

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Munculnya era baru yaitu era globalisasi menjadi sebuah titik awal perkembangan dunia yang baru. Di mana kekuatan teknologi informasi menjadi magnet yang begitu besar dalam sejarah perkembangan dunia dan manusia kini. Kemunculan era ini memberikan pengaruhnya pada setiap bidang kehidupan. Salah satunya memberikan pengaruh pula pada sebuah inti penting sejarah perkembangan manusia. Identitas menjadi hal penting yang berperan dalam sejarah perkembangan kehidupan manusia. Tanpanya manusia kehilangan arah.

Proses pembentukan identitas menjadi penting karena dimulai dari titik inilah pertumbuhan manusia secara utuh. Tetapi tidak semua manusia dapat mengalami proses pembentukan identitas dengan sempurna. Semakin berkembangnya

zaman, maka berkembang pula budaya – budaya baru di masyarakat, seperti budaya instan, yaitu sebuah budaya yang hanya mementingkan hasil yang cepat tanpa menghiraukan proses. Dengan berkembangnya budaya instan tersebut maka masyarakat selalu menginginkan segalanya yang serba cepat mengakibatkan masyarakat tidak dapat berproses dalam pembentukan identitas diri. Hal inilah yang menyebabkan munculnya krisis identitas.

Krisis identitas merupakan keadaan di mana manusia sulit menemukan jati dirinya. Dalam krisis itu, manusia mulai mencari cara cepat untuk menyelesaikan masalahnya. Budaya instan mengambil peran dalam hal ini. Iming – iming “cepat memberikan hasil” membuat manusia tergiur. Teknologi informasi menjadi salah satu kekuatannya. Kuatnya pengaruh teknologi informasi, terutama dunia virtual membuat manusia terlena.

Krisis identitas yang terjadi dalam realitas kehidupan dapat direalisasikan dengan menciptakan identitas baru lewat dunia virtual. Lewat dunia virtual, manusia dapat dengan mudah mengidentifikasi dirinya sebagai siapa pun. Mereka dengan mudah dan bebasnya menciptakan sebuah identitas baru sesuai imajinasinya, yang tidak dapat dicapainya dalam realitas kehidupannya. Hal ini membuat manusia dimanjakan dan mendapatkan kepuasan secara imajiner.

Layaknya seorang anak kecil yang sedang bermain, sebuah dunia imajinasi yang ajaib pasti dapat menjadi taman bermain baginya. Seperti dunia virtual, dunia ajaib juga menawarkan kebebasan imajinasi di dalamnya. Di dalam dunia ajaib, manusia bebas berimajinasi dan memainkan peran. Seperti pemain sandiwara yang memainkan perannya, manusia pun ditawarkan untuk memainkan peran baru dalam balutan visual (kostum) yang berbeda - beda .

Kostum dijadikan bungkus (*packaging*) yang nantinya akan membantu manusia ketika memperkenalkan identitas barunya yang semu dalam ranah dunia virtual.

Tetapi keasyikkan manusia bermain di dunia virtual dengan identitas semunya itu, maka lama kelamaan muncul kekhawatiran baru. Manusia menganggap identitas semunya ini sebagai identitas aslinya. Di mana manusia menjadikan dunia virtual sebagai realitas kehidupannya dan melupakan realitas kehidupan aslinya. Hal inilah yang dikenal sebagai Posrealitas. Fenomena tersebut mulai diperbincangkan dan mulai menimbulkan ketakutan baru yang disebut sebagai matinya realitas. Dengan terjadi matinya realitas, maka setiap bidang kehidupan manusia pun akan turut mengalami “kematian” tersebut, salah satunya adalah hilangnya estetika riil. Maka kebalikannya yang akan terjadi, di mana estetika virtual akan timbul dan bertukar peran dengan estetika riil dalam kehidupan masyarakat.

1.2 Ruang Lingkup Kajian

- a. Tema yang diambil adalah identitas dalam dunia virtual yang divisualisasikan lewat perupa-an kostum.
- b. Media karya dua dimensi berupa lukisan.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Mengapa balutan visual berupa kostum dapat melambangkan identitas ?
- b. Apa yang menjadi dasar perupa-an visual berupa kostum dalam karya ?
- c. Bagaimana kostum dapat menampilkan sebuah identitas yang imajiner ?

1.4 Tujuan Berkarya

Sebagai salah satu bentuk penyadaran diri akan realitas yang sebenarnya baik bagi diri sendiri ataupun para apresiator seni.

1.5 Manfaat Berkarya

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi serta pertimbangan bagi para apresiator berupa tulisan dan visual.

1.6 Sistematika Penyajian

Penulisan ini terdiri menjadi 5 bab, yaitu :

Bab 1 Pendahuluan

Menguraikan secara umum tentang identitas masyarakat dalam realitas yang saat ini keberadaannya tergantikan karena munculnya realitas semu (virtual) yang diwujudkan dalam perupaan kostum.

Bab 2 Landasan Teori

Menguraikan teori – teori dasar dari permasalahan yang diangkat.

Bab 3 Objek Kajian Karya

Menguraikan mengenai objek yang dipakai dalam perupaan serta proses kreasi karya.

Bab 4 Analisis Karya

Menguraikan analisis serta deskripsi dari karya yang diciptakan.

Bab 5 Kesimpulan

Menguraikan kesimpulan sebagai hasil dari pembahasan masalah.

1.7 Kerangka Berpikir

