

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penciptaan karya seni video instalasi dan analisis data, maka dapat disimpulkan:

1. Konsep Penciptaan

Melalui skripsi penciptaan ini penulis membuat sebuah karya seni video instalasi yang terdiri atas lima buah video rasio aspek 16:9 yang dimainkan secara berkesinambungan dan berulang dengan judul “Latah”. Gagasan awal penggarapan karya berawal dari bentuk keletihan penulis dalam mengalami dan mengamati gaya hidup digital masyarakat. Peran karya sebagai bentuk kritik dan kesadaran masyarakat terhadap hal-hal yang sedang terjadi di depan maupun di balik layar gaya hidup digital yang dinamikanya terjadi begitu cepat, pengenalan teknik dan referensi visual *glitch* secara lebih mendalam kepada masyarakat, dan secara subjektif merupakan minat tersendiri penulis terhadap dunia seni dan video, diiringi dengan efektifnya media rupa-rungu (audio-visual) sebagai penyampai pesan dan penarik perhatian khususnya di era digital.

2. Proses Penciptaan

Karya seni video instalasi “Latah” dalam proses penciptaannya melalui berbagai tahapan, dibagi menjadi tiga tahapan dasar yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi, kemudian pada tiap tahapan dasar tersebut terdiri lagi berbagai proses kerja yang perlu dilalui.

Tahapan pra produksi terdiri atas pengolahan ide/gagasan, studi ruang, pembuatan *storyboard*, kemudian perancangan desain mencakup desain tema, desain plot dan rancangan pencitraan visual.

Tahapan produksi dipecah menjadi dua proses pengerjaan yaitu pengambilan gambar dan perekaman suara, yang keduanya dilakukan secara fisik dan maya. Pengerjaan secara fisik adalah dengan merekam langsung visual dan audio di lokasi secara nyata, sedangkan pengerjaan secara maya adalah dengan melakukan

Azis Teja Sukmana, 2018

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

ekstraksi visual maupun audio melalui berbagai medium digital. Pengambilan gambar secara fisik penulis lakukan melalui kamera digital berbagai perangkat seperti kamera saku (*pocket camera*), dan kamera ponsel. Perekaman suara secara fisik dilakukan melalui rekaman di berbagai lokasi menggunakan perekam suara portabel profesional *Zoom H4N Pro* dan *headphone Sennheiser HD 201*. Lalu pengambilan gambar dan perekaman suara secara maya penulis lakukan melalui teknik ekstraksi berbagai konten digital lewat peranti lunak digital secara luring maupun berbagai layanan internet secara daring.

Tahapan yang cukup pelik justru berada pada tahap pasca produksi. Pada tahapan ini penulis terlebih dahulu melakukan *transcoding* dan penyuntingan standar yang biasa dilakukan pada alur kerja industri gambar gerak pada umumnya. Baru kemudian pada proses pengerjaan efek visual dan efek suara terdapat beberapa perbedaan cukup signifikan, karena selain dari penyesuaian umum seperti warna, komposisi, dan lainnya, implementasi *glitch* pun terjadi di sini. Teknik *glitch* yang diaplikasikan diantaranya *pixelsorting*, *datamosh*, *databending*, *compression*, dan *sonification*. Sedangkan untuk efek suara cukup dilakukan teknik penyuntingan secara umum. Masih pada tahap pasca produksi, selepas dari pengerjaan efek visual dan efek suara, dilakukan pemerataan warna, *render*, dan terakhir adalah penyajian karya.

3. Visualisasi

Visualisasi dari karya merupakan buah dari proses kontemplasi dan riset literatur maupun empirik. Referensi visual yang memengaruhi karya ini diantaranya tampilan piksel warna RGB pada layar monitor digital, tampilan TV analog, tampilan VHS (*Video Home System*), *LED sign system*, *ambience shot* (tanpa gerakan) dalam sinematografi.

Adanya implementasi *glitch*, memiliki dampak pada visual yang mengalami bentuk abstraksi baru, melalui proses deformasi bentuk dari tiap subjek atau objek hasil rekam. Maka dari itu visual yang ditunjukkan pun lebih menitikberatkan pada impresi keseluruhan visual yang ditampilkan pada satu *frame*, atau pun tiap pergerakan dan transisi pada *shot* atau *scene*. Pergerakan antar adegan bersifat cepat, bahkan pada tingkatan *frame* lebih cepat lagi, layar seringkali berkedip

(*flickering*) dengan kecepatan tinggi yang merupakan pencapaian dampak dari implementasi *glitch* pada berkas video.

Impresi yang disampaikan adalah bentuk berkas komputer yang mentah (*raw*), kasar, riuh, gaduh, cepat, gelisah, mencekam, misterius. Hal tersebut merupakan upaya penulis untuk memvisualkan aspek-aspek gaya hidup digital yang dikemas dalam karya ini, yaitu keempat tema utama yang berangkat dari landasan empiris, diantaranya budaya konsumsi informasi, lath, ketergantungan, dan konsumerisme.

Ruang instalasi berupa medium 5 buah layar monitor dan set pengeras suara ditata sedemikian rupa untuk menyerupai sebuah realitas virtual (*virtual reality*) dan memisahkan antara ruang intrapersonal subjek yang direpresentasikan monitor nomor 3 di tengah, dan ruang publik sebagai dunia luar yang direpresentasikan keempat layar sisanya di sekeliling layar nomor 3. Melalui pengaturan ini pun, layar nomor 3 berperan sebagai jembatan penghubung dan media interaksi antar keempat layar disekelilingnya.

B. Saran

Penulis amat menyadari dalam penulisan dan pembuatan karya seni video instalasi dengan teknik *glitch* ini tidak lepas dari berbagai kekurangan. Penulis harap dari rangkaian proses ini pun penulis dapat turut belajar berbagai aspek di dalam penulisan dan pembuatan karya. Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut saran dan rekomendasi bagi berbagai pihak:

1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Berawal dari pembuatan seni video instalasi dengan teknik *glitch* ini, diharapkan dapat memberi nuansa pembaruan bagi eksplorasi seni murni, terlebih lagi seni digital dan seni media baru bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI. Dimana hal tersebut masih sangat baru khususnya untuk seni *glitch* sehingga masih sangat luas sekali eksplorasi yang dapat dilakukan dan pembaruan informasi yang masih sangat potensial, baik berupa penciptaan maupun penelitian.

2. Bagi Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Melalui karya ini, penulis berharap dapat memberikan informasi terkini sejauh ini mengenai salah satu seni media baru, dalam hal ini adalah seni *glitch*

bagi mahasiswa, sehingga dapat turut menjadi sumber referensi yang bermanfaat, juga dorongan untuk meneliti dan mengeksplorasi lebih jauh lagi.

3. Bagi Masyarakat Umum

Penulis harap melalui karya ini masyarakat luas dapat menggali makna-makna yang disampaikan berupa kritik dan kesadaran masyarakat akan fenomena gaya hidup digital yang sedang terjadi, kemudian dapat memperbarui pola pikir masyarakat perihal teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui karya ini juga turut menjadi salah satu media penyebaran informasi pentingnya literasi digital.