



GLITCH ART SEBAGAI REFLEKSI MEMORI MANUSIA YANG RAPUH: SEBUAH PENCIPTAAN KARYA SENI

GLITCH ART AS A REFLECTION OF FRAGILE HUMAN MEMORY: AN ARTWORK CREATION

Hadiyan Yusuf Kuntoro

*Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, 55188, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia
Email: hadiyanyusufkuntoro@isi.ac.id*

Abstrak

Di era revolusi digital, paparan dalam ranah publikasi ilmiah mengenai penciptaan seni rupa berbasis digital masih belum banyak ditemukan dibandingkan dengan penciptaan seni rupa konvensional. Salah satu cabang dari penciptaan seni rupa digital yang paparan publikasi ilmiahnya masih terbatas adalah tentang penciptaan karya *glitch art*. Dalam artikel ini, penciptaan karya *glitch art* dipaparkan dengan penjelasan perihal definisi *glitch art*, metode penciptaan, teknis perwujudan, dan wujud konkret karya. Metode penciptaan karya mengikuti sembilan tahapan penciptaan, yaitu *preparation, concentration, incubation, ideation, insight, verification, planning, production, and validation*. *Glitch art* sebagai gagasan visual dijadikan wadah untuk mengekspresikan gagasan kreatif kerapuhan memori manusia. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya adalah *data bending*. Dengan memanfaatkan data visual digital sebagai metafora dari memori, proses distorsi dilakukan guna menciptakan ungkapan-ungkapan yang artistik dalam karya. Aplikasi yang digunakan dalam proses distorsi adalah *Audacity*, sebuah aplikasi edit audio digital berbasis *open-source*. Artikel penciptaan ini bertujuan untuk memperkaya ragam artikel penciptaan pada publikasi ilmiah yang selama ini masih didominasi oleh artikel penciptaan seni rupa konvensional.

Kata Kunci: seni digital, *glitch art*, memori, *data bending*, seni kontemporer.

Abstract

In the era that has entered the digital revolution, academic publication articles on the creation of digital-based fine art are still not widely found compared to the creation of conventional fine art. One area of the digital art creation that has a limited number of academic publication articles is the creation of glitch art. In this article, the creation of glitch art is presented along with the explanation of the definition of glitch art, the methods of creation, the technical embodiment, and the concrete artworks. The creation method follows the nine stages of creation: preparation, concentration, incubation, ideation, insight, verification, planning, production, and validation. Glitch art as the visual idea is used as an object to express the creative idea about the fragility of human memory. The technique used in the artwork creation is data bending. By utilizing the digital visual data as the metaphor for memory, the distortion process is carried out to create artistic expressions in the artworks. The application used in the distortion process is Audacity, an open-source digital audio editor application software. The purpose of this article is to enrich the variety of academic publication articles on the topic of fine art creation which are still dominated by the conventional fine art creation articles.

Keywords: digital art, *glitch art*, memory, *data bending*, contemporary art.

PENDAHULUAN

Seiring berlalunya zaman, manusia selalu mengembangkan teknologi-teknologi yang bertujuan untuk memudahkan kehidupan manusia. Kemunculan teknologi-teknologi tersebut juga berdampak pada perkembangan seni rupa, baik itu gaya/tren seni rupa maupun media yang digunakan dalam berkesenian rupa (Bullot et al., 2017). Salah satu contoh kehadiran

teknologi yang menambah khazanah kekayaan dunia seni rupa adalah teknologi digital yang kemudian melahirkan istilah *digital art* (Crowther, 2008; Fritz, 2016). *Glitch art* yang merupakan bagian dari *digital art* muncul akibat dinamika perkembangan teknologi digital yang merebak di tengah masyarakat. *Glitch art* muncul dalam dinamika ketika sebuah data/file media digital (baik visual, video, maupun audio) dapat mengalami kecacatan karena adanya kesalahan





maupun gangguan dalam proses transfer data. Konsekuensi dari kecacatan tersebut adalah data media digital menjadi terdistorsi dan menghasilkan perubahan-perubahan yang tidak sesuai dengan data asalnya. Bagi seorang perupa, kecacatan tersebut dapat dieksplorasi dan dieksperimentasi untuk menghasilkan sesuatu yang artistik.

Definisi *glitch art* dalam tataran praktis dapat dipahami sebagai bagian dari seni rupa digital yang memanfaatkan kecacatan-kecacatan data (data korup) untuk menampilkan pengalaman visual yang mengandung kualitas estetika tertentu, atau meminjam istilah dari Philip Galanter, menampilkan impresi visual bak ilusi psikedelik (kondisi psikologi ketika subjek mengalami rangkaian pengalaman sinestesia, halusinasi, dan mistik) (Galanter, 2016: 149). Pernyataan senada juga dipaparkan oleh Migotuwio (2020: 49) berdasarkan telaah dari kajian filosofis Menkman (2011) bahwa *glitch art* ditafsirkan sebagai sebuah karya seni visual yang memanfaatkan kondisi *error* (cacat) pada media digital untuk mewujudkan kesan estetis. Definisi-definisi mengenai *glitch art* yang dipaparkan secara mendalam oleh Shaw (2020), Goodfellow (2022), dan Kemper (2023) juga memiliki kesamaan persepsi bahwa *glitch art* dihasilkan dari kepewayaan perupa meramu kecacatan yang seharusnya tidak nampak dalam suatu media digital.

Meskipun telah banyak publikasi ilmiah tentang penelitian *glitch art* kaitannya dengan ontologi, terminologi, heuristik, dan estetika (lihat Kane, 2016; Migotuwio, 2020; Shaw, 2020; Goodfellow, 2022; Kemper, 2023), masih sedikit publikasi ilmiah kaitannya dengan penciptaan karya seni di ranah *glitch art*. Publikasi-publikasi ilmiah tentang eksplorasi dan eksperimentasi *glitch art* yang ada (lihat den Heijer, 2013; Peña et al., 2017) lebih menekankan pada metode serta teknik dalam menghasilkan ragam *glitch art* dengan mempergunakan data digital berlisensi *public domain* dari internet. Publikasi-publikasi tersebut tidak mengaksentuasi hasil akhir *glitch art*-nya sebagai suatu karya seni eksklusif yang perlu dijelaskan secara terperinci sebagaimana publikasi-publikasi ilmiah penciptaan karya seni lainnya (lihat Adam, 2018; Ayuningtari, 2022; Faruq & Hamzah, 2022; Lilipaly & Wiyono, 2022; Liffa & Sihite, 2023).

Di era yang serba digital, paparan karya-karya *glitch art* dalam publikasi ilmiah penciptaan karya seni masih jarang ditemukan dibandingkan dengan publikasi ilmiah penciptaan karya seni konvensional seperti seni lukis (Adam, 2018; Asa et al., 2021; Faruq & Hamzah, 2022), patung (Sufajar, 2020; Cahyono, 2020;

Hidayatulloh, 2022), dan grafis (Prastyo & Zarkasi, 2019; Adityatama, 2020; Abdullah, 2021). Dalam artikel ini, penciptaan tiga buah karya *glitch art* akan dipaparkan dengan metode serta teknik penciptaannya. *Glitch art* diangkat pada penciptaan karya seni ini untuk menambah ragam karya seni rupa dalam ranah publikasi ilmiah yang selama ini dikuasai oleh karya seni konvensional. Penulisan ini berupaya menunjukkan potensi penciptaan karya seni nonkonvensional di zaman yang telah memasuki era revolusi digital.

Karya *glitch art* yang diangkat dalam penciptaan ini merefleksikan memori manusia yang rapuh (tidak abadi, dapat berubah, dan dapat terbiaskan). Layaknya data digital yang dapat terbiaskan/terdistorsi karena faktor *noise* dan *entropy* (Menkman, 2011: 13), memori manusia juga dapat terbiaskan/terdistorsi karena pengaruh-pengaruh seperti usia, penyakit, trauma, dan kebiasaan perilaku (Read et al., 2020). Ingatan-ingatan manusia akan suatu kejadian tidaklah abadi, dapat tidak utuh, dapat terkikis, dapat hilang, ataupun dapat tergantikan. Terkadang hanya esensi kualitasnya yang masih dapat diingat, tetapi tidak pada detail halus yang terperinci.

Penulis sebagai subjek yang juga memiliki memori-memori tidak lepas dari potensi kecacatan ingatan akibat faktor-faktor yang telah disebutkan sebelumnya. Ingatan-ingatan kebersamaan dengan sanak keluarga, teman sejawat, maupun pengalaman berkesan yang dilalui penulis dapat kabur, bias, terdistorsi, bahkan hilang. Tidak mutlak seluruh rincian detail halus dapat kembali utuh dalam ingatan penulis. Detail-detail halus tersebut dapat hilang/cacat dari keseluruhan memori utuh sang penulis; layaknya gambaran besar data digital yang cacat, penuh dengan *noise*, *entropy*, dan yang secara kontemporer disebut dengan *glitch* itu sendiri.

Dalam perwujudan karya ini, memori yang diangkat sebagai penciptaan karya *glitch art* adalah memori episodik milik penulis sebagai manusia. Menurut Dickerson dan Eichenbaum (2010), memori episodik didefinisikan sebagai memori jangka panjang yang berkaitan dengan ingatan tentang suatu peristiwa, situasi, atau pengalaman dalam konteks ruang dan waktu. Dengan diwakilkan pada data visual digital yang telah direkam oleh penulis untuk mengenang kebersamaannya bersama sanak keluarga sebagaimana kebiasaan manusia yang hidup di era digital dan dengan menggunakan sudut pandang pertama dalam mengambil data visual digital, data tersebut akan dipergunakan untuk simbol/metafora memori episodik





penulis. Seakan-akan apa yang ditampilkan pada data visual digital tersebut adalah refleksi dari memori sang penulis, menampilkan apa yang penulis lihat langsung dengan mata kepala sendiri berdasarkan sudut pandang pertama.

Dalam penciptaan karya ini, tiga pertanyaan mendasar digunakan sebagai rumusan masalah untuk mengelaborasi karya *glitch art*:

1. Bagaimana mengeksplorasi kerapuhan memori manusia (penulis) sebagai gagasan kreatif?
2. Bagaimana mengekspresikan gagasan kreatif kerapuhan memori manusia ke dalam gagasan visual?
3. Bagaimana mendayagunakan gagasan visual kerapuhan memori manusia agar menjadi ungkapan-ungkapan artistik ke dalam karya *glitch art*?

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang digunakan dalam perwujudan karya ini mengikuti sembilan tahapan yang dipaparkan oleh Botella et al. (2011), yaitu secara berurutan: (1) *preparation*, (2) *concentration*, (3) *incubation*, (4) *ideation*, (5) *insight*, (6) *verification*, (7) *planning*, (8) *production*, dan (9) *validation*. *Preparation* adalah tahap perupa mendefinisikan dan memahami masalah, serta mengumpulkan informasi/solusi (studi literatur) untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Concentration* adalah tahap perupa memusatkan perhatiannya pada solusi dan gagasan yang dianggap bisa untuk menyelesaikan masalah, termasuk mengeliminasi solusi dan gagasan yang dianggap tidak mampu menyelesaikan permasalahan tersebut. *Incubation* adalah tahap perupa mengendapkan solusi dan gagasan yang telah berkecamuk di dalam pikirannya; membiarkan solusi dan gagasan tersebut bersintesis di alam bawah sadar hingga mengembangkan solusi dan gagasan baru pada tahap *ideation*. *Ideation* adalah tahapan perupa mengembangkan solusi dan gagasan baru (alternatif) yang merupakan hasil sintesis pada tahap inkubasi sebelumnya. *Insight* adalah tahap perupa mengalami *eureka moment* atau ketika perupa menemukan solusi dan gagasan yang dinilai paling tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Verification* adalah tahap perupa menguji dan memverifikasi solusi dan gagasan untuk menyelesaikan sampel masalah. Jika solusi dan gagasan yang diuji mampu menyelesaikan sampel masalah, maka tahap selanjutnya adalah *planning*. *Planning* adalah tahap perupa merencanakan teknis eksekusi pembuatan karya (perencanaan teknis eksekusi solusi dan gagasan). *Production* adalah tahap perupa menciptakan karyanya

secara konkret (merealisasikan ide dan gagasan untuk menyelesaikan permasalahan). Tahap terakhir adalah *validation* yang merupakan tahap perupa menyatakan dengan kepuasan batin bahwa karyanya telah selesai berdasar standar yang sudah ditetapkan. Botella et al. (2011) memaparkan bahwa sembilan tahapan tersebut bersifat dinamis, sehingga perupa dapat mengulangi tahapan sebelumnya untuk menyempurnakan karya yang dibuat.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Dari berbagai macam karya seni digital yang dipelajari, penciptaan karya *glitch art* dalam ranah publikasi ilmiah termasuk yang paling sedikit dijumpai. Dalam tahap *concentration*, penulis memusatkan perhatiannya pada gagasan kreatif yang hendak diangkat dalam penciptaan karya *glitch art*. Berbagai alternatif gagasan kreatif dimunculkan, lalu dengan saksama ditelaah satu per satu dengan *SWOT analysis* (Puyt et al., 2023) untuk kemudian dieliminasi alternatif gagasan kreatif yang dinilai kurang bisa dieksekusi dengan baik oleh penulis. Dalam tahap ini, penulis memusatkan pemikirannya pada gagasan-gagasan kreatif yang bisa digarap dengan apik sehingga mampu menceritakan pesan karya dengan baik kepada audiens.

Pada tahap *incubation*, penulis mengendapkan pilihan-pilihan gagasan kreatif tersebut agar mampu bersintesis di alam bawah sadar untuk kemudian dapat mengembangkan gagasan-gagasan kreatif baru/alternatif pada tahap *ideation*. Selanjutnya, penulis mendapatkan pencerahan gagasan kreatif pada tahap *insight (eureka moment)* untuk mengangkat tentang kerapuhan memori manusia sebagai gagasan kreatif. Penulis melakukan uji sampel (tahap *verification*) mengenai gagasan kreatif tersebut untuk dapat diangkat ke dalam gagasan visual yang apik. Setelah didapatkan sampel gagasan visual yang dinilai apik dan mampu mengusung pesan penulis dengan baik dari hasil uji gagasan kreatif, barulah penulis melakukan perencanaan (tahap *planning*) mengenai teknis eksekusi agar menjadi karya *glitch art* yang konkret.

Saat tahap *production*, penulis merealisasikan karya *glitch art*-nya dengan teknis yang telah dipersiapkan pada tahap *planning*, termasuk pada tahap *production*, penulis mengeksplorasi gagasan-gagasan visual agar menjadi ungkapan-ungkapan yang artistik. Terakhir, setelah menyaksikan dengan saksama dan memperhatikan detail-detail, serta telah mendapatkan kepuasan batin dari karya yang telah dibuat, barulah penulis dengan mantap menyatakan bahwa karya *glitch art*-nya telah selesai dibuat (tahap *validation*).



TEKNIS PERWUJUDAN KARYA

Dalam penciptaan karya *glitch art* ini, data visual digital digunakan penulis sebagai metafora dari memori. Data visual digital dimanfaatkan untuk mengekspresikan gagasan kreatif kerapuhan memori manusia dengan *glitch art* sebagai gagasannya. Data visual digital yang digunakan adalah data visual digital yang diambil oleh penulis mengenai kenangannya bersama keluarga, diambil dalam persepsi sudut pandang pertama atau penulis sebagai pengamat langsung yang mengalami peristiwa tersebut. Objek yang didokumentasikan dalam data visual digital tidak diarahkan sebagaimana dalam foto studio, melainkan diambil tanpa pengarahan dan secara *candid* seperti pada genre *street photography* (Kusrini, 2016). Data visual digital diambil menggunakan kamera HP Samsung Galaxy A22 (SM-A225F/DS) dengan penulis sebagai kamerawan. Keseluruhan data visual digital yang diambil berukuran 3000 x 4000 piksel (*landscape*) dalam format JPG. Gambar 1 memperlihatkan contoh data visual digital yang diambil oleh penulis pada 31 Juli 2022.



Gambar 1. Data Visual Digital yang Diambil pada 31 Juli 2022 untuk Karya “Menabuh Drum di Taman Pintar” (Gambar 4)

Data visual digital yang telah diambil kemudian diatur pewarnaannya dengan menggunakan aplikasi GIMP 2.10.34 (GIMP adalah singkatan dari GNU *Image Manipulation Program* yang merupakan aplikasi edit foto digital berbasis *open-source*). Eksperimen pengaturan warna dilakukan dengan memanfaatkan satu atau lebih pilihan fungsi pada *menu bar* “Colors”, seperti *Color Balance*, *Color Temperature*, *Hue-Chroma*, *Hue-Saturation*, *Saturation*, *Exposure*, *Shadows-Highlights*, *Brightness-Contrast*, *Levels*, dan *Curves*. Pengaturan pewarnaan tersebut bertujuan untuk mendistorsi warna asal, menciptakan kesan kontrasan khas seni psikedelik (lihat *psychedelic art* pada Qeis dan Azizi, 2017). Setelah pengaturan warna selesai dilakukan, data visual digital disimpan dalam format TIFF (tidak dalam format JPG) untuk menghindari hilangnya data piksel, *layers*, maupun

color channels akibat metode kompresi pada mode penyimpanan JPG (lihat Wiggins et al., 2001). Gambar 2 menampilkan hasil pengaturan warna pada Gambar 1.



Gambar 2. Hasil Pengaturan Warna pada Gambar 1

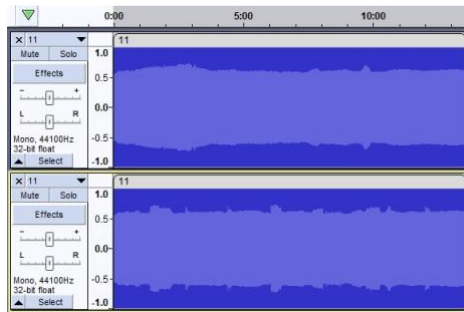
Teknik yang digunakan dalam membuat *glitch art* pada penciptaan karya ini adalah *data bending*. *Data bending* adalah teknik manipulasi untuk memunculkan *glitch* (data korup) secara tidak terduga pada suatu data digital dengan memanfaatkan aplikasi yang tidak diperuntukkan untuk mengolah/mengedit *file* dengan ekstensi tersebut. Sebagai contoh, memanipulasi sebuah data foto digital berekstensi JPG atau BMP menggunakan aplikasi edit audio digital (contoh: Adobe Audition) atau aplikasi edit teks digital (contoh: Notepad). Semangat manipulasi pada *glitch art* sejatinya adalah pada ketidakterdugaan hasil yang memuaskan secara kualitas estetika akibat keberanian bereksperimen meramu satu atau banyak hal di luar templat dan dogma (Menkman, 2011), dan bukan pada pengeditan *file* secara terukur dan terduga (den Heijer, 2013).

Dalam penciptaan ini, data visual digital berformat JPG yang telah diprakondisikan dengan GIMP dan disimpan ke format TIFF dimanipulasi menggunakan aplikasi Audacity 3.3.3 (aplikasi edit audio digital berbasis *open-source*) untuk menerapkan teknik *data bending*. Pada dasarnya, ketika data visual digital dibuka ke dalam Audacity, Audacity menerjemahkan data tersebut sebagai data audio digital, sehingga saat tahapan ini, proses manipulasi yang dilakukan adalah seolah-olah sedang memanipulasi sebuah data audio digital. Eksperimen manipulasi data audio digital palsu tersebut dapat memanfaatkan/mengombinasikan satu atau lebih fungsi yang ada pada Audacity, seperti *cut and paste* secara *random* posisi data audio digital, menerapkan efek *fading*, *delay*, atau *reverb*, dan mengacaukan data audio digital dengan menyisipkan *chirp*, *tone*, *pluck*, atau *noise* audio. Dalam penciptaan ini, setiap langkah dalam eksperimen selalu dicatat secara mendetail guna mencari ramuan dan takaran yang tepat demi kepentingan eksploitasi gagasan visual





agar menjadi ungkapan-ungkapan yang artistik. Gambar 3 memperlihatkan Gambar 2 yang dibaca sebagai data audio digital. Data audio digital atas adalah sebelum proses manipulasi dilakukan dan data audio digital bawah adalah setelah proses manipulasi dilakukan.



Gambar 3. Data Visual Digital Gambar 2 dalam Bentuk Data Audio Digital (Atas: Sebelum Proses Manipulasi; Bawah: Setelah Proses Manipulasi)

Setelah proses manipulasi dilakukan, data audio digital palsu tersebut lalu disimpan kembali sebagai data visual digital dalam format TIFF. Data visual digital berformat TIFF tersebut lalu dinilai kualitas estetikanya, ditentukan apakah hasil akhirnya sudah memenuhi standar yang telah ditetapkan. Hasil akhir *glitch art* yang berawal dari Gambar 1 diperlihatkan pada Gambar 4.

WUJUD KARYA

Menurut Claude Shannon dalam Menkman (2011), *noise* didefinisikan sebagai gangguan eksternal yang dapat merusak kemurnian suatu data, sedangkan *entropy* adalah istilah gangguan yang berasal dari sumber data itu sendiri (internal), bahwa kemurnian suatu data dapat rusak dengan sendirinya tanpa ada gangguan dari luar. Konsep *entropy* tersebut meminjam konsep dari ilmu termodinamika bahwa *entropy* menjelaskan tentang ketidakteraturan suatu sistem dalam rentang waktu tertentu. Sehingga, secara konsep, suatu data dapat terdistorsi dengan sendirinya tanpa ada gangguan dari luar seiring perjalanan waktu, bahwa segala sesuatunya di dunia ini tidak abadi, tidak ajeg, dan cenderung menuju ke arah ketidakteraturan dengan semakin bertambahnya waktu.

Dalam kasus memori episodik, *noise* dapat diibaratkan seperti gangguan-gangguan pada memori yang muncul dari luar tubuh manusia, seperti memori rusak karena pengaruh obat-obatan, memori rusak/terganggu karena kecelakaan, atau memori terganggu karena trauma-trauma yang timbul akibat kejadian-kejadian yang mengguncang psikologi manusia, seperti pemerkosaan, pembunuhan, kematian sadis, perang, percintaan,

pengkhianatan, dan hal-hal lain yang serupa dengan hal tersebut; sedangkan *entropy* dapat diibaratkan sebagai gangguan pada memori yang muncul dari dalam tubuh manusia, seperti pikun karena faktor usia dan memori rusak/terganggu karena penyakit genetik.

Pengejawantahan atas masalah yang dipaparkan tersebut dicitrakan dalam bentuk karya *glitch art*. Data visual digital sebagai metafora dari memori episodik didistorsi sedemikian rupa, menghadirkan kesan *noise* dan *entropy*, sebagai perumpamaan dari memori episodik manusia yang dapat kabur, samar, dan tidak jelas; hanya nampak kesan/impresi kasar sekilas yang mengingatkan atas kejadian/peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau.

Dalam manifestasi permasalahan tersebut, ada tiga karya *glitch art* yang dihasilkan, yaitu secara berurutan berjudul: (1) “Menabuh Drum di Taman Pintar” (Gambar 4), (2) “Melihat Pameran Seni di Jogja Gallery” (Gambar 5), dan (3) “Bermain Ular di Rumah Simbah” (Gambar 7). Keseluruhan karya berukuran 3000 piksel x 4000 piksel (*landscape*) dalam format TIFF.

Judul karya dibuat senaif mungkin untuk menekankan bahwa karya tersebut berangkat dari kenangan sederhana penulis bersama keluarganya, yang secara *de facto*, kenangan visual manusia tidak akan abadi sebagaimana ditampilkan dalam visual karya. Karya-karya tersebut menceritakan bahwa memori manusia itu rapuh dan menekankan bahwa ingatan/kenangan visual manusia yang abadi adalah hal yang keliru dan mungkin hanya kualitas rasanya yang dapat dirasakan kembali.

Karya-karya yang diciptakan tersebut merupakan hasil distorsi dari kenangan-kenangan visual penulis di masa lampau. Karya “Menabuh Drum di Taman Pintar” (Gambar 4) berasal dari hasil distorsi data visual digital yang diambil penulis pada tanggal 31 Juli 2022 (lihat Gambar 1) ketika sedang menemani sang buah hati menabuh permainan drum di Taman Pintar, Yogyakarta; sebuah taman bermain dan edukasi yang berada di jantung kota Yogyakarta.

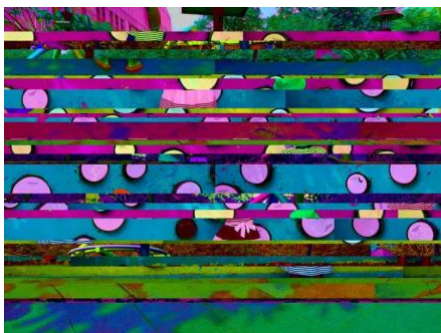
Karya “Melihat Pameran Seni di Jogja Gallery” (Gambar 5) juga berasal dari hasil distorsi data visual digital yang diambil penulis pada tanggal 19 Februari 2022 (lihat Gambar 6) saat sedang melihat pameran Jogja Affordable Art 2022 di Jogja Gallery bersama istri dan anaknya. Untuk karya “Bermain Ular di Rumah Simbah” (Gambar 7), data visual digital tertanggal 3 Mei 2022 yang digunakan, yaitu ketika



penulis bersama anak dan beberapa keponakannya sedang memegang ular milik tetangga dari mertua penulis atau simbah dari anak penulis (lihat Gambar 8).

Karya-karya yang dipaparkan pada artikel ini mengajak audiens untuk menyelami makna kerapuhan memori manusia, bahwasanya manusia itu lemah, bahwasannya kenangan yang tersimpan di dalam memori manusia dapat terbiaskan dan kabur sebagaimana tampilan visual pada karya. Dengan membaca judul karya dan melihat visual karya, audiens dibuat menerka-nerka objek apa yang ditampilkan, apa kaitan antara judul dengan visual karya, mana objek-objek pada karya yang dimaksudkan oleh judul. Sebagai contoh, dalam karya “Menabuh Drum di Taman Pintar” (Gambar 4), mana objek drum yang ditabuh, siapa yang menabuh drum, dan lain sebagainya. Audiens tidak mengetahui data visual digital yang digunakan (sebelum distorsi). Audiens hanya melihat karya dalam bentuk final atau dalam bentuk data visual digital yang telah didistorsi. Hanya penulislah yang tahu secara pasti kenangan apa yang ada di dalam *glitch art* tersebut. Hal ini menegaskan bahwa sang pemilik memori adalah yang tahu betul kualitas rasa dari memori tersebut, meskipun ia (sang pemilik memori) tidak mampu menceritakan secara mendetail dan tepat tentang visual kenangan tersebut, sebagaimana ditampilkan dalam bentuk data visual digital yang telah terdistorsi.

Tiap karya yang dipaparkan memiliki karakteristik visual masing-masing, meskipun sama-sama menggunakan teknik *data bending* dalam penciptaannya. Ketidakterdugaan hasil akhir karya inilah yang dimaksudkan oleh Menkman dalam membuat *glitch art* (Menkman, 2011). Kesan visual bergaris-garis horizontal ditampilkan pada karya di Gambar 4, sedangkan kesan visual mosaik ditampilkan pada karya di Gambar 5. Untuk karya di Gambar 7, kesan visual yang ditampilkan mengingatkan pada gaya visual musik reggae.



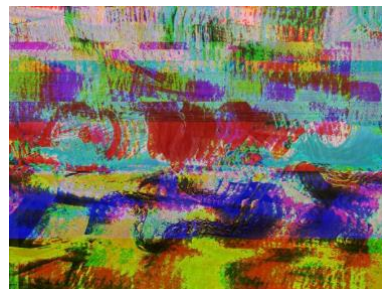
Gambar 4. Hadiyan Yusuf Kuntoro, Menabuh Drum di Taman Pintar, 3000 x 4000 piksel, *Digital Visual Data* (TIFF), 2023



Gambar 5. Hadiyan Yusuf Kuntoro, Melihat Pameran Seni di Jogja Gallery, 3000 x 4000 piksel, *Digital Visual Data* (TIFF), 2023



Gambar 6. Data Visual Digital yang Diambil pada 19 Februari 2022 untuk Karya “Melihat Pameran Seni di Jogja Gallery” (Gambar 5)



Gambar 7. Hadiyan Yusuf Kuntoro, Bermain Ular di Rumah Simbah, 3000 x 4000 piksel, *Digital Visual Data* (TIFF), 2023



Gambar 8. Data Visual Digital yang Diambil pada 3 Mei 2022 untuk Karya “Bermain Ular di Rumah Simbah” (Gambar 7)

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Penciptaan karya *glitch art* dengan teknik *data bending* sebagai bagian dari *digital art* mengungkap gagasan kreatif kerapuhan memori manusia telah dipaparkan dalam artikel ini. Foto-foto digital kenangan milik penulis yang dipakai untuk data visual digital dapat digunakan sebagai metafora memori episodik manusia. *Audacity* sebagai aplikasi edit audio





digital dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menghadirkan *glitch art* dengan teknis perwujudan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Eksplorasi untuk menghasilkan gagasan-gagasan visual yang penuh dengan ungkapan artistik serta semangat penciptaan telah diterapkan dalam perwujudan karya *glitch art* ini. Pada artikel ini, penjelasan mengenai penciptaan *glitch art* dapat memperkaya ragam dunia seni rupa kontemporer dalam ranah publikasi ilmiah.

2. Saran

Dalam penciptaan karya ini, wujud akhir dari karya adalah berupa *file* digital berformat TIFF. Pada umumnya, format TIFF dipergunakan untuk kepentingan cetak (*digital print*) dengan resolusi tinggi. Jika hasil akhir karya yang hendak dijual adalah dalam bentuk *hard copy digital print*, maka penyimpanan dalam format TIFF tepat untuk dilakukan. Akan tetapi, jika karya hendak dijual dalam bentuk *soft copy* sebagai NFT, maka hasil karya disimpan ke dalam format PNG. Hindari penyimpanan file akhir dalam format JPG karena JPG tidak mendukung penyimpanan *transparent background*. Selain itu, aplikasi pemrograman seperti VVVV, *Processing*, dan *Python* dapat juga digunakan untuk membuat *glitch art*.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A. M. (2021). Paradoks Bunuh Diri sebagai Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 7(1). 50-56. <https://doi.org/10.24821/jocia.v7i1.5276>
- Adam, S. (2018). Seni Lukis sebagai Refleksi Ketidakberdayaan dan Keterpinggiran Cokek. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 1-8. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.323>
- Adityatama, R. (2020). Apresiasi pada Film Menumbuhkan Rasa Empati sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 6(2), 121-129. <https://doi.org/10.24821/jocia.v6i2.5113>
- Asa, F. O., Ahdi, S., & Elpatsa, A. (2021). Fenomena Korupsi: Tikus sebagai Inspirasi Lukis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 508-514. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28059>
- Ayuningtari, A. W. K. (2022). *Youth Cyberbullying* sebagai Tema Penciptaan Karya Seni Lukis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 521-528. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39164>
- Botella, M., Zenasni, F., & Lubart, T. (2011). A Dynamic and Ecological Approach to the Artistic Creative Process of Arts Students: An Empirical Contribution. *Empirical Studies of the Arts*, 29(1), 17-38. <https://doi.org/10.2190/EM.29.1.b>
- Bullot, N. J., Seeley, W. P., & Davies, S. (2017). Art and Science: A Philosophical Sketch of Their Historical Complexity and Codependence. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 75(4), 453-463. <https://doi.org/10.1111/jaac.12398>
- Cahyono, E. (2020). Kehidupan Fauna sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 6(1), 28-37. <https://doi.org/10.24821/jocia.v6i1.4722>
- Crowther, P. (2008). Ontology and Aesthetics of Digital Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 66(2), 161-170. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2008.00296.x>
- den Heijer, E. (2013). Evolving Glitch Art. Dalam P. Machado, J. McDermott, A. Carballal (Eds.), *Evolutionary and Biologically Inspired Music, Sound, Art and Design* (pp. 109-120). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-36955-1_10
- Dickerson, B. C., & Eichenbaum, H. (2010). The Episodic Memory System: Neurocircuitry and Disorders. *Neuropsychopharmacology*, 35(1), 86-104. <https://doi.org/10.1038/npp.2009.126>
- Faruq, U., & Hamzah, A. (2022). *Living Qur'an* dalam Karya Seni Lukis. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 8(2). 122-131.
- Fritz, D. (2016). International Networks of Early Digital Arts. Dalam C. Paul (Ed.), *A Companion to Digital Art* (pp. 46-68). John Wiley & Sons Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch2>
- Galanter, P. (2016). Generative Art Theory. Dalam C. Paul (Ed.), *A Companion to Digital Art* (pp. 146-180). John Wiley & Sons Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch5>
- Goodfellow, P. (2022). Channelling the Unknown: Noise in Art Ecosystems. *Arts*, 11(2), 39. <https://doi.org/10.3390/arts11020039>
- Hidayatulloh, T. I. I. (2022). Visualisasi Ibu dan Ayah dalam Karya Patung *Assembling*. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 505-512. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39923>
- Kane, C. L. (2016). GIFs that Glitch: Eyeball Aesthetics for the Attention Economy. *Communication Design*, 4(1-2), 41-62. <http://doi.org/10.1080/20557132.2016.1275478>
- Kemper, J. (2023). Glitch, the Post-digital Aesthetic of Failure and Twenty-First-Century Media. *European Journal of Cultural Studies*, 26(1), 47-63. <https://doi.org/10.1177/13675494211060537>
- Kusrini. (2016). Fotografi Jalanan: Membingkai Kota dalam Cerita. *Journal of Urban Society's Arts*, 3(2), 102-109. <https://doi.org/10.24821/jousa.v3i2.1482>



- Liffa, M., & Sihite, O. (2023). *Coffee Shop* sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis Kaca dengan Teknik Reverse. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 70-78. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.40961>
- Lilipaly, M. R. H., & Wiyono. (2022). Visualisasi Garis Tangan Biografi Tokoh sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 8(1), 39-48.
- Menkman, R. (2011). *The Glitch Moment(um)*. Institute of Network Cultures. <https://networkcultures.org/uploads/NN%234RosaMenkman.pdf>
- Migotuwio, N. (2020). Aspek Komunikasi Visual dan Estetika pada Karya Desain Grafis Bergaya *Glitch Art*. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 6(1), 48-64. <https://doi.org/10.24821/jocia.v6i1.3901>
- Peña, E., Dobson, T. M., & Juárez, O. (2017). Pixualization: Glitch Art and Data Visualization. *InfoDesign - Revista Brasileira De Design Da Informação (InfoDesign - Brazilian Journal of Information Design)*, 14(1), 89-105. <https://doi.org/10.51358/id.v14i1.502>
- Prastyo, I. D., & Zarkasi, M. S. (2019). Wujud Rasa Syukur sebagai Keluarga Petani dalam Visual Karya Seni Grafis. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik, dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 11(1), 52-69. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v11i1.2675>
- Puyt, R. W., Lie, F. B., & Wilderom, C. P. M. (2023). The Origins of SWOT Analysis. *Long Range Planning*, 56(3), 102304. <https://doi.org/10.1016/j.lrp.2023.102304>
- Qeis, M. I., & Azizi, M. F. (2017). Eksplorasi Visual *Psychedelic Experience* Melalui Ilustrasi Berbasis Seni *Psychedelic*. *Jurnal Desain*, 4(3), 275-281. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1608>
- Read, S., Comas-Herrera, A., & Grundy, E. (2020). Social Isolation and Memory Decline in Later-life. *The Journal of Gerontology: Series B*, 75(2), 367-376. <https://doi.org/10.1093/geronb/gbz152>
- Shaw, D. B. (2020). The Aesthetics of Retrieval: Beautiful Data, Glitch Art, and Popular Culture. *Anthropocenes - Human, Inhuman, Posthuman*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.16997/ahip.15>
- Sufajar, H. B. (2020). Barang Sehari-hari sebagai Metafor dalam Penciptaan Seni Patung. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 6(2), 101-106. <https://doi.org/10.24821/jocia.v6i2.5098>
- Wiggins, R. H., Davidson, H. C., Harnsberger, H. R., Lauman, J. R., & Goede, P. A. (2001). Image File Formats: Past, Present, and Future.

