BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada perkembangan seni kontemporer saat ini, karya seni tidak lagi terbatas pada keindahan visual saja. Banyak seniman mulai mengeksplorasi berbagai medium seperti suara, cahaya, hingga teknologi digital, untuk menciptakan pengalaman artistik yang lebih luas, imersif, dan interaktif. Salah satu pendekatan yang menarik untuk ambil adalah bagaimana suara dapat divisualisasikan tidak hanya untuk didengar, tetapi juga untuk dilihat dan dirasakan melalui bentuk, gerak, dan cahaya. Seorang seniman sekaligus peneliti di bidang seni media interaktif, menyatakan bahwa dalam banyak karya seni kontemporer yang menggabungkan gambar dan suara, tujuan utama bukan lagi sekadar merepresentasikan dunia, melainkan menciptakan lingkungan sensorial yang sepenuhnya melibatkan persepsi tubuh dan pengalaman inderawi (Salter, 2010). Pendekatan ini menempatkan karya seni bukan hanya sebagai objek visual, tetapi sebagai ruang pengalaman yang imersif dan menyentuh emosional**.**

Suara dipahami sebagai gelombang energi yang memiliki frekuensi dan amplitudo, dan dapat diubah menjadi pola visual melalui medium tertentu (Jenny, 1967). Menurut Hans Jenny (1967), suara memiliki kekuatan untuk membentuk struktur materi melalui getaran yang berulang, sehingga gelombang suara dapat divisualisasikan sebagai bentuk yang estetis dan bermakna. Tak hanya dari penelitian Hans Jenny saja tetapi masih banyak penelitian yang membahas cara memvisualisasikan suara. Maka dari itu visualisasi suara juga menjadi salah satu bentuk eksplorasi yang menarik karena membuka peluang baru dalam memahami suara sebagai bentuk yang bisa dilihat, bukan hanya didengar.

Untuk memunculkan peluang baru dalam membuat karya yang interaktif dan mencakup lebih dari satu panca indra, suara dapat menjadi medium visual dalam seni. Misalnya, eksperimen cymatics menunjukkan bagaimana gelombang suara dapat membentuk pola geometris yang kompleks pada permukaan air atau pasir. Ini menciptakan efek visual yang mirip dengan motif alami (Jenny, 1967). Eksperimen Rubens' Tube yang diperkenalkan oleh Heinrich Rubens dan Otto Krigar-Menzel (1905) membuktikan bahwa gelombang suara dapat divisualisasikan secara langsung melalui perubahan tekanan dalam medium gas, yang memengaruhi tinggi nyala api. Hal ini dapat disimpulkan bahwa suara memiliki pengaruh yang lebih luas daripada yang selama ini dipahami.

Suara juga memiliki kekuatan unik sebagai media ekspresi emosi karena suara mampu menembus batas verbal dan menyentuh perasaan emosi secara langsung. Tidak seperti bentuk visual yang sering kali memerlukan bayangan atau interpretasi oleh seseorang, suara terutama dalam bentuk musik bekerja secara instan terhadap sistem saraf dan perasaan. Menurut penelitian oleh Silvia (2005), suara dan musik dapat membangkitkan berbagai jenis respons emosional, mulai dari kesedihan, ketegangan, hingga ketenangan, tergantung pada frekuensi, tempo, dan harmoni yang digunakan. Musik dengan tempo lambat dan frekuensi rendah, misalnya, lebih cenderung memunculkan rasa melankolis dan kontemplatif (Silvia, 2005). Dalam hal ini pengkarya mengambil jenis musik dengan tempo yang lambat dan frekuensi yang rendah terdapat pada musik yang memilikiintrumen seperti piano, flute, *saxophone* dan masih banyak lagi.

Dalam mewujudkan gagasan artistik yang bersifat abstrak dan emosional, pemilihan medium menjadi bagian penting dalam proses penciptaan karya. Untuk itu, pendekatan film eksperimental dipilih karena memberikan

kebebasan dalam membangun struktur visual dan audio di luar batas-batas narasi konvensional. Film eksperimental adalah jenis sinema yang menantang standar naratif dan gaya tradisional. Film eksperimental sering mengeksplorasi bahasa visual, manipulasi temporal, dan aspek teknis sinematik untuk menciptakan pengalaman estetis yang berbeda dari film mainstream yang berfokus pada penceritaan linear (Sitney, 2002). Konsep film ekperimental ini juga sejalan dengan konsep Expended Cinema dikutip dari buku *Teori Media, Perpektif Lintas Disiplin Seni* ditulis oleh Dyah Ayu (2025) yang berisi bahwa Expended Cinema ini membahas bagaimana seni berkembang melampaui Batasan dan berinteraksi dengan berbagai bentuk seni lainnya, seperti instalasi, performa, dan seni audiovisual eksperimenal (Youngblood, 1970). Film eksperimental telah menjadi alat yang telah berkembang sejak awal abad ke-20 yang memungkinkan para seniman untuk mengeksplorasi bentuk dan struktur film di luar batasan industri sinema konvensional.

Film eksperimental biasanya mengutamakan eksplorasi bentuk, warna, ritme, dan gerakan, dengan komposisi visual yang sering bersifat non-linear atau simbolik. Dalam konteks seni rupa, film eksperimental memungkinkan seniman untuk menggabungkan unsur visual dan suara secara bebas, tanpa harus mengikuti alur cerita yang logis (Bordwell dan Thompson, 2017). Dalam jurnal yang berjudul "*Visualisasi Krisis Eksistensi Dalam Karya Film Ekperimental"* mengatakan sejarah perkembangan film ekperimental, telah melalui berbagai fase perubahan dunia dan dipengaruhi oleh gerakan-gerakan kesenian serta filsafat kontemporer. Film eksperimental berbeda dengan film konvensional. Ini karena dalam pembuatannya, film eksperimental tidak terikat dengan aturan sinema. Penggunaan aktor, dialog, plot, ataupun narasi yang jelas bukanlah suatu hal yang

harus ada dalam karya film eksperimental. (Ramadhan, M. S., Sintowoko, D. A. W., & Zen, A. P., 2024). Hal ini memungkinkan munculnya ruang ekspresi yang lebih luas, terutama untuk karya yang menekankan pada emosi, atau pengalaman sensorik tertentu.

Adapun contoh contoh seniman seperti Maya Deren dengan Meshes of the Afternoon (1943) dan Stan Brakhage dengan Dog Star Man (1961-1964) menggunakan teknik editing non-linear, manipulasi film secara fisik, dan pendekatan visual yang abstrak (MacDonald, 1993). Jika merujuk dari jurnal "*Visualisasi Krisis Eksistensi Dalam Karya Film Ekperimental"*, Film eksperimental bertujuan untuk menciptakan suatu karya yang melampaui aturan baku dari sinema, mendobrak segala batasan tentang apa yang disebut dengan film. (Ramadhan, M. S., Sintowoko, D. A. W., & Zen, A. P., 2024). Hal ini selaras dengan tujuan dari karya ini. Pengkarya juga memanfaatkan pendekatan ini untuk mengekspresikan suara sebagai bentuk visual yang beresonansi secara emosional. Dengan memadukan suara bernuansa sedih dan pola cahaya dinamis dalam struktur non-naratif, karya ini menempatkan film eksperimental sebagai medium ideal dalam menyampaikan gagasan artistik yang bersifat imajinatif, konseptual, dan intuitif.

Dari latar belakang diatas, maka penciptaan karya ini sangat perlu dieksekusi karena urgensi pada film eksperimental ini untuk memperluas pendekatan bahwa suara tidak hanya sebatas didengar saja. Dengan menampilkan bagaimana suara dapat menghasilkan efek visual dan fisik pada material tertentu, karya ini menciptakan pengalaman estetis baru yang menggabungkan unsur *audiovisual* secara lebih mendalam. Karya ini juga memiliki potensi dan

implikasi dalam bidang lain seperti arsitektur, desain ruang, maupun terapi dan meditasi.

Hal inilah yang kemudian mendorong pengkarya menjadikannya sebagai sebuah ide penciptaan karya film eksperimental yang berjudul "Gelombang Yang Berbicara". Diambil dari unsur suara atau bunyi yang memiliki gelobang frekuensi, gelombang ini yang akan mambuat pola visual seakan berbicara. Karya film eksperimental "Gelombang Yang Berbicara" ini diharapkan memiliki kontribusi yang signifikan dalam berbagai aspek seni rupa, khususnya film eksperimental, dan eksplorasi interdisipliner antara seni dan sains.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

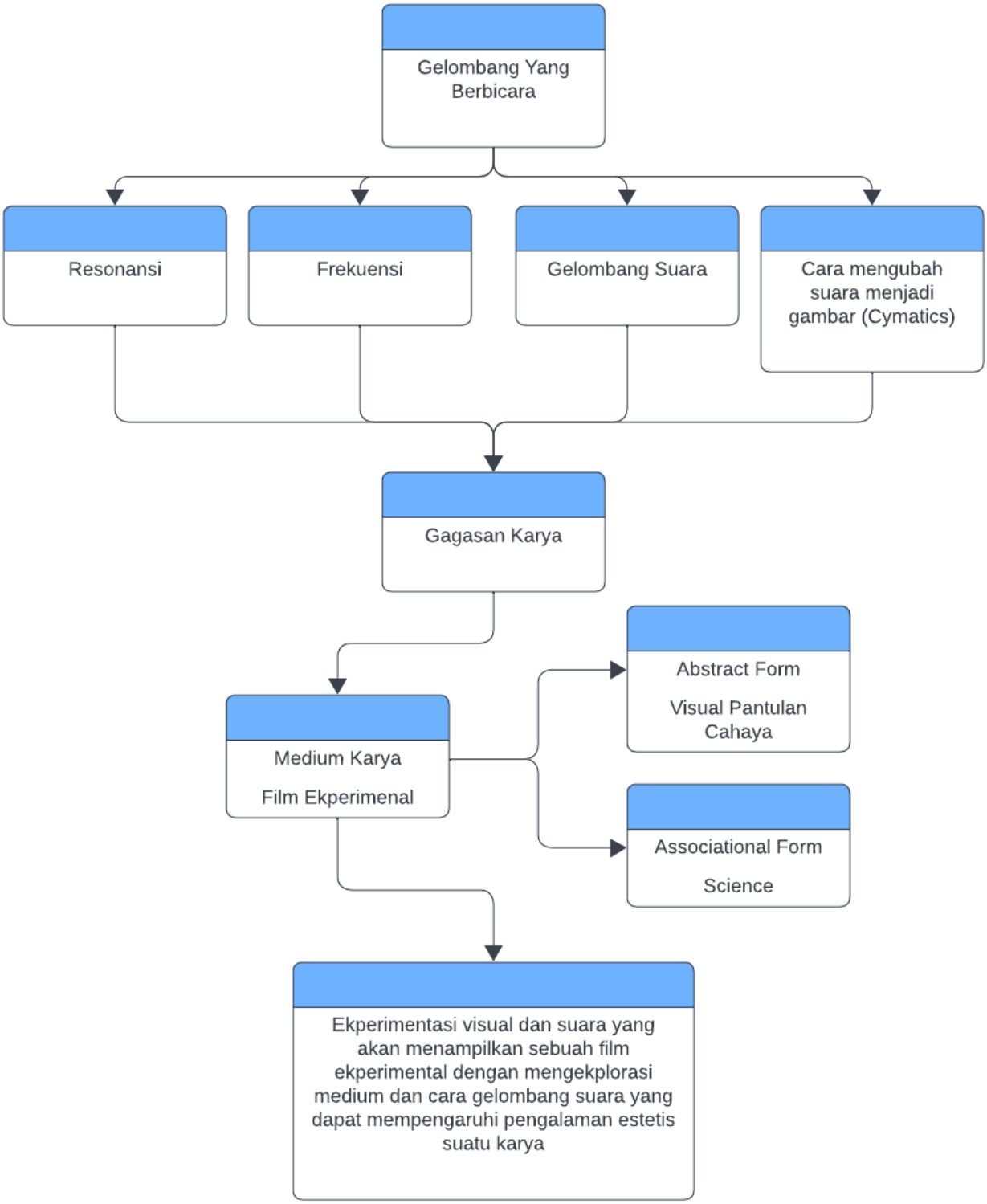
1. Bagimana ekperimentasi visual dan suara dalam karya *"Gelombang Yang Berbicara"* pada medium film eksperimental?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka batasan masalah yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Berfokus pada peran suara dalam mempengaruhi estetika dalam sebuah karya
2. Pada karya *"Gelombang yang berbicara"* ini memiliki batasan durasi video yang akan diproduksi sekitar 3-4 menit.
3. Penciptaan karya menggunakan medium film eksperimental

D. Tujuan Berkarya

Karya Tugas Akhir ini bertujuan sebagai pengantar dari karya Tugas Akhir yang merupakan syarat kelulusan Program Studi Seni Rupa Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung. Karya ini juga bertujuan untuk menampilkan bagaimana suara bukan sekadar gelombang udara, tetapi juga memiliki efek fisik nyata terhadap material tertentu, yang Berfokus pada material cahaya . Dengan menggunakan pendekatan eksperimental,

E. Kerangka Berpikir