BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi semakin maju seiring berkembangnya zaman, seperti halnya fotografi dan videografi. Fotografi dan videografi dapat dinikmati oleh setiap orang dari berbagai umur seperti anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Fotografi dan videografi digunakan untuk mendokumentasikan momen penting maupun hal yang menarik. Banyak orang yang menggunakan kamera digital seperti halnya kamera DSLR untuk mendokumentasikan dan merekam hasil foto dan video yang bagus dan berkualitas. Sebenarnya tidak perlu memakai kamera walaupun mempunyainya, kamera *handphone* pun juga bisa menghasilkan foto yang bagus. Tentunya, semua itu juga membutuhkan skill yang baik untuk mendapatkan hasil foto yang baik juga. Akan tetapi, menggunakan kamera DSLR lebih disukai daripada kamera *handphone*.

Secara umum, fotografi dapat diartikan sebagai proses merekam atau menghasilkan foto dari suatu objek. Menurut ahli (Marcus Sudjojo), fotografi adalah merekam dan memanipulasi cahaya untuk mendapat hasil diinginkan. Menurut ahli (Ansel Adams), Fotografi sebagai media berekspresi dan komunikasi yang dapat dibilang kuat. Berbeda dengan yang lain, ahli (Yudhi Soerjoatmodjo) mendefinisikan fotografi sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi. Intinya, fotografi tetap sama yaitu bertujuan menghasilkan foto dari suatu objek serta memberikan informasi terkait maksud dari foto yang dihasilkan.

Videografi hampir sama dengan fotografi, perbedaannya adalah videografi tidak mengambil gambar secara diam, akan tetapi merupakan suatu proses pengambilan atau merekam objek yang bergerak di suatu tempat dalam bentuk *video* maupun suara. Fotografi dan videografi mempunyai teknik didalamnya seperti *slowmotion, stopmotion*, *timelapse* hingga *cinematic*. Keempat teknik tersebut memiliki fungsi yang berbeda tetapi tetap pada satu tujuan yaitu mendukung sebuah video menjadi terlihat unik, keren dan berbeda. Supaya terlihat unik, keren dan berbeda, maka videografi dapat dikemas menjadi sebuah video *art*. Video *art* merupakan jenis seni media baru yang menggunakan teknologi seperti audio dan video untuk berkarya. Salah satunya seperti adanya pembarahuan dengan menggabungkan teknik-teknik dalam fotografi dan videografi.

Fotografi dan videografi menyampaikan sebuah pesan hingga informasi yang ada didalam sebuah foto maupun video. Semua orang dapat mengekspresikannya, tidak hanya fotografer serta tidak ada batasan siapa saja yang dapat menggunakannya. Eksistensi masyarakat terhadap fotografi dan videografi semakin disukai. Fotografi dan videografi banyak dimanfaatkan orang untuk kebutuhan pribadi maupun bersama. Seperti mengabadikan dan merekam momen keseharian kita, maupun kejadian penting untuk didokumentasikan. Di zaman sekarang yang serba canggih ini, kita tidak bisa terlepas dari yang namanya sebuah foto dan video. Salah satunya adalah mengabadikan dan merekam momen orang yang sedang melakukan *stretching*.

Stretching merupakan gerakan peregangan yang biasa dilakukan saat kita ingin melakukan aktivitas olahraga. Sebenarnya tidak hanya dilakukan pada saat ingin berolahraga, walaupun kenyataannya memang paling baik jika dilakukan

pada saat itu juga, saat ingin melakukan olahraga. *Stretching* juga bisa dilakukan pada saat ada waktu luang, seperti saat kita tidak memiliki kegiatan, bangun tidur, ataupun sedang tidak ingin berolahraga, melakukannya sebentar sedikit demi sedikit, itu juga bisa mempengaruhi fisik tubuh kita. Biasanya, orang melakukan *stretching* secara mandiri maupun bersama. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia pun cukup aktif untuk melakukannya agar tetap menjaga fisik tubuh mereka agar tetap sehat dan kuat. Akan tetapi, banyak juga yang tidak peduli maupun malas bergerak untuk melakukannya, seperti halnya pengalaman dan pengamatan penulis melihat orang yang tidak melakukan *stretching.*

Salah satu faktor yang membuat kita malas bergerak hingga lupa diri maupun lupa waktu terhadap pentingnya melakukan aktivitas seperti halnya *stretching* adalah pengaruh bermain *gadget* seperti perangkat seluler *smartphone*. DataReportal selaku perusahaan riset mengungkapkan bahwa jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta pada Januari 2022, meningkat 3,6 persen atau 13 juta dari periode yang sama di tahun sebelumnya. GSMA Intelligence memberikan data yang menunjukkan ada sekitar 370,1 juta koneksi seluler di Indonesia pada awal 2022. Data dari GSMA Intelligence menunjukkan bahwa perangkat seluler di Indonesia setara dengan 133,3 persen dari total populasi pada Januari 2022. Selain jumlah perangkat seluler yang terkoneksi, data lainnya seperti dari We Are Social juga mencatat jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 205 juta pada Januari 2022. Ini berarti ada 73,7% dari populasi Indonesia yang telah menggunakan internet. Tentunya hal ini diprediksi akan meningkat pada beberapa tahun mendatang.

Sering kali kita tidak menyadari bahwa bermain gadget seperti *smartphone*

dengan waktu yang lama dapat mempengaruhi kehidupan kita sehari hari hingga lupa diri, lupa waktu hingga malas bergerak. Tanpa sadar, banyak orang yang menghabiskan waktunya hanya dengan diam di rumah dengan bermain gadget seperti s*marthphone* tanpa melakukan aktivitas seperti halnya *stretching.* Padahal melakukan hal tersebut sangat penting untuk menjaga kesehatan tubuh kita.

Melakukan *stretching* beberapa hari dalam seminggu sebenarnya cukup untuk menambah kekuatan fisik kita, akan tetapi lebih baik jika dilakukan setiap hari. *Stretching* harus dilakukan secara teratur, yang artinya setiap hari dan sesuai tahapan gerakannya untuk mendapatkan manfaatnya. Pastinya melakukan *stretching* harus baik dan benar.

Dalam hal ini, penulis tidak hanya sekedar mengabadikan/memotret orang yang melakukan *stretching*, tetapi penulis tampak ingin menekankan ke dalam sebuah karya video *art* untuk menyadarkan serta menyampaikan pesan mengenai gaya hidup sehat melakukan *stretching* kepada masyarakat khususnya kerabat, keluarga untuk tidak berlama-lama bermain gadget seperti *smartphone,* karena hal ini akan mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari, kesehatan kita maupun aktivitas kita. Tak dipungkiri lagi bawasannya jumlah perangkat seluler maupun pengguna internet di Indonesia sangat banyak. *Smartphone* menjadi salah satu faktor yang membuat orang malas bahkan lupa waktu tanpa sadar, orang bisa menghabiskan waktunya hanya dengan bermain *smartphone* di dunia maya tanpa bergerak. Sehingga hal ini yang membuat penulis membuat karya berupa video *art* mengenai gaya hidup sehat melakukan *stretching* yang didalamnya terdapat beberapa unsur teknik *seperti stopmotion, slowmotion, timelapse, cinematic* untuk mendukung keunikan dari karya serta audiens tidak hanya menonton seperti video biasa, tetapi

dapat menikmati serta memahami isi dari karya yang dibuat. Penulis membuat karya video *art* ini karena masyarakat di Indonesia paling suka menonton video, untuk itu penulis akan membuat karya video *art* ini supaya masyarakat menyukai serta pesan dalam cerita dapat tersampaikan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Proses Penciptaan Video *Art* Pada Karya "*Healthy Lifestyle by Doing Stretching"?*
2. Bagaimana Makna Visual Video *Art* Pada Karya *"Healthy Lifestyle by Doing Stretching"* ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan karya video *art* ini, penulis berfokus pada makna visual dari video *art* tersebut. Seperti memakai beberapa teknik dalam fotografi dan videografi seperti *stopmotion, slowmotion, timelapse, cinematic* video yang kemudian dikemas menjadi sebuah video *art.* Teknik tersebut dapat menambah nilai estetika, keunikan, artistik serta terdapat unsur yang terkesan dramatis di dalamnya.

1.4 Tujuan Berkarya

Penulis ingin menyampaikan pesan kepada kerabat, keluarga maupun masyarakat sekitar bahwa bermain gadget terlalu lama dapat membuat kita berdiam diri, lupa waktu bahkan malas bergerak. Penulis membuat karya video *art* ini bertujuan untuk menyadarkan mereka agar meluangkan waktunya untuk melakukan aktivitas yang lebih baik seperti *stretching*. Melakukan aktivitas yang baik seperti *stretching* sangat penting bagi kesehatan tubuh kita. Mengapa penulis mengambil

konsep *stretching*? karena penulis selalu memberikan teguran dan sindiran kepada mereka secara spontan untuk tidak bermain gadget terlalu lama dan mengajak melakukan *stretching* tetapi tetap diabaikan. Padahal melakukan hal tersebut sangat penting unutk menjaga tubuh tetap sehat dan kuat. Kapanpun, dimanapun kita berada, sedikit demi sedikit melakukan hal tersebut juga bisa dilakukan. Karena banyak masyarakat seperti halnya kerabat penulis yang tidak mempedulikan, malas, menganggap remeh ataupun sering lupa melakukannya. Salah satu faktor yang membuat kita malas bergerak dan berdiam diri saja adalah pengaruh bermain gadget terlalu lama.

1.5 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

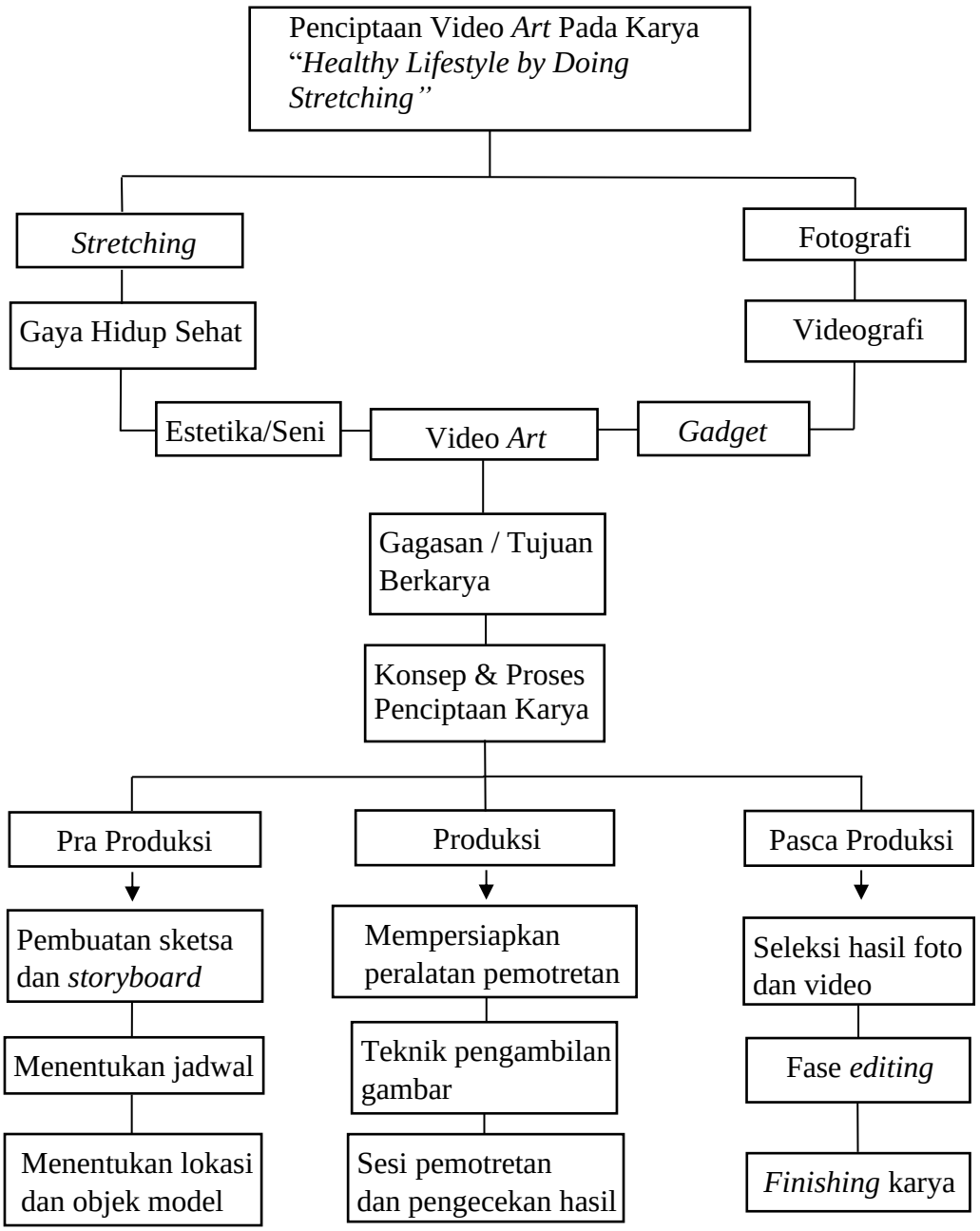
Membahas mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penulisan dan proses

pengkaryaan.

DAFTAR PUSTAKA

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

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.6 Kerangka Berpikir
(Sumber : Penulis, 2022)