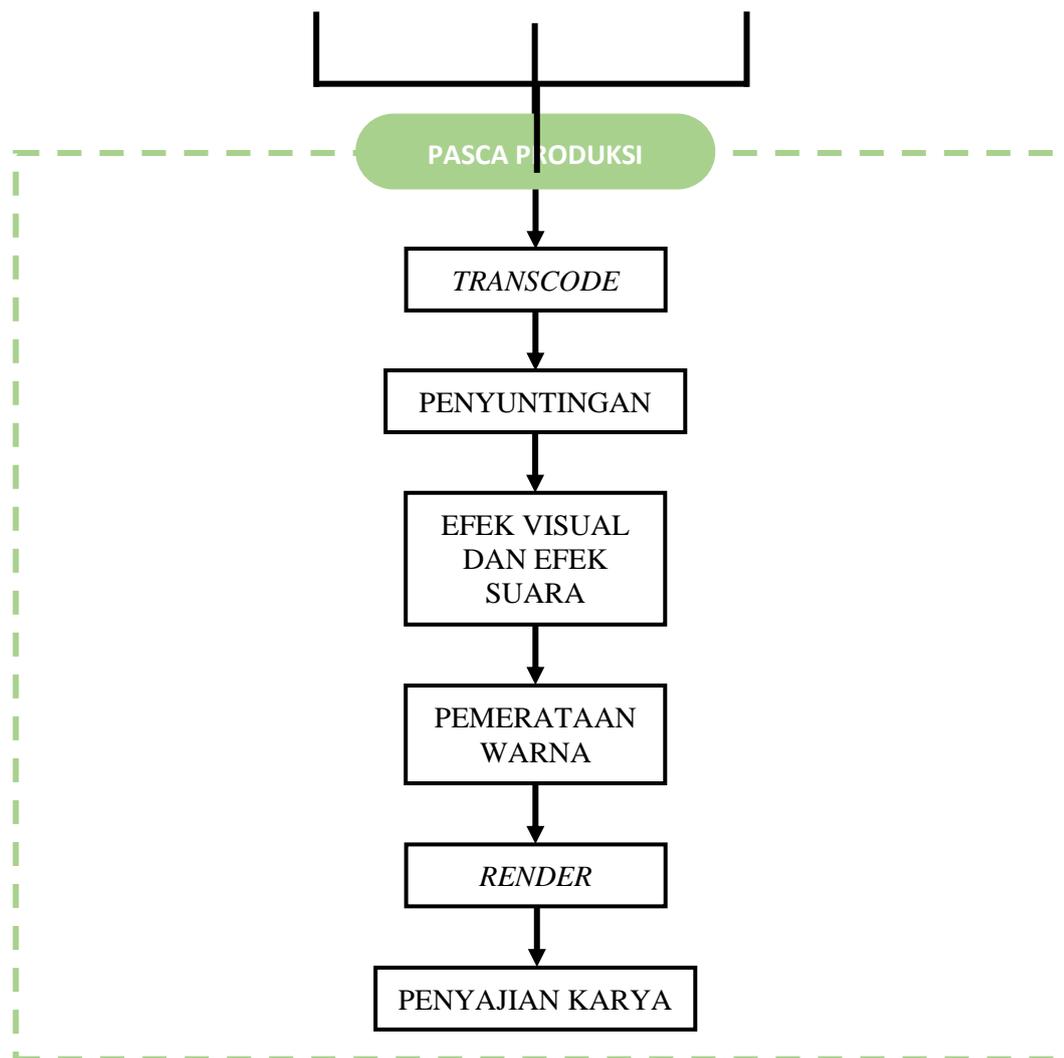


### BAB III METODE PENCIPTAAN

#### A. Bagan Proses Penciptaan

Proses penciptaan sebuah karya tidak terlepas dari konsep yang menjadi abstrak atau dasar pemikiran karya tersebut. Gagasan awal dari penciptaan karya ‘Latah’ yang penulis buat berawal dari fenomena gaya hidup digital masyarakat yang kemudian setelah melalui rangkaian proses kreatif dituangkan melalui media seni audiovisual bergerak (seni video). Berikut adalah proses kreatif dan metode penciptaan dari seni video ‘Latah’:





Bagan 3.1  
 Bagan Proses Penciptaan Karya 'Latah'  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Metode penciptaan yang diaplikasikan adalah metode digital *computer-based* menggunakan beberapa aplikasi-aplikasi pendukung untuk membuat sebuah karya baru berupa seni video. Mulai dari sketsa di atas kertas, sampai pengolahan lanjutan di komputer melalui proses digital.

## B. Ide/Gagasan Berkarya

Berkaca dari apa yang sudah cukup lama penulis alami dalam kesehariannya, gaya hidup digital masyarakat masa kini sering kali terlihat kurang sehat dan banyak sekali aspek yang perlu diperhatikan karena fenomena krisis ideologi masyarakat dalam menggunakan berbagai layanan teknologi informasi dan

komunikasi sebagai konsumen. Hal ini sering sekali terlihat dan disadari oleh penulis melalui beberapa fase dalam lingkungan sosialnya, sehingga digagaslah untuk mencanangkan isu ini kepada masyarakat luas lewat media yang dekat dengan gaya hidup masyarakat digital kekinian, pun relevan dengan zaman merebaknya isu tersebut, yakni video dengan referensi visual *glitch* sebagai representasi dari korupnya berbagai aspek kehidupan masyarakat digital.

Selama hampir lebih dari 7 tahun (terhitung dari tahun 2011) penulis menaruh ketertarikan tersendiri terhadap dunia audiovisual seperti film, animasi, ilmu sinematografi, dokumenter, sketsa video, dan lain sebagainya. Begitu pula lamanya dalam eksplorasi dan eksperimen dalam penggarapan karya seputar video. Wawasan empirik ini memberi nilai khusus kepada diri penulis dalam pengalaman berkaryanya, sehingga penulis lebih cenderung memiliki dorongan berkarya dalam bentuk media audiovisual seperti karya video.

Menimbang dari kedua gagasan awal tersebut penulis berharap dapat mendidik dan menyadarkan masyarakat luas akan apa yang sebenarnya sedang terjadi di balik hingar bingar teknologi dan budaya konsumtifnya lewat latar belakang yang penulis alami dalam bidang kesenian selama ini, yaitu video.

### **C. Kontemplasi**

Tahap kontemplasi ini adalah tahap ketika penulis merenungkan dan meresapi dengan sepenuh hati atas apa yang telah penulis tangkap dari pengindraannya. Maka dari gagasan awal tadi terciptalah sebuah inspirasi karya, setelah melalui tahapan ini maka penulis senantiasa menemukan makna, nilai, manfaat dan tujuan dari karya yang akan dicipta tersebut.

Selepas itu, penulis pun melakukan studi literatur guna memperoleh kesesuaian antara rangkaian penelaahan dan teori, khususnya teori-teori ilmu sinematografi, komputer, dan manajemen informasi. Melalui beberapa sumber literatur cetak maupun digital, penulis mendapat nilai-nilai sejarah dan pendekatan akademik terhadap aspek-aspek kekaryaannya yang bersangkutan (*glitch*, video, sinematografi, seni, dan lain sebagainya). Berdasar dari kajian pustaka tersebut, juga tak lupa penulis melakukan observasi dengan menganalisis fenomena-fenomena yang ada di sekitar masyarakat, khususnya dalam hal konsumsi informasi dan perkembangan

teknologi informasi dan komunikasi, misalnya secara lisan melalui pendekatan pribadi kepada beberapa tokoh dan teman dekat penulis, baik untuk menemukan perspektif lain dari isu yang akan diangkat dalam karya, maupun untuk menambah referensi atau pertimbangan baru dalam ilmu seputar seni video, *glitch*, dan gaya hidup digital.

Selain dari faktor internal dalam kontemplasi seperti yang sudah dijelaskan di atas, faktor eksternalnya pun turut berperan. Salah satunya eksplorasi media baik untuk penggarapan karyanya sebagai media penciptaan, maupun untuk tampilan (*display*) hasil akhir karya nantinya. Selain itu, penulis pun meninjau ulang berbagai karya seniman video dan *glitch* sebagai referensi visual dan konsepnya, untuk menemukan relevansinya dengan isu yang akan penulis angkat dalam karya.

Melalui tahap kontemplasi di atas, penulis memiliki tujuan untuk dapat menetapkan media, teknik, visual, makna, dan hal kekaryaannya lainnya, sebelum karya terwujud dengan lancar sebagaimana mestinya.

#### **D. Stimulasi**

Stimulasi merupakan tahap rangsangan yang dialami oleh diri penulis dan menjadi faktor pendorong juga dalam penggarapan karyanya. Salah satu stimulasi datang dari media sosial dan komunikasi yang penulis rutin gunakan sehari-hari, dari situ penulis menyimpulkan bahwasanya visual *glitch* sedang digandrungi oleh masyarakat era digital, sebagaimana telah menjadi visual *trends* dalam berbagai aplikasi foto juga, namun sangat disayangkan kurang diimbangi dengan pemahaman yang cukup terhadapnya. Kemudian video semakin lumrah untuk dinikmati masyarakat secara *streaming* langsung melalui berbagai media digital dengan berkembang pesatnya kapasitas memori gawai portabel, dan *bandwidth* internet. Sehingga media video semakin terasa dekat dan akrab dengan masyarakat luas sebagai media penyampai pesan dan ekspresi diri.

Beberapa pemberitaan media massa juga berperan cukup banyak dalam proses stimulasi yang dialami oleh penulis. Seperti halnya yang telah dibahas pada bab dua, telah banyak diberitakan tentang sikap-sikap kurang baik yang timbul dari masyarakat sebagai dampak dari perkembangan teknologi informasi. Pemberitaan ini tak hanya muncul dari satu jenis media saja, melainkan juga berita televisi, portal

berita daring, dan lain sebagainya, kini cenderung memfokuskan pemberitaan kepada hal-hal yang sedang ramai dibicarakan atau dikenal oleh bahasa *slang*-nya ‘*viral*’. Setelah menjadi konsumen ‘paksa’ atas pemberitaan-pemberitaan yang kini lebih mengejar tontonan (*rating*) ketimbang bobot berita yang dikemas, dalam diri masyarakat senantiasa tercipta hasrat khusus untuk mengejar prestise dan posisinya di tengah lingkaran sosial mereka, baik itu sebagai eksistensi diri atau sekedar pencarian atensi. Hasrat tersebut menjadi tenaga pendorong yang karenanya masyarakat rela sampai melakukan hal-hal di luar kewajaran, bahkan di luar akal. Kesenambungan antara hal-hal ini juga turut menjadi stimulasi berkarya “Latah” bagi penulis.

### **E. Pengolahan Ide**

Penulis kemudian mulai melakukan eksperimen dari ide yang diperoleh untuk dituangkan kepada lembar kerja sebagai hasil akhir berupa video nantinya. Hasil dari eksplorasi teknik dan visualisasi bentuk ini juga yang kemudian menghasilkan deformasi objek maupun subjek di dalam setiap *scene* video.

### **F. Alat dan Bahan**

Sama halnya dengan setiap karya seni pada umumnya, pembuatan seni digital pun tak lepas dari pentingnya penggunaan alat dan bahan yang sangat berpengaruh pada hasil akhir setiap karya. Secara garis besar, Alat dan bahan yang penulis gunakan dalam pembuatan karya ‘Latah’ dapat dikategorikan menjadi dua, yakni kelompok perangkat keras dan kelompok peranti lunak, diuraikan sebagai berikut;

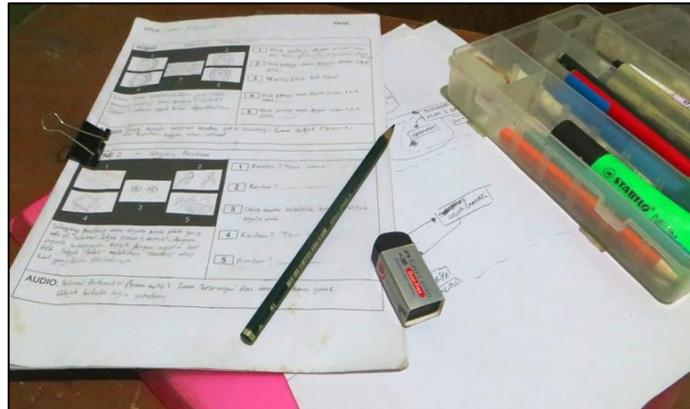
#### **1. Perangkat Keras**

Alat dan bahan kategori perangkat keras merupakan peralatan teknis yang terlihat wujud bentuknya, di antaranya;

##### **a. Alat Tulis Kantor**

Alat tulis kantor yang penulis gunakan untuk membuat *storyboard* terdiri dari pensil, penghapus, kertas beserta penjepit kertasnya. Tak ada ketentuan khusus dalam pemilihan alat-alat tulis kantor tersebut baik dari segi merek maupun

spesifikasi lainnya, karena dalam kasus ini faktor tersebut tidak akan menjadi pengaruh besar terhadap hasil akhir karya yang akan digarap.



Gambar 3.1 Berbagai alat tulis kantor untuk keperluan pembuatan *storyboard*.  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

#### b. Kamera

Pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera sebagaimana kegunaannya, namun untuk penciptaan karya ini penulis juga melakukan eksperimen dari video hasil pemrosesan berbagai macam tipe kamera. Video hasil keluaran kamera digital melalui *Canon PowerShot SX240HS* dan *Sony α6000* dengan lensa kit 16-50mm APS-C, kemudian kamera ponsel melalui *Xiaomi Redmi 3X*, dan *Xiaomi Redmi Note 4*.



Gambar 3.2 Kamera *Canon PowerShot SX240HS*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)



Gambar 3.3 Kamera *Sony a6000 E-mount camera with APS-C Sensor*.  
(Sumber: <http://www.cameraegg.org/wp-content/uploads/2014/02/Sony-A60001.jpg>)

### c. **Perekam Audio dan *Headphone***

Guna mendapatkan kualitas terbaik dalam menangkap audio, penulis menggunakan perangkat rekaman audio yang terpisah dari mikrofon bawaan kamera. Perangkat yang digunakan adalah perekam audio kualitas tinggi *Zoom H4N Pro*, melalui perantara perangkat ini penulis berupaya menangkap suara di sekitar lingkungan perekaman sealam mungkin. Sedangkan untuk memonitor suara yang telah masuk, penulis menggunakan *headphone* tipe *over-ear* yaitu *Sennheiser HD 201*.



Gambar 3.4 *Zoom H4N Pro Handy Recorder*  
(Sumber: [https://www.zoom-na.com/sites/default/files/products/downloads/images/H4nPro\\_SlantOver.jpg](https://www.zoom-na.com/sites/default/files/products/downloads/images/H4nPro_SlantOver.jpg))



Gambar 3.5 *Sennheiser HD 201*.  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

#### d. Unit Komputer

“Unit komputer” merujuk kepada seperangkat komputer dengan segala perlengkapan pokoknya. Unit komputer digunakan pada tahap pasca produksi untuk menjalankan berbagai peranti lunak dalam pembuatan karya. Pada prosesnya, penulis dua kali berganti unit komputer, pertama adalah seperangkat komputer rakitan hasil kustomisasi, dan kedua adalah seperangkat komputer tipe *all-in-one* yaitu *Asus Vivo AiO V230IC*.



Gambar 3.6 Unit komputer pertama yang penulis gunakan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018.)



Gambar 3.7 Unit komputer kedua yang penulis gunakan, *Asus VIVO AiO V2301C*.  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018.)

#### e. *Hard Disk Eksternal*

Setiap dalam penggarapan karya digital ada baiknya seniman selalu membuat pencadangan (*backup*) sedapat mungkin sesuai dengan kebutuhannya. Hal tersebut bahkan lama-kelamaan telah menjadi suatu keharusan, mengingat kemungkinan terjadinya kecelakaan selalu ada, seperti risiko galat (*error*) dan *crash* pada perangkat yang digunakan dalam penggarapan karya.

Pencadangan penulis lakukan kepada *hard disk* (cakram keras) eksternal sebagai media penyimpanan portabel dengan kelebihan tersendiri pada kapasitas penyimpanannya, penulis menggunakan *hard disk* eksternal *Transcend StoreJet 25M3*.



Gambar 3.8 *Transcend StoreJet 25M3*.  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

**f. LCD monitor**

Dalam penyajian akhir karya, penulis menampilkan kelima video secara berkesinambungan dan berulang yang diproyeksikan melalui 5 buah monitor dalam format televisi tipe LCD (*Liquid Crystal Display*). Lima buah monitor yang digunakan memiliki rasio aspek layar lebar (*widescreen*) 16:9 dengan resolusi 1920 x 1080 piksel, disesuaikan dengan ukuran masing-masing video yang ditampilkan.

**g. Pengeras Suara**

Suara yang telah direkam dan disunting pada tahap pasca produksi disajikan lewat pengeras suara yang diputar berkesinambungan dengan visual yang ditampilkan oleh LCD monitor. Pengeras suara diupayakan disimpan pada tempat yang tersembunyi dan tidak terlihat oleh apresiator namun tetap dapat mengirimkan suara secara jelas.

**h. Kain Hitam**

Latar belakang pada karya video instalasi diupayakan untuk tidak menarik perhatian apresiator melainkan kepada karyanya saja. Untuk mengantisipasi hal

tersebut, maka dipasang kain hitam di belakang 5 buah LCD yang akan menutupi pandangan apresiator dari dunia luar, selain karya video instalasi.

#### **i. Set DVD**

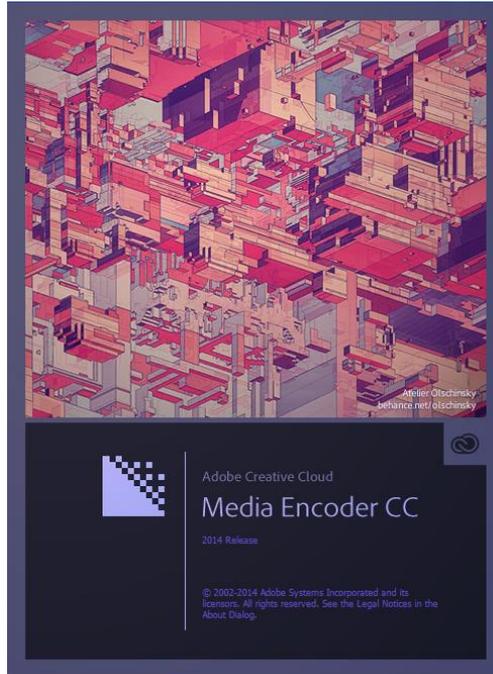
Dokumentasi karya video instalasi diperlukan salah satunya untuk literasi di masa yang akan datang. Berhubung karya video instalasi tidak sefleksibel karya video pada umumnya, karena membutuhkan pengaturan dan tata letak khusus dalam penyajiannya, maka dirasa perlu untuk mendokumentasikan karya video instalasi tersebut dalam media penyimpanan portabel seperti DVD. Setiap salinan set DVD ini terdiri atas salinan fisik DVD beserta kemasannya, dan tiap DVD berisikan video dokumentasi penampilan karya, dan ekstra-ekstra lain seperti video *mock-up* karya.

## **2. Peranti Lunak**

Alat dan bahan kategori peranti lunak merupakan peralatan teknis yang tak dapat terlihat wujud bentuknya secara fisik namun tersimpan secara digital, di antaranya;

#### **a. *Transcode dan Render***

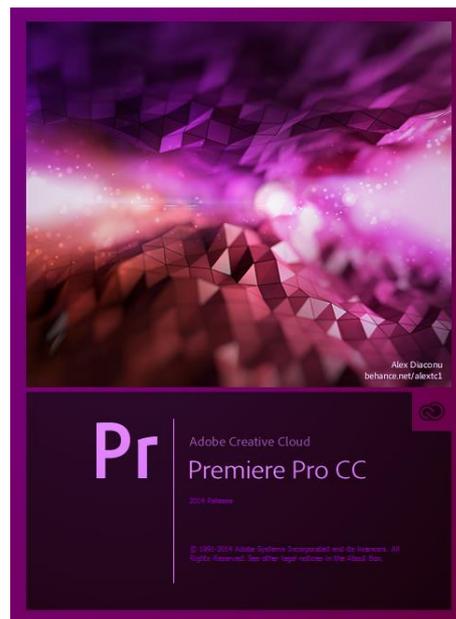
Sebelum dapat diproses secara lancar sepenuhnya, beberapa berkas keluaran kamera tertentu perlu dimuat ulang melalui tahapan *transcode*. Pada tahap *transcoding* dan *rendering* ini penulis menggunakan peranti lunak penyajian sekaligus pemrosesan video besutan *Adobe* yaitu *Adobe Media Encoder CC 2014.2.0*, sedangkan untuk konversi video untuk ukuran yang lebih padat penulis menggunakan peranti lunak *Freemake Video Converter*.



Gambar 3.9 *Adobe yaitu Adobe Media Encoder CC 2014.2.0*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018.)

## b. Penyuntingan

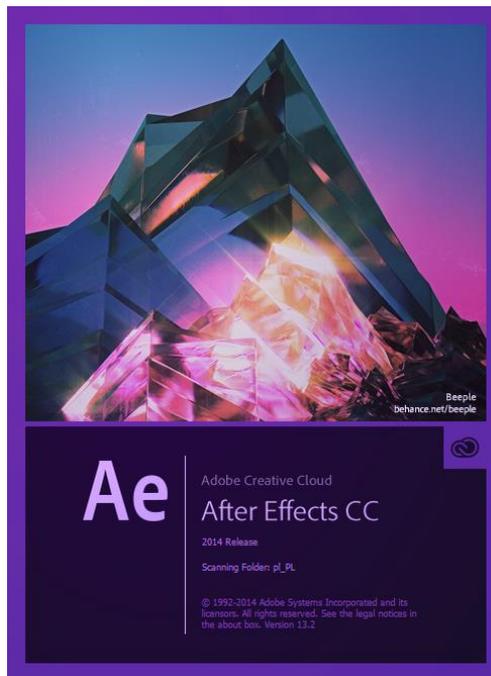
Gambar dan audio disunting dan disatukan melalui aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2014.2.0*. Pemilihan aplikasi ini atas pertimbangan efektivitas dan fitur di dalamnya, seperti dukungan untuk memuat banyak *sequence* dalam satu berkas *Premiere Pro Project*.



Gambar 3.10 *Adobe Premiere Pro CC 2014.2.0*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018.)

### c. Efek Visual dan Efek Suara

Efek visual atau sering kali dikenal dengan istilah VFX (*Visual Effects*) merupakan faktor krusial dalam pemrosesan visual sebuah produksi video, terlebih untuk karya yang penulis garap. Karya ‘Latah’ menitikberatkan efek visual dalam karyanya, begitu pula dalam eksplorasi efek visualnya yang akhirnya berlabuh pada visual *glitch*. Efek suara atau sering kali dikenal dengan istilah SFX (*Sound Effects*) berperan penting pula dalam karya ini, selain merupakan bagian dari pesan simbolis yang berusaha disampaikan, juga merupakan elemen pendukung yang membantu apresiator dalam proses interpretasi pesan visualnya. Aplikasi yang digunakan untuk efek visual dalam karya ini adalah *Adobe After Effects CC 2014.2.0*, sedangkan pemrosesan teknik *glitch* melalui eksperimentasi dari aplikasi *Avidemux*, *XVI32*, *Freemake Video Converter*, dan *Bandicam*. Sebagai tambahan digunakan juga aplikasi *Blender* untuk membentuk objek 3 dimensi yang digunakan pada salah satu *scene*.



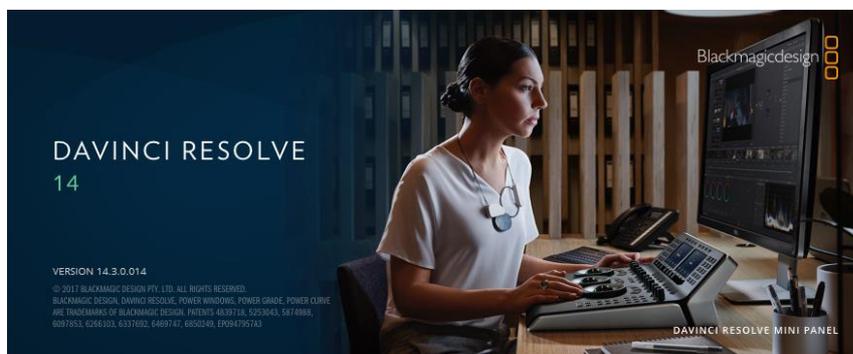
Gambar 3.11 *Adobe After Effects CC 2014.2.0*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018.)

### d. Pemerataan Warna

Emosi dan psikologis manusia dapat terpengaruh oleh warna, hal ini berlaku bagi berbagai medium karya, tak terkecuali gambar bergerak seperti pada video.

Fajar Nugroho (2007, hlm. 115) menyatakan bahwa sutradara memiliki beberapa aspek pendekatan dalam mewujudkan setiap karyanya, di antaranya; metode produksi, cara visualisasi, cara pengambilan gambar, gerakan kamera, cara transisi gambar, pendekatan pencahayaan, pendekatan karakter warna, dan *casting*. Kemudian disebutkan pula aspek-aspek ini akan membantu memperjelas, meningkatkan arti, dan memberi interpretasi kepada penonton film-filmnya kemudian. Teknik ini sudah lama dikenal di dunia perfilman lebih dari sekedar memanjakan mata lewat harmoni warnanya, namun juga untuk menggali lebih dalam kepada perasaan penonton, dikenal dengan istilah pemerataan warna (*color grading*).

Meski sebelumnya telah dilakukan perubahan warna tiap klip video di tahap penyuntingan, namun tahap pemerataan warna ini lebih bertugas untuk menyelaraskan warna secara keseluruhan pada setiap *scene* sebagai pendukung suasana (*mood*) melalui warna, pada tiap rangkaian adegan. *Davinci Resolve* merupakan aplikasi unggulan dalam urusan pemerataan warna video, dan telah menjadi sebuah standar di industri perfilman dengan opsi penyuntingan warna yang sangat mendalam, maka atas pertimbangan itu pula kemudian penulis menggunakannya dalam penggarapan karya.

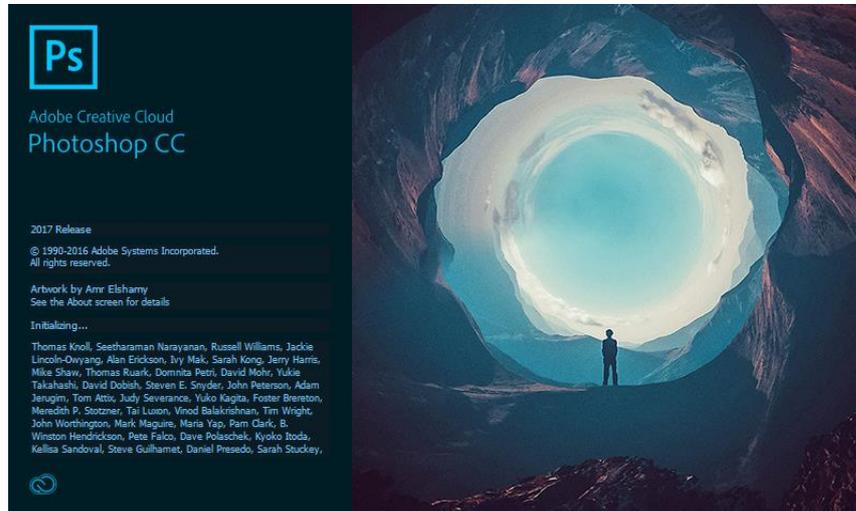


Gambar 3.12 *Davinci Resolve 14.3*.  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018.)

#### e. Penyajian Karya

Hasil akhir karya merupakan sebuah video instalasi, sehingga dalam penyajiannya, penulis menggunakan peranti lunak pemutar video bawaan dari perangkat televisi yang digunakan. Pada saat penyajian dan pemutaran video, penulis melakukan dokumentasi penampilan video instalasi tersebut, kemudian video dokumentasi akan direkam dalam media DVD, lengkap beserta kemasannya.

Selanjutnya *retouch* dan penyuntingan tata letak terhadap bahan-bahan foto yang digunakan untuk *visual branding* menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC 2017.0.0*.



Gambar 3.13 *Adobe Photoshop CC 2017.0.0*.  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018.)

## G. Metode Analisis Visual

Metode analisis terhadap karya video yang penulis gunakan adalah metode analisis tele-film, sebagaimana dikemukakan oleh Sudjadi (2009);

Tele-film adalah abstraksi dari konsep ruang dan waktu dalam suatu gambar yang bergerak dengan implikasi dari “*realtime*” dan apa yang ditunjukkan oleh film itu sendiri. Hal itu karena film sebagai suatu media memiliki kekhasan sebagai media yang memiliki ‘kompresi’ waktu dan ruang. Tele-film mengkonstruksi waktunya sendiri dengan menggunakan teknik khusus yang bersifat kontinyu (*editing*). (hlm. 82).

Sudjadi lewat telaah yang berbasis teknik tersebut, kemudian membagi analisis tele-film menjadi 6 tingkatan (*level*);

Tingkatan ( <i>Level</i> )	Deskripsi
<i>Frame</i>	Gambar tunggal/diam, representasi dari satu <i>shot</i>
<i>Shot</i>	Gerakan rekaman kamera belum diedit, masih berupa <i>raw material</i> , seperti: <i>panning, tracking, zooming, tilt up, tilt down</i> .
<i>Scene</i> (Adegan)	Dalam scene kamera mengambil satu adegan yang terdiri dari 24 rangkaian gambar

<i>Sequence</i> (Babak)	Dalam <i>sequence</i> , kamera bergerak dengan karakter yang spesifik atau pada sub-topik, dapat bersilangan antar <i>scene</i> dengan tujuan membentuk suatu suasana atau pesan tertentu sesuai dengan cerita.
<i>Generic Stage</i>	Set yang melatarbelakangi adegan, dan menunjukkan suatu situasi dan orientasi tertentu
Gabungan	Menyatukan seluruh level dari tingkat terendah sampai dengan tingkat yang rumit, untuk membentuk suatu gambaran utuh tentang tema, genre, interaksi, relasi antar adegan dan konteks cerita.

Tabel 3.1

Enam tingkatan dalam analisis tele-film.

( Sumber: *Film Animasi Pendek "The Animatrix: The Second Renaissance Part 2" Sebagai Prognosis Budaya Simulacrum*, Sudjudi, 2009 )