

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya**

Setiap manusia yang lahir memiliki keunikannya masing-masing baik dari segi fisik maupun karakter dan sifatnya. Pengalaman hidupnya yang nanti akan membentuk karakter dan sifat manusia tersebut. Sifat manusia salah satunya adalah dapat menilai kepribadian sesama manusia lain, sangat disayangkan seringkali manusia memiliki pemikiran kaku ketika langsung menebak sifat dan karakter seseorang dari tampak luar saja, yang akhirnya muncul sebuah ungkapan yaitu “*Always look people by their cover*”. Pemikiran seperti ini seringkali membuat interaksi dengan individu atau suatu kelompok menjadi terkotak-kotak dalam persepsi yang tidak selalu benar adanya. Tampilan luar adalah tampilan yang paling sering menipu mata sehingga pemahaman mengenai orang lain itu tidak sampai ke pemikiran kita. Seringkali kita menjadi terlalu percaya dengan ilusi yang di ciptakan oleh penglihatan, jika kita memiliki sikap seperti ini sebenarnya kita telah dibiarkan di tipu oleh indera mata kita sendiri.

Seperti itulah fenomena yang sering dijumpai ketika manusia menilai sesamanya. Seiring dengan perkembangan zaman, seperti ungkapan tersebut terus menjadi isu dalam keseharian. Hanya saja yang dulu ketika menilai orang lain dari tampak luar (nyata), sekarang kecenderungannya beralih kepada yang tampak pada dunia maya, yang terjadi ialah manusia saat ini seolah menilai dan juga dinilai dari citra dunia mayanya, maka telah berubah menjadi semu, palsu, sebuah ilusi.

Kemajuan dan kecanggihan teknologi saat ini sangat memudahkan kita dalam memenuhi keperluan keseharian. Teknologi saat ini sangat erat dengan perangkat elektronik, keseharian kita sangat bergantung pada benda ini, sangat sulit seperti halnya memisahkan dengan *handphone*, tablet, dan sebagainya, dan lagi dengan banyaknya aplikasi yang disuguhkan. Karena sudah sangat erat, seolah telah menjadi bagian dalam diri. Dari teknologi inilah manusia menjadi mudah menciptakan ilusi. Semua yang hadir dalam dunia maya tersebut seolah telah menggantikan dunia nyatanya. Kasus yang terjadi adalah manusia sekarang berlomba menciptakan ilusi terbaik versi

mereka, untuk membentuk citra yang se"indah" mungkin, yang tujuannya agar mendapat pengakuan, eksistensi.

Ketika sesuatu telah menjadi sangat erat dengan kita, memang menjadi sulit membedakan yang benar dan tidak, nyata dan tidak. Manusia telah terbuai, dibutakan oleh ilusinya sendiri, dan setelah ilusi yang diciptakan dianggapnya semakin mendekatkannya dengan eksistensi, justru semua semakin tidak nyata, sebatas dunia maya, hanya ilusi.

Dari momen renungan inilah yang ingin saya bawa dari karya ini. Karya yang menampilkan "ilusi" dari visualnya ini diharapkan menjadi momen renungan bagi apresiator, bahwa eksistensi yang di rasa nyata itu justru berlaku sebaliknya, karena yang diciptakan hanya berupa ilusi saja, akan selalu hampa, kosong, tidak pernah nyata.

Inspirasi tentang ilusi ini muncul akibat dari kecenderungan manusia saat ini yang seolah beranggapan dunia maya adalah dunia nyatanya, terutama ketika bicara media sosial. Manusia sekarang hanya berlomba menampilkan yang se indah mungkin, yang diharapkan publik ingin lihat saja. Menciptakan ilusi untuk membuat orang percaya, sehingga terbuai dan lupa apa yang mereka ciptakan itu hanya ilusi saja.

Karya yang di tampilkan akan beragam, baik dari media maupun dimensinya. Melalui karya ini apresiator di ajak merenung, lewat ilusi-ilusi yang ditampilkan pada karya.

## 1.2 Identifikasi Penciptaan Karya

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka ada sejumlah hal yang dapat dikaji; apa yang dilakukan dalam dunia maya akan selalu semu, tidak nyata, hanya ilusi, maka identifikasi penciptaan dalam tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep ilusi ini dapat dijadikan penciptaan karya?
2. Bagaimana dapat memvisualisasikan konsep ilusi kedalam karya?

## 1.3 Batasan Karya

Sesuai dengan isu yang diangkat, maka batasan dalam karya akan fokus pada permasalahan ilusi yang diciptakan manusia di dunia maya khususnya media sosial.

## 1.4 Tujuan Penciptaan Karya

Melalui karya ini, diharapkan akan mencapai hal – hal berikut :

1. Menjadi pembuka pemikiran apresiator dalam memahami konsep ilusi.
2. Membuka pandangan apresiator terhadap bentuk visual karya dan ide yang diangkat.

## 1.5 Metode Penciptaan

Hal yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan menciptakan karya Tugas Akhir meliputi:

Studi pustaka

Membaca buku, melihat pameran yang dapat memperkuat proses penciptaan pada konsep dan visual karya.

Eksperimen

Mencoba kemungkinan – kemungkinan baru dengan menggabungkan berbagai media sehingga tercipta visual yang paling mewakili konsep karya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan ini dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut :

### **Bab 1 Pendahuluan**

Menjelaskan latar belakang penciptaan, identifikasi penciptaan, kerangka penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penulisan laporan penciptaan.

### **Bab 2 Landasan Teori**

Menjelaskan landasan penciptaan yang berisi tema dan judul tugas akhir, acuan karya dan acuan teori.

**Bab 3 Konsep Penciptaan**

Menjelaskan konsep penciptaan yang berisi ide dan gagasan, dan proses berkarya.

**Bab 4 Tinjauan Karya**

Menganalisis karya yang telah diciptakan dengan landasan teori yang telah dipaparkan sebelumnya.

**Bab 5 Kesimpulan**

Merupakan rangkuman singkat dari hasil tulisan pengantar karya



## 1.7 Kerangka penciptaan karya

