

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni menjadi salah satu hal yang tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan peradaban manusia. Berdasarkan periodik, para ahli dalam bidang seni hingga sejarawan sepakat bahwa manusia sudah mengenal kesenian rupa sejak zaman prasejarah seperti adanya patung Venus yang merupakan patung basaltic yang muncul sekitar tahun ratusan ribu tahun sebelum masehi dan Venus jenis lainnya yang sudah ada sejak tahun 200.000an sebelum masehi serta ukiran-ukiran yang berada di gua-gua yang sudah ada sejak lama. Seiring dengan berjalannya waktu Seni Rupa ikut berkembang selaras dengan perkembangan peradaban manusia hingga akhirnya perkembangannya pun dapat dikategorikan dalam beberapa pembagian periode seperti periode Yunani & Romawi, lalu disusul dengan periode Abad Pertengahan, Periode Renaissance hingga ditutup dengan baroque dan Roccoco lalu dilanjut dengan periode Modern yang dimulai pada abad ke 18 dan terus berevolusi dan terus mengalami perubahan hingga sampai pada titik Fotografi ditemukan yang membuat pergeseran paradigma seni rupa kian drastis. Kecenderungan untuk berkarya seni secara natural realis mulai dikurangi sebab teknologi fotografi dianggap lebih detail dan lebih mirip dalam memindahkan objek alam yang sebenarnya ke-atas bidang dua dimensional. Sebelumnya nilai karya seni banyak diukur dengan kemiripannya dengan kesamaannya dengan alam, semakin mirip dengan aslinya maka semakin tinggilah nilainya, Wajar jika aliran yang berjaya saat itu terbatas pada naturalis dan realis. Namun memasuki akhir abad 19 atau sekitar 1860-1900 an (Rise of the Avant-Garde) berbagai aliran baru mulai muncul baik di barat maupun Eropa, diantaranya (Impressionism, , Art Nouveau, Symbolism, Salon de la Rose+Croix, maupun Jugendstil). Aliran-aliran baru inipun segera memperkenalkan teknik-teknik baru dalam berkarya seni rupa.

Video Art menjadi salah satu Aliran/Media baru dalam seni rupa yang muncul di abad awal ke 20. Di Eropa dan Amerika, Video Art mulai berkembang pada tahun 1950an, Beberapa perintisnya adalah (Nam June Paik, Wolf Vostell, Bruce Nauman). Berkembang pesatnya Video Art dalam Seni Rupa modern di Eropa-Amerika ditandai dengan maraknya Festival Video art yang digelar tiap tahun nya di beberapa negara Eropa, hingga akhirnya Video Art sendiri mulai terdengar dan sedikit demi sedikit berkembang di Negara-negara Asia seperti Jepang, Korea, Hongkong dan Indonesia. Video Art di Indonesia merupakan fenomena yang baru muncul pada tahun 1990-an, tidak seperti di Eropa dan Amerika yang telah mengembangkan sejak tahun 1960-an. Namun demikian, bukan berarti kita tidak dapat mengikuti perkembangan berkarya di bidang ini, sebab kecenderungan dan gejala untuk menggeluti secara konsisten berkarya video Art pun telah diperlihatkan oleh beberapa seniman kita, salah satunya adalah Krisna Murti. Video Art di Indonesia sendiri masih tergolong kedalam media berkesenian yang amat baru, sehingga perkembangannya sejak pertama kali muncul pada tahun 1990 an hingga saat ini masih tergolong tertinggal dari praktik seni rupa lainnya di Indonesia. Di awal kemunculan Video Art di Indonesia perkembangannya sendiri dibatasi oleh kurangnya perkembangan teknologi yang rata dan menyeluruh dan tokoh-tokoh seniman yang masih menganut kecenderungan pada gaya-gaya yang dilahirkan di barat sehingga tidak ada identitas dan kreatifitas khas Indonesia. Seiring berjalannya waktu Video Art mulai diperkenalkan oleh beberapa tokoh seniman salah satunya Krisna Murti yang bisa dibilang sebagai pelopor Video Art di Indonesia melalui karya-karya Video Publik miliknya pada tahun 1990-an. Krisna Murti yang merupakan seorang seniman yang terbiasa eksplorasi dengan ruang publik, dan berpikir bahwa seni dengan medium video memungkinkan untuk dibawa ke ruang publik tanpa harus tergantung kepada institusi museum atau galeri, Video art juga dapat dengan mudah dipertontonkan di tempat-tempat umum seperti bioskop, videotron di jalan, taman, perkampungan, ruang pertemuan dan lain-lainnya. Hal itulah yang menjadi salah satu pendorong perkembangan Video Art di Indonesia.

Perkembangan terus berlanjut hingga Video Art mulai diperkenalkan melalui institusi-institusi seni, Ruang Pamer dan Galeri seni bahkan pada festival-festival seni yang terus diselenggarakan di Indonesia. Aktivitas berkarya Seni terutama Video Art semakin digalakkan terus, baik dengan media tertentu maupun dengan multimedia. Di era kontemporer ini media bukanlah hambatan dalam berkarya, sebab yang penting adalah ekspresi atau apa yang diungkapkan, medianya apa saja telah menjadi kewajiban, walaupun ternyata hal itu juga membutuhkan modal yang tidak sedikit. Salah satunya Platform Youtube yang sangat merubah kemajuan Ilmu teknologi dan Medan Seni selama 1 dekade terakhir di Indonesia, Perkembangan Video Art menjadi salah satu yang terpengaruh dari munculnya Platform Youtube, dari mulai Eksistensi Seniman, Video Art dalam sisi Akademis, hingga Eksistensi dan jenis-jenis video art itu sendiri. Hal tersebut yang menarik perhatian peneliti untuk meneliti mengenai perkembangan Seni Video Art yang dipengaruhi oleh Platform digital seperti youtube, hingga timbul beberapa pertanyaan seperti “Bagaimana perkembangan Video Art saat ini setelah muncul dan maraknya penggunaan Platform youtube dalam keseharian Seniman dan Apresiator seni ?” yang menjadi latar belakang dibuatnya penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan, fokus penelitian ini dapat ditarik menjadi beberapa poin rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perkembangan dan penyebaran Video Art sebelum masuknya platform youtube di Indonesia
- b. Apa pengaruh Platform youtube terhadap perkembangan Video Art di Indonesia
- c. Apa perbedaan yang muncul pada perkembangan Video Art di Indonesia sebelum dan sesudah muncul dan maraknya Platform Youtube di Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya perkembangan yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada bahasan perkembangan Video Art di Indonesia dari pada tahun 1990 an-sekarang pada kota Jakarta dan Bandung terutama pada kelompok independen Ruangrupa dan Common Room, hingga pengaruh masuknya platform Digital yaitu Youtube ke Indonesia terhadap perkembangan Video Art di Indonesia

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian salah satunya adalah memecahkan permasalahan yang tergambar dalam latar belakang dan rumusan masalah. Tujuan yang hendak dicapai itu dapat disebutkan sebagai berikut

- a. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh platform digital (youtube) dalam perkembangan Video Art di Indonesia
- b. Dapat lebih mengetahui dan memahami historis perkembangan Video Art di Indonesia
- c. Menganalisis bentuk-bentuk video art yang ada di Platform Youtube di Indonesia

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti juga berharap bahwa kedepannya penelitian ini memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan sebagai penambah wawasan ilmu dan referensi bagi pembaca dari berbagai golongan seperti mahasiswa, pelajar dan masyarakat luas tentang Medan Seni rupa terutama mengenai Video Art dan perkembangannya di Indonesia.

- b. Dapat menjadi acuan dan bahan masukan bagi peneliti lain untuk menggali dan berkarya dengan media Video Art.
- c. Untuk menerapkan metode dan ilmu yang diperoleh oleh peneliti selama menjalani perkuliahan dan melatih peneliti untuk menganalisis permasalahan yang ada serta mencari penyelesaian atau solusinya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam mewujudkan penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mengambil beberapa data yang dibutuhkan melalui beberapa cara sebagai berikut :

- a. Peneliti mengambil data dari beberapa literatur yang membahas dan berkaitan dengan perkembangan Video Art di Indonesia seperti Artikel, Jurnal dan Buku.
- b. Peneliti juga meng Observasi dan melakukan dokumentasi terhadap Platform Youtube untuk mengambil data sebagai bahan penelitian dalam perkembangan Video Art di Indonesia.
- c. Sebagai pendukung, peneliti juga melakukan wawancara terhadap pihak terkait untuk melengkapi data yang dibutuhkan

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika yang digunakan peneliti akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam setiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran mengenai Pengaruh Platform Youtube terhadap Perkembangan Video Art di Indonesia

BAB II – LANDASAN TEORI

Bagian ini membahas mengenai kajian teoretis (mengenai variabel penelitian yang diteliti) tentang Perkembangan Video Art di Indonesia dan Pengaruh Platform Youtube terhadap perkembangannya.

BAB III – PENYAJIAN DATA

Dalam bab ini berisikan tentang pengembangan metodologi yang terdiri dari kerangka pemikiran, sumber data, serta jenis data dan metode analisis data, serta penyajian data berisikan teori – teori yang digunakan dalam penelitian dan bagaimana pemaknaan suatu pembahasan dalam penelitian

BAB IV – ANALISIS DATA

Bagian ini membahas mengenai deskripsi hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang ditetapkan serta pembahasan penelitian yang membahas tentang hasil dan temuan penelitian yang hasilnya sudah disajikan pada bagian a sesuai dengan teori yang sudah dikemukakan di bab II

BAB V PENUTUP

Sebagai penutup dari laporan analisis ini, bab V akan berisi kesimpulan yang berupa jawaban atas pertanyaan yang menjadi latar belakang permasalahan dalam penelitian ini.

1.8 Alur Kerja Penelitian

