

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam alam semesta ini memang semua terlihat kecil seperti halnya bumi kita ini namun itu jika kita hanya melihatnya dari jauh, namun jika masuk lebih dekat akan ada keindahan alam yang tersebar di bumi ini yang memiliki berbagai bentuk keindahan di dalamnya dan keindahan alam tersebut dapat kita nikmati, merasakannya, melihatnya lalu selain dari semua itu kita juga bisa menyimpannya dalam bentuk digital seperti halnya yang dilakukan oleh zaman yang sekarang ini semua menyimpan semua itu di dalam sebuah foto, video, lukisan dll.

Sebagai hasil dari kegunaan alat yang belum pernah terjadi sebelumnya, video menyampaikan terlalu banyak informasi untuk dihitung di antara seni plastik tradisional. Ini mendukung karakteristik yang akan menghubungkannya lebih tepat dengan seni temporal musik, tari, teater, sastra atau bioskop. Juga bukan objek nyata, dan seni rupa hampir selalu, melainkan emanasi halus dari seluruh rangkaian perangkat elektromagnetik yang rumit. Faktanya, video merupakan tujuan daripada sarana khusus mana pun, itu adalah serangkaian variasi elektronik pada tema audio visual yang telah mengalami perubahan progresif terus-menerus sejak awal. Untuk tujuan seni, kemungkinan teoritis dan praktis video begitu luas tak terbayangkan, keserbagunaannya begitu mendalam dan tidak ortodoksi yang begitu membingungkan, sehingga bahkan setelah seperempat abad, para pembela medium masih terpukau dengan kekaguman yang luar biasa seolah-olah melihat sekilas sublim. (Marc Meyer, Being & Time)

Menjelang akhir dekade pertengahan abad kedua puluh, bentuk seni yang membingungkan dan kompleks muncul di Eropa dan Amerika Serikat. Berbagai macam disebut seni video, video seniman, video eksperimen, televisi seniman, televisi baru, bahkan television gerilya. Gerakan ini mengacu pada berbagai gerakan seni, ide teoritis, dan kemajuan teknologi, serta aktivisme politik dan sosial. Dalam periode perubahan sosial, ekonomi dan budaya yang dinamis ini, banyak seni baru yang secara formal dan politik radikal – seniman yang mulai berkarya dengan videotape pada periode ini sangat dipengaruhi oleh gerakan dan ide dari *fluxism*, *performance art*, *body art*, *arte Povera*, Seni Pop, Seni patung minimalis, Seni Konseptual, musik avant- garde, film eksperimental, tari dan teater kontemporer, dan berbagai aktivitas budaya lintas disiplin dan wacana teoritis lainnya.

Selama periode yang sedang dibahas (dari sekitar tahun 1960) telah terjadi perkembangan yang luar biasa pesat dalam teknologi pencitraan elektronik dan digital. Kemajuan di bidang ini telah mengubah video dari alat khusus yang mahal secara eksklusif di tangan penyiar, perusahaan besar, dan institusi menjadi produk konsumen yang ada di mana- mana dan biasa. Pada periode ini seni video telah muncul dari aktivitas borderline menjadi media yang bisa dibilang fading berpengaruh dalam seni rupa kontemporer. Peralatan perekaman video yang umumnya tersedia untuk artis pada akhir 1960- an dan awal 1970- an tidak praktis, mahal, dan tidak dapat diandalkan.

Rekaman video awal berukuran rendah ini kasar, hitam- putih kontras rendah. Pengeditan kasar dan tidak akurat, dengan hasil akhir yang dianggap oleh banyak orang, terutama penyiar, sama sekali tidak cocok untuk televisi. Situasi ini

telah benar- benar berubah pada pertengahan hingga akhir 1980-an, seniman memiliki akses reguler ke kamera/perekam video berwarna yang ringan dan movable yang mampu menghasilkan gambar dengan kualitas hampir seperti siaran dan pengeditan non-linier multi-mesin yang akurat dengan efek digital real-time. Transformasi teknologi ini, didorong oleh tuntutan pasar konsumen dan konvergensi teknologi komputer, memiliki dampak yang cukup besar pada budaya visual pada umumnya, serta pada siaran televisi dan khususnya pada seni dan budaya kontemporer.

Periode perubahan teknologi yang cepat ini juga secara alami memiliki efek yang nyata pada jenis karya dan instalasi berbasis layar yang dihasilkan oleh seniman. Dalam mengidentifikasi hubungan penting antara perubahan teknologi dan seni video ini, penulis dan kritikus Amerika, Marita Sturken, secara ringkas menjelaskannya dalam sebuah media yang sangat bergantung pada teknologi, perubahan ini pada akhirnya menjadi perubahan estetika. Seniman hanya dapat mengekspresikan sesuatu secara visual sesuai dengan batasan teknologi media tertentu. Dengan setiap teknik atau efek baru, seperti gerakan lambat atau pengeditan frame akurat, upaya telah dilakukan untuk menggunakan efek ini untuk hasil estetika tertentu. Perubahan estetika dalam video, yang tidak dapat ditarik kembali terkait dengan perubahan dalam teknologinya, secara konsekuen berkembang dengan kecepatan yang sama cepatnya.

Misalnya, dalam waktu singkat, pencitraan digital dan pengeditan cepat bingkai yang akurat telah menggantikan waktu nyata sebagai gaya estetika yang fading umum. Sedangkan pada tahun 1975 masih menjadi tarif standar untuk

memproduksi kaset secara real time, pada tahun 1982 telah menjadi pernyataan resmi. Pendekatan untuk memahami evolusi seni video melalui perkembangan teknologi ini berpotensi menimbulkan perdebatan. Memang, gagasan tentang sejarah seni video itu sendiri bermasalah. Video seniman adalah aktivitas yang relatif baru karya video pertama yang secara jelas diidentifikasi dan diberi marker sebagai seni diproduksi pada akhir 1960- an, dan seniman serta kurator yang ingin mengidentifikasi bentuk budaya baru telah mencoba mendefinisikan kanon dengan sedikit keberhasilan. Bentuk seni itu sendiri tampaknya secara paradoks menentang aktivitas klasifikasi sementara secara bersamaan membutuhkannya. Istilah videotape artis dan seni video keduanya semakin menyusahkan, dan dengan fenomena konvergensi media elektronik dengan kebangkitan dan penyebaran teknologi digital, marker ini sering dianggap berasal dari segala jenis praktik seni gambar bergerak, terlepas dari format asli atau bahan sumber. Seni video sekarang sering digunakan sebagai cara untuk menggambarkan dan mengidentifikasi karya gambar bergerak yang disajikan dalam konteks galeri seni dan ini terutama terjadi ketika karya tersebut ditampilkan di beberapa layar.

Selama tahun 1990- an istilah ini mulai digunakan secara bergantian dengan film artis, dan ini setidaknya sebagian karena peningkatan kualitas dan ketersediaan peralatan proyeksi video, dan bahkan baru- baru ini, perkembangan TV layar datar besar(Liquid Crystal Display) dan layar tube, serta aksesibilitas format perekaman dan pemutaran definisi tinggi. Dalam konteks kontemporer, ada kecenderungan semua jenis film dan video seniman dianggap sebagai subgenre sinema, meski anehnya, artis video marker tidak jarang, bahkan disukai oleh galeri, kurator, dan

publik.(Chris Meigh- Andrews, 2013)

Adapun urgensi dari penciptaan *nature* dengan setting lokasi di Jawa Barat (Sukabumi, Bogor, Bandung) adalah karena terkenal dengan sisi tradisi, lokalitas yang masih utuh serta tergolong sebagai kota yang maju di Indonesia lalu di sisi sektor pariwisatanya yang sangat terkenal di kalangan wisatawan masyarakat lokal maupun internasional contohnya di Sukabumi wilayah pariwisata yang terkenal yaitu di Situ gunung dan Pantai Geopark Ciletuh lalu di Bogor terkenal dengan wisata Pegunungan Taman Nasional Halimun Salak dan Bandung yang terkenal wisata alamnya yaitu Ciwedey yang indah dengan persawahannya dan terasering sawahnya.

Kesibukan yang padat dengan aktivitas yang sangat beragam membuat setiap orang berusaha untuk mencari cara agar dapat melepaskan dari semua tekanan yang dialami saat menyelesaikan pekerjaannya. Terlebih lagi hidup dan bekerja pada jaman modern ini, dimana tuntutan hidup yang semakin berat membuat orang lebih mudah terkena depresi sehingga membutuhkan penyegaran yang secara totalitas dapat menjernihkan pikiran dan beban kerjanya. Wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjunginya dalam jangka waktu sementara (Pareira, et al., 2014). Pembangunan kepariwisataan perlu terus diupayakan guna menjadi sub sektor yang dapat meningkatkan perekonomian nasional dan daerah (Ban, 2011).

Jawa Barat saat ini merupakan salah satu tujuan untuk melakukan wisata oleh para wisatawan, karena memiliki beragam jenis tempat wisata khususnya dengan keindahan alam yang sangat menarik, hal ini memicu masyarakat untuk mencari tempat wisata alam yang menarik sesuai dengan kebutuhannya. Semakin banyak kebutuhan masyarakat dalam mencari tempat wisata di Jawa Barat maka semakin banyak pula bermunculan tempat wisata baru. Setiap wisatawan memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan kebutuhan yang berbeda pula sehingga mempengaruhi setiap tempat wisata yang pernah atau akan dikunjungi wisatawan. Biaya dapat mempengaruhi seorang wisatawan untuk berlibur dengan tujuan tempat wisata yang sesuai dengan keinginan.

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Proses Penciptaan Video Dengan Tema *Nature* Menggunakan Teknik *Hyperlapse* Berjudul “*Beauty Of Nature’s*” Berlatar Belakang Alam Jawa Barat?
2. Bagaimana Makna Visual Video Dengan Tema *Nature* Menggunakan Teknik *Hyperlapse* Berjudul “*Beauty Of Nature’s*” Berlatar Belakang Alam Jawa Barat?

B. Batasan Masalah

Diantara beberapa teknik pada video art, maka fokus pada visual film “Penciptaan Video Dengan Tema *Nature* Menggunakan Teknik *Hyperlapse* Berjudul “*Beauty of Natures*” Berlatar Belakang Alam Jawa Barat” menggunakan teknik hyperlapse sebab teknik tersebut menghasilkan suatu video yang lebih menarik melalui penerapan *mood* sehingga video tersebut akan menghasilkan suatu yang *dramatic* dari segi visual.

C. Tujuan Berkarya

Tujuan penciptaan karya “Penciptaan video art dengan tema nature dengan teknik hyperlapse dengan judul Beauty of nature’s” Berlatar Belakang Alam Jawa Barat” menunjukkan betapa cantiknya yang diberikan alam ini kepada kita semua dan menyadarkan bahwa alam ini harus tetap dijaga oleh kita dan ingin menunjukkan eksistensi keindahan alam di jawa barat dengan memvisualisasikannya memakai video *hyperlapse*.

D. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam melihat proses penulisan tugas akhir ini, maka penulis membuat sistematika penulisan ini dalam 4 bab yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, gagasan berkarya, sistematika penulisan dan alur berpikir.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai teori umum, teori khusus dan referensi karya seniman.

BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA

Membahas mengenai konsep karya, proses penciptaan karya dimulai dari awal pembuatan karya sampai dengan hasil akhir karya.

BAB IV KESIMPULAN

Membahas mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penulisan dan proses pengkaryaan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi keterangan referensi pengkaryaan dari sumber terkait seperti jurnal, artikel, buku, internet, *website* dll.

E. Kerangka Berpikir

