

## **ASPEK KOMUNIKASI VISUAL DAN ESTETIKA PADA KARYA DESAIN GRAFIS BERGAYA GLITCH ART**

**Oleh**

**Namuri Migotuwio**

Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sumatera,  
Alamat: Jl. Terusan Ryacudu, Way Huwi, Kec. Jati Agung,  
Lampung Selatan, 35365

Email : namuri.migotuwio@dkv.itera.ac.id

### **ABSTRAK**

Seni kontemporer berkembang dan mengakomodir berbagai teknik dan media dalam berkarya. Teknologi menjadi salah satu bagian dari proses berkesenian bahkan menjadi media berkesenian itu sendiri. Dalam praktik berkesenian saat ini, keberadaan teknologi mampu merubah cara pandang dan juga cara produksi sebuah karya seni. Salah satu karya seni yang sedang berkembang dewasa ini adalah trend desain bergaya glitch art, yang mulai diterima dan banyak direplikasi kedalam berbagai karya seni dua dimensi dan audio visual. Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang bagaimana pengaruh gaya glitch art pada karya desain grafis dengan pendekatan posstrukturalisme, serta menganalisa aspek estetika dan komunikasi visual pada karya dengan pendekatan teori desain komunikasi visual. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode purposive sampling, observasi dan studi literatur. Hasil dari studi analisis ditemukan bahwa dalam konstruksi posstrukturalisme karya glitch art membuka pintu kreativitas bagi para desainer grafis untuk menciptakan karya tanpa dibatasi aturan tertentu. Aspek komunikasi dalam karya desain bergaya glitch art dapat diinterpretasi melalui pembacaan simbol-simbol yang ada, dan untuk menangkap aspek estetika pada karya glitch art harus memandang gagasan tanpa dibatasi oleh sekat aturan visualisasi yang selama ini dibangun.

Kata Kunci : glitch art, grafis, posstrukturalisme, estetika, komunikasi

### **ABSTRACT**

*Contemporary art develops and accommodates a variety of techniques and media in the work. Technology becomes one part of the process of art and even becomes the media of art itself. In the current practice of art, the existence of technology can change the perspective and also the way of producing a work of art. One of the works of art that are developing today is the trend of glitch art style design, which is starting to be accepted and widely replicated into various two-dimensional works and audiovisual. This research will dig deeper into how the influence of glitch art style on graphic design works with the poststructuralism*

*approach, as well as analyzing the aesthetic and visual communication aspects of the work with the visual communication design theory approach. This research uses descriptive qualitative method, with data collection techniques carried out by the method of purposive sampling, observation, and study of literature. The results of the analysis study found that in the construction of poststructuralism, glitch artworks opened the door for creativity for graphic designers to create works without being limited by certain rules. The communication aspect in glitch art design works can be interpreted through reading the symbols, and to capture the aesthetic aspects of glitch artworks must look at ideas without being limited by the visualization rules that have been built so far.*

*Keywords: Glitch Art, Graphics, Poststructuralism, Aesthetics, Communication*

## **1. PENDAHULUAN**

Pada era seni rupa kontemporer banyak dihasilkan karya-karya dengan berbagai pengembangan teknik dan media. Seni kontemporer banyak dipahami sebagai sebuah konteks kekinian, atau sesuatu yang saat ini sedang terjadi. Seni rupa kontemporer khususnya, memiliki nyawa dan karakteristik yang berbeda dengan senirupa dimasa sebelumnya. Karya-karya seni rupa kontemporer secara tematik dinilai mampu merefleksikan situasi waktu yang sedang terjadi. Seni kontemporer dikenal memiliki karakteristik, antara lain tidak terikat aturan pada paham seni sebelumnya, sehingga seni kontemporer bersifat lepas dari ikatan aturan-aturan berkesenian yang pada zaman dulu berkembang; mampu melebur batas dan sekat antar disiplin ilmu; dan dapat menterjemahkan konteks sosial budaya lokal sebagai konteks berkesenian.

Dalam seni rupa kontemporer, teknologi menjadi salah satu media yang tidak bisa terpisahkan. teknologi menjadi salah satu bagian dari proses berkesenian bahkan menjadi media berkesenian itu sendiri. Dalam praktik berkesenian saat

ini, keberadaan teknologi mampu merubah cara pandang dan juga cara produksi sebuah karya seni. Dan teknologi turut memberi kontribusi bagi penyampaian wacana serta gagasan seorang seniman atas karyanya kepada publik. Dengan medium piranti teknologi tersebut, sebuah karya tidak lagi hanya dipandang sebagai medium dua atau tiga dimensi lagi, namun juga mengakomodir medium audio visual.

Pada tahun 1935, jauh sebelum booming seni kontemporer, seorang seniman bernama Len Lye menciptakan sebuah karya eksperimental berjudul "film A Colour Box" dengan menggunakan piranti elektronik. Dalam karyanya menunjukkan sebuah video yang menampilkan ratusan potongan gambar audio visual yang rusak dikarenakan monitor televisi yang digunakan untuk menayangkan karya tersebut ditarik menggunakan medan magnet berkekuatan besar. Efek dari tarikan gelombang medan magnet tersebut, menyebabkan tampilan gambar pada televisi menjadi kabur, bergelombang dan menampilkan visual yang tidak jelas. Berdasarkan bentuk visual yang dihasilkan dari gelombang magnet tersebut, tampak sebuah gambar bergerak namun dalam visualisasi yang dinamis, dan bentuk tersebut berubah ketika medan magnet dipindahkan. tampilan visual hasil dari eksperimen tersebut menjadi awal berkembangnya karya seni bergaya *glitch art*.

*Glitch art* sendiri diterjemahkan sebagai sebuah karya seni visual yang menampilkan kondisi eror pada media digital atau analog dengan tujuan menciptakan kesan estetik, yang tercipta atas kerusakan tampilan data digital atau manipulasi fisik perangkat elektronik (Menkman, 2011, hal. 336).

Urgensi penelitian dari penelitian ini, karena *glitch art* merupakan salah satu genre seni yang mampu mempengaruhi karya-karya seniman khususnya desainer di satu dekade terakhir. trend tersebut tidak hanya berlaku bagi bidang seni dua dimensi saja, melainkan mulai masuk ke seni audio visual. Begitu masif dan

besarnya pengaruh yang diberikan oleh genre tersebut sehingga menjadi sangat menarik untuk dikaji. genre atau gaya *glitch art* tampil dengan visualisasi yang sangat unik, dimana karya yang dihasilkan dibuat dengan teknik sengaja ataupun tidak sengaja untuk menghasilkan kesan eror atau rusak. Efek rusak dan salah tersebut cukup berdampak pada aspek ilustrasi, huruf, warna, dan komposisi yang menjadi unsur penting dalam tampilan utama pada sebuah karya seni rupa atau desain. Dengan tampilan tersebut, menunjukkan bahwa gaya *glitch art* tidak ingin dibatasi atau cenderung melakukan dekonstruksi atas aturan-aturan praktik berkarya yang cenderung harus mampu menampilkan sebuah karya dengan indah, bersih, rapi, terbaca, dan mampu menterjemahkan gagasan dari seniman atau desainer dengan baik.

Dalam penelitian ini, secara khusus akan membahas lebih dalam tentang apa dan bagaimana pengaruh gaya *glitch art* pada karya desain grafis. Dimana, pada era kontemporer ini, desain grafis memiliki posisi yang setara dengan karya seni lainnya. Karya seni desain grafis tidak lagi dikotak-kotakkan sebagai bidang seni yang lebih rendah atau berbeda dengan induk seni murni. Dalam kerangka seni rupa kontemporer, desain grafis memiliki posisi dan juga nilai tawar untuk mengelaborasi gagasan yang dapat divisualisasikan melalui perangkat atau teknik perancangan karya desain grafis. Karya desain grafis tidak hanya diciptakan untuk kepentingan industrial saja, namun juga dapat menunjukkan perannya sebagai karya yang tampil dengan muatan gagasan dan aspek estetika yang dalam. Diharapkan melalui penelitian ini berbagai pengetahuan tentang *glitch art* sebagai salah satu genre dalam bidang seni rupa dan desain dapat dikaji secara mendalam. sehingga hasil dari analisa dan kajian yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam bidang ilmu pengetahuan dan perkembangan seni kontemporer di medan sosial seni rupa.

Rumusan Masalah

a. Bagaimana memahami *glitch art*

pada desain grafis dengan pendekatan posstrukturalisme ?

b. Bagaimanakah mengetahui aspek estetika dan komunikasi visual pada desain grafis bergaya *glitch art* dengan pendekatan teori desain komunikasi visual?

3Tujuan

a. Mengetahui desain grafis bergaya *glitch art* dengan pendekatan posstrukturalisme

b. Mengetahui aspek estetika dan komunikasi visual pada desain grafis bergaya *glitch art* dengan pendekatan teori desain komunikasi visual

## **2. TEORI**

Untuk mengkaji lebih dalam tentang pemahaman *glitch art* dalam konteks seni rupa dan desain grafis, maka digunakan pendekatan posstrukturalisme. Posstrukturalisme dipahami sebagai sebuah pandangan yang muncul akibat ketidakpuasan atau ketidaksetujuan pada pemikiran strukturalisme (Campbell, 2007, hal. 203). Pandangan tersebut lahir sebagai dekonstruksi dari strukturalisme yang dipandang bergantung pada struktur yang tidak pernah berubah, sehingga menutup pintu bagi potensi kreativitas. Salah satu tokoh sentral pemikiran posstrukturalisme adalah Jacques Derrida, yang menentang keras dan berusaha untuk mendekonstruksi pandangan tersebut. paham posstrukturalisme memiliki cara berfikir yang mengutamakan peristiwa, dinamika dan proses ketimbang struktur yang selalu dibatasi dengan tatanan (George, 2004, hal. 64). Pandangan tersebut akan digunakan untuk mempertajam pemahaman tentang *glitch art* yang selama ini menampilkan visual yang dinilai mendekonstruksi aturan-aturan desain yang baik. Sedangkan untuk mengkaji dan menganalisa aspek komunikasi visual dan estetika pada karya desain *glitch art* dilakukan dengan menggunakan teori yang dijelaskan pakar desain dan semiotika Sumbo Tinarbuko. Dalam bukunya dijelaskan unsur-unsur apa saja yang menjadikan sebuah karya dapat dikategorikan atau masuk dalam lingkup desain komunikasi visual. menurut

Sumbo Tinarbuko, desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan layout (Tinarbuko, 2009, hal. 23).

### **3. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode purposive sampling, observasi dan studi literatur. Teknik *purposive sampling* dilakukan untuk menghimpun data sesuai dengan kebutuhan penelitian dan untuk mendukung pemahaman serta pengetahuan terkait dengan obyek kajian, maka dilakukan observasi dan juga studi literatur yang didapat dari berbagai sumber baik buku, jurnal, *website* dan juga dokumentasi foto dan video. Pada bagian analisis data, obyek akan dikaji dengan pendekatan teori posstrukturalisme dan teori desain komunikasi visual. Untuk memastikan validitas sumber, maka dilakukan triangulasi data yang menghubungkan data dari jurnal ilmiah, buku, dan juga sumber di *website*. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2013, hal. 330) triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan data dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada.

### **4. PEMBAHASAN**

#### *1a. Glitch Art.*

Para Seniman dan desainer *glitch art* menciptakan efek *glitch* dengan dua cara, yakni dengan membuat kesan eror melalui distorsi dan kerusakan dengan teknik manipulasi gambar atau foto dengan software pengolah foto dan desain. Cara yang kedua adalah dengan menciptakan kerusakan gelombang atau perangkat elektronik yang ditampilkan melalui layar komputer, perangkat lunak, permainan video, gambar, video, dan monitor digital, sehingga timbul kesan tidak beraturan

dan bercak yang secara visual tidak rapi namun memiliki kesan tertentu. Salah satu seniman yang menggunakan metode tersebut adalah Jamie Fenton dan Raul Zaritsky dengan karya "Digital TV Dinner" pada tahun 1978. Efek *glitch* dihasilkan dari manipulasi kontrol "video game Ballu" dan merekan hasilnya dalam bentuk rekaman audio (Betancourt, 2015, hal. 1).

Gaya *glitch art* pertama kali ditampilkan dalam seni audio visual, yang dikemas dalam bentuk film berdurasi pendek karya Len Lye dengan judul "*film A Colour Box*" pada tahun 1935. Seniman modern bernama Nam June Paik pada tahun 1965 membuat karya eksperimental yang menggabungkan magnet besar dengan perangkat televisi bernama "TV Magnet". Efek yang dihasilkan dari kedua benda tersebut, adalah bercak dan juga timbul garis tak beraturan yang muncul akibat efek elektromagnetik yang merusak gelombang sinyal pada televisi. Karya-karyanya terus berkembang menjadi sebuah karya seni instalasi yang ternyata mampu menjadi inspirasi lahir dan perkembangan gaya visual *glitch art*.

*Glitch art* mulai diperkenalkan pada tahun 2002 dalam sebuah simposium seni di Oslo, Norwegia, dengan tema '*Motherboard, a tech-art collective*'. Tujuan acara tersebut adalah untuk menyatukan seniman internasional, akademisi, dan praktisi *glitch* untuk berbagi pandangan dan karya satu sama lain. Perhelatan bernada serupa bertajuk GLI.THC/H juga turut dilaksanakan pada tahun 2010 di Chicago dan 2011 di Inggris. Dengan kegiatan lokakarya, pemutaran film, ceramah, pertunjukan, diskusi panel dan pertunjukan galeri diharapkan semakin mengukuhkan dan memperkuat posisi tawar *Glitch* sebagai salah satu bagian perkembangan seni yang dapat diaplikasikan kedalam berbagai media.

*Glitch art* saat ini bertransformasi menjadi sebuah gaya seni visual yang mulai akrab bagi kalangan seniman kontemporer dan juga desainer grafis. Dari sudut pandang desain grafis, gaya ini menjadi salah satu warna baru yang turut memberi kontribusi

bagi perbendaharaan karya-karya desain grafis yang diciptakan dengan komposisi yang teratur, rapi, dan mengandung unsur komunikasi visual yang baik. Gaya glitch art secara berani mendobrak tatanan desain grafis yang selama ini dibangun oleh para perancang grafis. visualisasinya yang tidak teratur, dinamis, bahkan tidak jarang efek yang ditampilkan mengurangi unsur keterbacaan dan juga komunikasi visual pada sebuah desain. Terlepas dari unsur negatif yang dimiliki, gaya tersebut memiliki daya inovasi dan keberanian dalam memberi nafas baru pada bidang desain grafis.

Efek *glitch art* menampilkan kesan gambar yang terdistorsi dari efek ilustrasi atau foto yang corrupt, serta susunan text yang tidak teratur dan rusak. Efek tersebut biasanya dihasilkan dari mesin cetak yang tidak presisi atau eror, sehingga cetakan yang dihasilkan tidak dapat menampilkan warna dengan separasi CMYK yang tepat. Berangkat dari medium digital dan analog, kini efek tersebut dapat dihasilkan dengan software pengolah foto atau grafis. dengan menurunkan resolusi atau dengan plugin tertentu, maka efek glitch dapat dihasilkan.

*Glitch art* menampilkan estetika seni melalui efek gangguan visual, baik dalam gambar diam ataupun bergerak. Visual yang ditampilkan pada genre tersebut meng-capture sebuah gambar dengan kerusakan garis, warna, bentuk yang dikarenakan unsur kesengajaan ataupun kegagalan dalam perangkat digital ataupun analog. salah seorang seniman glitch art bernama Michael Betancourt mengidentifikasi lima bentuk *glitch art* berdasarkan proses pembentukannya. Proses identifikasi dilakukan dengan mengidentifikasi perubahan pada file digital, generalisasi tampilan, dan teknologi yang dipergunakan untuk menampilkannya (Michael, 2016, hal. 2).

#### a. Data Manipulation

Data Manipulation merupakan sebuah teknik yang mampu menghasilkan efek glicth atau eror pada sebuah tampilan layar, yang disebabkan

karena hilangnya beberapa data dalam bentuk elemen garis dan titik selama proses kompresi file. Sehingga visual yang ditampilkan hanya menampakan setengah atau beberapa persen bagian saja yang berhasil dikompresi.



Gambar 1. Sumber  
(<https://i.pinimg.com/originals/58/ef/20/58ef206656b3d4612766cb42c7166091.jpg>.  
7/4/2020)

pada prosesnya, teknik ini mencakup beberapa tahapan yang menghasilkan transformasi perubahan file digital. Teknik ini memungkinkan terbentuknya visual yang disebabkan karena gangguan visual atau kesalahan. Untuk menghasilkannya, sebuah file video dikompres dengan menggunakan format yang memiliki resolusi tinggi, namun teknologi yang mengkonversinya tidak mampu menangkap berbagai elemen garis, warna dan titik dengan presisi. Akibatnya, terjadi kegagalan cascading yang menyebabkan beberapa unsur gambar pada video tidak dapat terkonsversi secara sempurna.

#### b. Hardware Failure

*Glitch art* juga dapat diciptakan dengan teknik *Hardware Failure*, dimana visualisasi yang ditampilkan menampakan gambar yang kabur atau membentuk gelombang tertentu

yang disebabkan oleh faktor eksternal seperti gelombang elektromagnetik, angin atau korsleting pada komponen. Dalam keadaan tertentu, gangguan yang disebabkan oleh Hardware Failure mampu merusak tatanan gambar, bahkan menghilangkan tampilan gambar karena efek kabur yang ditampilkan.



Gambar 2. Sumber

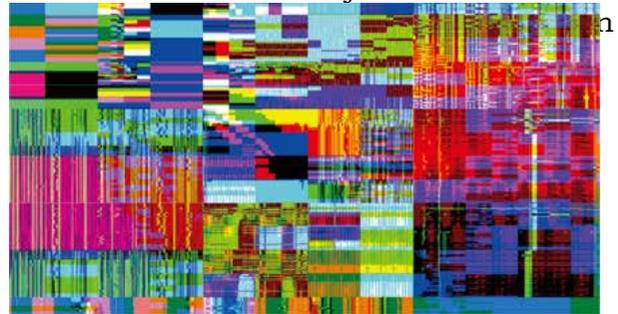
([https://4.bp.blogspot.com/aO7DI1Z22DI/WWEYFVrn1\\_I/AAAAAAAAAGXY/qGsSu4aJsEk nKPDIVaMgmAX\\_QA30ug5gCLcBGAs/s1600/vlcsnap-2017-07-02-15h44m15s642.png](https://4.bp.blogspot.com/aO7DI1Z22DI/WWEYFVrn1_I/AAAAAAAAAGXY/qGsSu4aJsEk nKPDIVaMgmAX_QA30ug5gCLcBGAs/s1600/vlcsnap-2017-07-02-15h44m15s642.png), 7/4/2020)

Teknik ini menampilkan gambar secara tidak stabil sehingga sulit sekali dikerjakan dengan teknik manual. metode ini memungkinkan banyak image yang tercapture pada sebuah gambar bergerak dalam satu detik. Pada image tersebut akan muncul banyak garis yang membujur secara vertikal, horizontal dan bahkan diagonal. dalam beberapa kasus, efek kerusakan yang disebabkan oleh gelombang elektromagnetik membentuk garis zigzag secara berirama namun kompisisinya tidak beraturan. warna primer dan sekunder menjadi warna pokok yang sering tampil, ketika terjadi kerusakan pada gambar. Hal tersebut disebabkan karena kegagalan perangkat dalam menyajikan warna gradasi atau warna utama pada gambar.

#### c. Misalignment

Efek *misalignment* pada karya *glitch art* dihasilkan dari perbedaan format pada saat membuka file. Perangkat dan

format data tidak berhasil melakukan sinkronisasi, sehingga kegagalan dalam membaca gambar atau data tersebut menghasilkan tampilan yang tidak teridentifikasi secara jelas. Efek pixel yang berbentuk persegi, serta bentuk ritmis menjadi elemen visual



Gambar 3. Sumber

([https://img.redbull.com/images/c\\_limit,w\\_1500,h\\_1000,f\\_auto,q\\_auto:good/redbullcom/2018/11/04/74549267-ec93-4045-9ec8-c89790839d2d/glitch\\_art.png](https://img.redbull.com/images/c_limit,w_1500,h_1000,f_auto,q_auto:good/redbullcom/2018/11/04/74549267-ec93-4045-9ec8-c89790839d2d/glitch_art.png), 7/4/2020)

Seorang seniman *glitch art* dapat membuat efek misalignment dengan cara membuka file video yang seharusnya hanyadiperuntukan untuk membuka file audio. Selain itu bisa juga dengan melakukan pengurangan atau penyetelan *codec* yang salah pada saat melakukan kompresi file. Ketidakseimbangan antara file digital dan perangkat lunak yang membaca file tersebut menghasilkan kesalahan melalui dekomposisi aplikasi akibat penggunaan *codec* yang salah. Sehingga transformasi data yang disandikan tidak terbaca, justru merusak file itu sendiri. bentuk repetisi yang ditampilkan memiliki kesan tertentu, meskipun secara menyeluruh kegagalan dalam membaca data tidak bisa menampilkan visual yang utuh dan terbaca simbol-simbolnya. Namun bentuk *pixel* dan juga garis yang terbaca secara tidak sempurna tersebut membentuk sebuah visual yang menarik. Disisi lain, gradasi warna dari percampuran

elemen yang ada para visual tersebut menjadikan efek yang ditampilkan pada teknik *misalignment* unik, meskipun karena kombinasi warna yang tidak beraturan.

d. Distortion



Gambar 4. Sumber  
([https://www.elsegcat.com/myimg/f/21-210122\\_distortion-samurai-rgbkatana-glitch-art.jpg](https://www.elsegcat.com/myimg/f/21-210122_distortion-samurai-rgbkatana-glitch-art.jpg), 7/4/2020)

Distorsi merupakan salah satu jenis *glitch art* yang paling populer dan sering diaplikasikan dalam berbagai karya desain komunikasi visual. Tampilannya yang menyajikan bentuk yang masih utuh memiliki tingkat komunikasi dan keterbacaan simbol yang lebih baik daripada jenis *glitch art* lainnya. Meskipun tidak menutup kemungkinan, dalam kerusakan yang sangat parah akan mengurangi konteks keterbacaan pada sebuah desain. seniman dapat menghasilkan karya *glitch art* dengan teknik *distortion*, yakni dengan meletakkan medan magnet berkekuatan besar sehingga mampu memiliki daya rusak gelombang pada sebuah perangkat elektronik. Dari tarikan energi yang dihasilkan oleh medan magnet tersebut, nantinya akan tercipta sebuah gelombang yang muncul pada layar televisi atau monitor. Ketidak stabilan tersebut berbentuk hilangnya beberapa elemen pixel pada layar, baik yang berbentuk potongan ataupun tarikan bidang yang mengelompok

pada arah tertentu.

e. Misregistration



Gambar 5. Sumber  
(<https://www.webdesignbites.com/wp-content/uploads/2019/04/Glitch-Misprint-Visual-Interference-Effects-4-1400x750.jpg>, 7/4/2020)

*Misregistration* terbentuk dari ketidaksempurnaan perangkat digital dalam menampilkan visual dikarenakan terdapat komponen yang kotor, bernoda, atau memiliki bercak. Seperti halnya mesin pemutar dalam membaca CD/DVD. sehingga obyek yang ditampilkan menampilkan kesan kabur, ketidakpresisian warna dan bahkan bentuk. Kegagalan perangkat audio digital dalam membaca data yang bermasalah, menimbulkan distorsi pada obyek yang ditampilkan

Dalam karya seni *glitch art* terdapat tujuh gaya menurut teknik pembentukannya, diantaranya adalah;

a. Pixelation

Dalam sebuah gambar dengan format bitmap, jika diperbesar dalam skala tertentu maka akan muncul potongan-potongan kecil yang bernama pixel. Dan dalam sebuah gambar bitmap terdiri dari jutaan pixel yang dikombinasikan dalam berbagai komposisi warna sehingga menampilkan sebuah gambar yang memiliki bentuk dan kesan tertentu.



Gambar 6. Sumber

([https://www.hungertv.com/wpcontent/uploads/2017/06/3476556921\\_b5102842e4\\_o.jpg](https://www.hungertv.com/wpcontent/uploads/2017/06/3476556921_b5102842e4_o.jpg), 7/4/2020)

Pixelation hadir dengan bentuk yang menampilkan beberapa potongan pixel yang hilang pada sebuah gambar dua dimensi ataupun gambar bergerak. Sehingga efek visual yang ditimbulkan pada gambar bitmap, terdapat adanya bercak atau kerusakan pada gambar karena potongan pixel tersebut berbeda warna atau dihilangkan. Teknik ini tercipta karena adanya data yang tidak sinkron dengan perangkat yang membacanya, sehingga terjadi distorsi. Desainer grafis dapat menciptakan efek pixelation dengan menggunakan software olah foto, yakni dengan menurunkan beberapa bagian pada foto yang akan dikompres sehingga tampak komposisi pixel pada gambar. selanjutnya tinggal dieliminasi beberapa bagian pixel yang dianggap tidak perlu, atau sesuai dengan konsep dan tujuan desainer.

#### b. *Light Leaks*

Kesan *light leaks* pada sebuah karya *glitch art* terbentuk dari bias cahaya yang tidak beraturan karena kebocoran cahaya pada lensa kamera. Efek tersebut dapat tercipta melalui perangkat kamera digital ataupun analog. Dengan pengaturan tertentu, seorang seniman dapat menghasilkan efek *glitch art* dengan teknik *light leaks* sesuai dengan visual yang ditampilkan.



Gambar 7. Sumber

(<https://i.ytimg.com/vi/Ge5mv5hWlug/maxresdefault.jpg>, 7/4/2020)

Bias dan percampuran cahaya yang dihasilkan pada foto menimbulkan kesan tersendiri pada foto. Seorang desainer grafis dengan kemampuan dalam mengoperasikan *software* olah foto, dapat dapat menciptakan efek *light leaks* dengan menggunakan efek filter pada plugin yang terdapat pada software. efek tersebut dapat dikendalikan dengan saturasi tertentu untuk diaplikasikan pada obyek ilustrasi ataupun text.

#### c. *Double Exposure*



Gambar 8. Sumber

(<https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/glitch-art/3/.7/4/2020>)

Teknik *double exposure* memungkinkan beberapa foto atau ilustrasi di ditampilkan dalam satu bentuk yang sama. Digabungkan secara acak, saling menumpuk dan desainer bebas membubuhkan efek rusak, bergelombang, bercak, ataupun potongan tak sempurna. Sepintas tampilan tersebut tampak membingungkan, karena komposisi yang saling bertabrakan dan lebih terkesan tidak harmonis. Beberapa desain pada teknik *double exposure* ditampilkan dalam susunan warna

yang tidak beraturan, sisi harmoni dan irama warna yang selaras diabaikan serta coba untuk dibenturkan. aspek inilah yang menjadi karakter dan kekuatan dari *glitch art* dengan teknik *double exposure*.

*d. Noise and Grain*



Gambar 9. Sumber  
(<https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/glitch-art/4/.7/4/2020>)

*Efek noise and grain* pada *glitch art* ditampilkan dalam bentuk bercak beraturan berwarna abu-abu atau hitam yang biasanya tampil pada layar digital. Bercak tersebut merupakan visualisasi dari bentuk gelombang sinyal frekuensi udara yang belum terpengaruh dengan gelombang frekuensi lain. Pada desain dengan konsep ini, menampilkan efek bercak pasir yang dapat dikombinasikan membentuk komposisi atau bidang tertentu secara lebih estetik.

*e. Color Degradation*

Teknik *glitch art* yang berikutnya adalah dengan menggunakan warna-warna kromatik yang kemudian diberi efek blur untuk memberikan kesan *error*. Efek ini menampilkan kombinasi warna CMYK atau RGB yang didistorsi serta terdapat efek blur pada gambar. Efek CMYK merupakan kombinasi warna yang diberlakukan untuk menghasilkan separasi cetak yang sesuai dengan bentuk aslinya.



Gambar 10. Sumber  
(<https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/glitch-art/4/.7/4/2020>)

Namun kesalahan teknis, ataupun kegagalan mesin dalam menciptakan hasil cetak yang presisi menghasilkan efek bayangan warna yang saling bertabrakan, sehingga menimbulkan kesan membingungkan. Sedangkan pada kombinasi warna RGB biasanya terjadi karena kegagalan perangkat digital untuk menyatukan separasi dan kalibrasi warna dengan presisi. Akibatnya warna tidak menyatu dengan sempurna dan membentuk sebuah visual dengan obyek yang direncanakan. Beberapa kasus terjadi juga dipengaruhi oleh gelombang, sehingga tidak hanya menyebabkan terpisahnya unsur RGB pada sebuah obyek, bahkan distorsi bentuk yang cukup ekstrim.

*f. Tekstur*

Desain *glitch art* juga mengakomodir berbagai bentuk yang mengkombinasikan obyek dengan berbagai teknik dan tata letak yang bebas, bahkan tidak beraturan. Salah satu ciri penting yang memperkuat karakteristik teknik tekstur ini terdapat pada kombinasi bentuk yang berbeda-beda, yakni bentuk yang tidak memiliki repetisi bentuk. Sehingga tidak terdapat pengulangan pada obyek tersebut.



Gambar 11. Sumber  
([https://images.wallpaperscraft.com/image/glitch\\_optical\\_illusion\\_texture\\_144153\\_2780x2780.jpg](https://images.wallpaperscraft.com/image/glitch_optical_illusion_texture_144153_2780x2780.jpg).7/4/2020)

Seorang desainer grafis dapat menciptakan efek ini dengan mengkombinasikan plugin filter dengan efek tekstur sehingga menampilkan efek tertentu. Semakin tinggi penekanan atau saturasi yang diukurkan, akan menghasilkan efek distorsi yang semakin dinamis dan tidak beraturan.

#### g. Glitch Lettering



Gambar 12. Sumber  
(<https://cdn1.vectorstock.com/i/1000x1000/61/30/glitch-font-with-distortion-effect-vector-18496130.jpg>.7/4/2020)

*Glitch lettering* memiliki karakteristik yang cukup kuat, melalui identitas tipografi yang ditampilkan. Secara khusus teknik ini mengelaborasi berbagai jenis dan bentuk tipografi untuk diatur secara bebas, sehingga memberikan kesan tertentu. Tujuan utama dari desain bergaya *glitch lettering* bukanlah unsur komunikasi dan keterbacaan, melainkan eksplorasi bentuk ilustrasi yang dihasilkan melalui kombinasi tipografi yang diciptakan. Seorang desainer

dapat secara bebas menggunakan berbagai jenis *typografi* sebagai media dalam menghasilkan efek *glitch*. Efek rusak pada tipografi dapat dihasilkan melalui *capturing* atas kerusakan media digital ataupun analog pada saat penayangan. Sehingga melalui proses distorsi bentuk tersebut dihasilkan visualisasi bentuk yang unik dan estetis.

Saat ini *glitch art* mulai populer dan diaplikasikan kedalam berbagai karya dua dimensi ataupun audio visual. Secara khusus untuk karya dua dimensi, visualisasi karya dengan efek *glitch art* yang diciptakan dengan tampilan yang lebih ramah dan juga mampu mengusung aspek komunikasi visual. Pada awalnya desain dengan gaya *glitch art* hadir dengan tujuan mendekonstruksi aturan-aturan yang menutup pintu kreativitas dan inovasi. Aspek estetika melalui visualisasi yang melawan kaidah-kaidah desain, terus diperkenalkan. dan hingga didekade terakhir menjelang tahun 2020, *glitch art* mampu menjadi salah satu *genre* yang dapat dijadikan trend bagi para pelaku industri kreatif di dunia.

Media audio visual juga telah menggunakan unsur *glitch art* sebagai efek pada tiap adegan. Kesan yang dihasilkan melalui shot editing tertentu dengan efek *glitch art*, memberikan penekanan emosional tertentu yang memberikan impresi terhadap penonton. Keindahan dalam karya seni sangat dinamis dan juga tidak dapat diukur dengan kaca mata struktural yang normatif dan dibatasi oleh aturan dan definisi baku. Tesis dan antitesis yang dihasilkan melalui karya yang terus dikembangkan, menjadi bukti bahwa setiap inovasi yang dianggap rusak, gagal, mengganggu ataupun tidak bernilai bisa juga menjadi embrio lahirnya sebuah trend baru dimasa depan.

## 2. Post Strukturalisme

Ketika berhadapan dengan karya, iklan, wacana ataupun fenomena budaya yang berlawanan dengan struktur atau keluar dari struktur, maka tidak bisa mendekatinya dari sudut pandang struktural. salah satu cara yang bisa ditempuh adalah dengan melakukan pendekatan dengan aturan baru (*over coding*). Karya seniman yang sering kali memiliki karakteristik melawan aturan yang ada, dapat didekati dengan pendekatan posstrukturalisme (Jailani, 2018, hal. 49). *Post Strukturalisme* merupakan pemikiran dengan pendekatan yang mempelajari sebuah obyek melalui aturan yang tidak lagi baku. Pada prosesnya *Post Strukturalisme* sering melawan aturan-aturan bersifat biner yang selama ini menjadi karakteristik pemikiran strukturalisme. *Post Strukturalisme* sendiri lahir dari ketidakpuasan terhadap pendekatan strukturalisme.

Selama ini pendekatan yang digunakan strukturalisme dianggap terlalu kaku dan menutup ruang bagi interpretasi yang lebih berorientasi pada masa depan, potensi kreativitas dan produktivitas dalam berkarya. Pemikiran *Post Strukturalisme* hadir untuk mengoreksi pemikiran strukturalisme yang bersifat steril, statis, metafisis, dogmatis, dan transenden. Dalam pemikiran *Posstrukturalisme* penanda dan petanda tidak lagi bersifat simetris dan stabil, namun terbuka terhadap permainan bebas penanda (*free play of signifier*). Pada perspektif ini terjadi pergeseran, dimana dalam memandang karya seni, posstrukturalisme lebih berorientasi pada semangat untuk menghasilkan kesenangan dalam sebuah "permainan tanda" yang berujung pada estetika dan pesan yang mungkin hanya dipahami oleh kreator. *Post Strukturalisme* memandang dunia secara lebih kreatif, produktif, transformatif, cenderung anarkis, dan terkesan tidak bertanggungjawab (*inresponsible*). Dalam membaca fenomena visual *glitch art* di era kontemporer ini, posstrukturalisme akan mengidentifikasi dan menganalisa lebih mendalam melalui pendekatan kreatifitas,

produktifitas, unsur transformasi, aspek anarkisme karya, dan *responsibility* karya terhadap sebuah konteks.

### a. Kreatif

Menurut Weisberg dalam Jati Fatmawati (Fatmawiyati, 2018), berpikir kreatif adalah cara berpikir yang membawa sesuatu yang baru (inovasi). Proses berpikir yang mendasari produk inovasi adalah sama dengan proses berpikir yang mendasari kegiatan sehari-hari (*ordinary thinking*) dan orang kreatif adalah seseorang yang memproduksi inovasi.

Para seniman *glitch art* pada awalnya hanya mencoba untuk mengeksplorasi metode baru ditengah keterbatasan. Len Lye mencoba untuk menggali unsur estetika pada fenomena kerusakan pada sinyal yang ditampilkan pada siaran elektronik. Empat puluh tahun berikutnya mulai muncul beberapa seniman kontemporer by Jamie Fenton and Raul Zaritsky dan Dick Ainsworth yang menciptakan karya sejenis dengan Len Lye, dimana sebuah tayangan video game didistorsi visualnya dengan memanipulasi data dari kaset yang seharusnya dan perangkat yang memiliki sistem kerja berbeda. akhirnya didapatkan efek kerusakan yang unik, dan visual yang ditampilkan tersebut coba dicapture. Kreatifitas para seniman *glitch art* untuk mencoba hal baru yang dianggap tidak bermanfaat dan tidak nyaman untuk dinikmati tersebut, ternyata pada era seni kontemporer yang menghilangkan sekat batas antar media dan konstruksi ideologi memberi ruang besar bagi *gaya glitch art* untuk terus hidup dan berkembang. Kreativitas yang ditampilkan para seniman *glitch art* lebih mengarah pada bagaimana sebuah benda dikehidupan sehari-hari mampu dijadikan sebagai medium untuk menangkap *style* baru dalam seni visual. Kehadiran *glitch art* memberi nuansa baru, ditengah banyak seniman yang selama ini berlomba-lomba menyajikan sebuah karya seni desain yang bersih, dan dibuat dengan teknik yang tinggi dan rumit. Sehingga keindahan dipandang dari sulitnya menciptakan efek visual, kerapian, aspek komunikasi dan juga kenyamanan bagi

target audience. Glitch art merobohkan pandangan tersebut, dimana sebuah karya seni seharusnya mampu secara bebas berekspresi dan dikembangkan.

Selaras dengan konsep Posstrukturalisme yang mendekonstruksi batasan dan staknasi, maka *Glitch Art* seharusnya terus dikembangkan dan terus bertransformasi kedalam berbagai bidang.

#### b. Produktif

Prinsip *Post Strukturalisme* menilai bahwa produktivitas menjadi dampak atas sikap yang berani keluar dari tatanan yang baku. dari kreativitas dan inovasi yang ada, terus dikembangkan metode baru yang dinilai lebih produktif. Menurut Sinungan (Sinungan, 2003, hal. 17) menyatakan bahwa produktivitas adalah suatu pendekatan interdisipliner untuk menentukan tujuan yang efektif, pembuatan rencana, aplikasi penggunaan cara yang produktifitas untuk menggunakan sumber-sumber secara efisien, dan tetap menjaga adanya kualitas yang tinggi. dalam karya glitch art aspek produktivitas pada awalnya belum dirasa secara kuantitatif. Produktivitas yang dicapai dari proses berkesenian *glitch art* lebih mengarah pada, bagaimana menciptakan sebuah karya dengan metode yang tidak dibatasi oleh aturan-aturan dan kaidah-kaidah yang selama ini dikembangkan. aturan dan kaidah menuntut seorang seniman atau desainer untuk bekerja secara cermat dan mempertimbangkan banyak aspek ketika ingin menghasilkan sebuah karya. Kecermatan dan ketelitian memerlukan alokasi waktu yang cukup lama, karena dalam prosesnya, seorang perupa harus memastikan kembali pekerjaannya apakah sudah sesuai dengan konsep, tujuan perancangan dan juga aspek-aspek lain.

Aspek produktivitas pada karya seni *glitch art* ditunjukkan dengan dipangkasnya proses-proses menciptakan sebuah karya dengan cermat dan teliti. Karya *glitch art* yang sejatinya terbentuk dari proses kerusakan yang tidak sengaja ataupun disengaja, tidak memiliki tuntutan untuk menyajikan dalam tampilan yang estetis serta memenuhi kaidah dan aturan-aturan

desain tersebut diatas. Karena tidak adanya tuntutan dan tekanan tersebut mempercepat proses kreatif seorang seniman atau desainer *glitch art*.

#### c. Transformasi

Transformasi dipahami sebagai perubahan suatu hal atau keadaan Nurgiyantoro (Nurgiyantoro, 2007, hal. 18). Aspek transformasi pada karya *glitch art*, ditunjukkan pada bergesernya paradigma masyarakat dan seniman tentang definisi seni dan cara dalam memandang estetika sebuah karya seni *glitch art*. Perkembangan seni kontemporer turut memberi ruang bagi berkembangnya aliran seni ini. Seni rupa kontemporer dipahami sebagai seni visual yang diciptakan terikat pada berbagai konteks ruang dan waktu yang menyelimuti seniman, *audience* dan medannya. Seni kontemporer mengarah pada hilangkan sekat-sekat material dan media berkarya, disiplin ilmu dan juga seni seni yang secara aktual merespon kondisi saat ini (Clarissa Stefanni, 2019). Dalam seni kontemporer konsep yang dituangkan dalam obyek merupakan yang nilai yang lebih esensial dari pada obyek itu sendiri. Sehingga karya seni *glitch art* dapat diciptakan melalui berbagai media dan teknik untuk mendapatkan efek *glitch*.

#### d. Anarkis

Anarkisme dalam berkesenian dari sudut pandang *Post Strukturalisme* memiliki definisi yang kompleks. Dan secara harafiah Kata “anarki” berasal dari bahasa Yunani, awalan an (atau a), berarti “tidak”, “ketiadaan”, atau “kekurangan”, ditambah archos yang berarti “suatu peraturan”. Dalam bahasa Yunani menyebutnya dengan istilah Anakhos/ Anarchia dengan pengertian tanpa aturan dan undang-undang (Rasyidin, 2005). sehingga Anarkisme juga dapat diterjemahkan sebagai kondisi kacau balau, huru hara dan situasi tidak terkendali. Berdasarkan definisi tersebut, anarki dapat diterjemahkan sebagai ketiadaan peraturan, dan anarkisme merupakan paham yang berpandangan bahwa ketiadaan peraturan dapat berdampak pada kekacauan. Anarkisme dalam berkesenian memiliki

makna yang lebih dalam dari sekedar pandangan terhadap sebuah konteks "tidak ada aturan" dan "kekacauan". karya seni glitch, membebaskan diri dari peraturan tentang sebuah definisi visual yang baik, yang indah dan mungkin memiliki kekuatan simbol yang tetap agar dapat dinikmati oleh khalayak. Seni tidak hanya menjadi sebuah ideologi berkarya untuk memuaskan hasrat keingintahuan atau solusi bagi khalayak ramai. namun seni secara egois memiliki kekuatan untuk merepresentasikan ide dan pemikiran dari seniman dalam bentuk karya seni yang tidak harus dipahami oleh semua orang. Keliaran dan keterbukaan terhadap permainan bebas penanda (*free play of signifier*) menjadi salah satu kelebihan yang dimiliki oleh seniman atau desainer glitch art. seniman bebas mengekspresikan cara dan metodenya untuk menghasilkan karya seni rupa baru melalui eksplorasi berbagai media. genre seni ini tidak memiliki aturan yang mengikat, berbeda dengan seni rupa bergenre realis. Dimana keseuaian bentuk, ekspresi, proporsi, warna dan juga kekuatan simbol-simbol pada karya menjadi indikator dan peraturan yang harus dipenuhi oleh seorang perupa. Berbeda dengan glitch art, aturan dalam membuat karya tidak dibatasi oleh standart apapun.

Seorang seniman atau desainer bebas menentukan teknik dan juga tingkat kerusakan sebagai elemen estetika pada karya. Keberanian dalam mengaktualisasikan diri melalui karya menjadi sebuah bentuk kebebasan dalam mendobrak paradigma berkeseiaan dan juga cara memandangi seni. Estetika saat ini tidak hanya dipandang pada visual yang indah dan nyaman dimata saja, namun juga mengakomodir bentuk-bentuk visual yang tampaknya tidak beraturan dan juga seakan dibuat dengan teknik visualisasi yang rendah.

#### *e. Inresponsibility*

Aspek *inresponsibility* atau sikap kebertanggungjawaban pada karya *glitch art* tetap harus ditunjukkan. Tanggung jawab sendiri didefinisikan sebagai perilaku untuk melaksanakan aturan yang

telah disepakati dengan baik. Menurut Zuchdi tanggung jawab merupakan suatu sikap dan perilaku seorang individu dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus ia lakukan, baik tugas terhadap Tuhan YME, negara, lingkungan dan masyarakat serta dirinya sendiri (Sismono, 2013, hal. 27).

*Glitch* menampilkan sebuah karya dengan visualisasi yang rusak, cenderung tidak dapat dinikmati. Dalam konteks tersebut, seorang kreator seakan tidak peduli dengan kebutuhan visual target audience. Bentuknya yang rusak dan juga sering tidak memenuhi kaidah desain dan tata rupa yang baik, memaksa publik untuk mau tidak mau menikmati dan juga menyerap manfaat dari karya seni yang disajikan. Dengan pemahaman bahwa *glitch art* tidak memiliki standard aturan, serta cenderung bersifat dekonstruktif, maka mustahil bagi seniman untuk memiliki memenuhi aturan-aturan tersebut. seorang seniman ataupun desainer wajib memiliki tanggung jawab penuh atas gagasan dalam karyanya, namun secara penyajian visualisasi *glitch art* seakan tidak memperdulikan reaksi dari publik, dan juga dampak yang ditimbulkan setelahnya. jadi dalam konteks berkarya, apapun kondisi yang ditampilkan oleh karya *glitch art* tetap didasari tanggung jawab penuh kreatornya. meskipun dalam proses berkaryannya tidak semua aspek dapat dipenuhi.

*Genre glitch art* tampil sebagai sosok baru yang lahir dengan penampilan yang lusuh dan tidak teratur, namun kehadirannya mampu memberikan pengaruh terhadap cara baru dalam menyikapi dan mengembangkan arah seni rupa pada konteks seni kontemporer. Seni yang dahulu dianggap gagal, eksperimental, membingungkan, tidak berguna dan cenderung mengganggu tersebut saat ini mulai diterima sebagai sebuah karya dengan pendekatan yang inovatif dan berani. Richard Harland berpandangan bahwa tanda-tanda berdasarkan konsep Posstrukturalisme selalu didekonstruksi dan posisinya sebagai identitas sosial tidak pernah stabil dan statis (Harland,

1987, hal. 124). Dalam konstruksi *Post Strukturalisme*, karya *glitch art* membuka ruang bagi proses inovasi dan transformasi seni rupa. Ruang-ruang kreatif dan juga paradigma yang selama ini dibatasi harus didobrak melalui pandangan kreatif yang tidak pernah stagnan dan selalu berkembang. Diharapkan seni *Glitch Art* dapat terus bertransformasi dan menjadi antitesis baru yang mampu memberi pengaruh terhadap berbagai aliran seni.

### 3. Analisis aspek komunikasi visual dan estetika

*Glitch Art* selama ini mampu menjadi trend dan telah diaplikasikan kedalam berbagai media visual, dan salah satunya adalah bidang desain grafis. Desain grafis pada awalnya merupakan cabang ilmu seni rupa yang dibuat dengan menggunakan peralatan dan perangkat tertentu untuk menghasilkan media-media yang bertujuan untuk promosi atau karya desain murni tanpa tujuan komersial. Karena mekanisme dan proses kerjanya yang memungkinkan untuk diindustrialisasi, maka aktivitas desain grafis banyak dipergunakan untuk kepentingan industrialisasi. Seperti halnya sebagai media periklanan, kampanye, propaganda, dan juga penerbitan. Hampir sebagian besar produk desain grafis dieksekusi dengan media cetak, meskipun ada yang yang masih menggunakan metode manual dalam membuatnya. Seperti halnya stempel, cap, ataupun obyek-obyek yang tidak dapat diproduksi dengan keberadaan mesin cetak yang ada. Sehingga kemampuan manual menjadi penting untuk mengeksekui karya-karya desain grafis.

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, karya desain grafis mulai mengarah pada media-media digital dan audio visual. Seperti halnya website, user interface, user experience, bahkan audio visual seperti motion graphic. Desain dengan kebutuhan spesifik tersebut diciptakan untuk ditayangkan di media yang bersifat digital. Sehingga dewasa ini, keperluan penciptaan desain bukan lagi untuk kepentingan cetak saja, bahkan

lebih banyak digunakan untuk keperluan penayangan di media digital. Keberadaan smart phone dan juga aplikasi yang sering digunakan manusia, memungkinkan hadirnya informasi ataupun perangkat dengan tampilan yang menarik dan juga memberi impresi tertentu. dan itulah peran desain grafis sebagai elemen estetika pada media.



Gambar 12.

Sumber

(<https://cdn1.vectorstock.com/i/1000x1000/61/30/glitch-font-with-distortion-effect-vector-18496130.jpg>.7/4/2020)

Berdasarkan definisi yang paparkan oleh Sumbo Tinarbuko, posisi desain grafis harus dirancang dan mampu memenuhi unsur-unsur warna, tipografi, ilustrasi, komposisi dan layout. jika salah satu unsur diatas hilang maka peranan lain bisa jadi menggantikan peran unsur yang hilang, atau sebuah karya desain grafis dinilai tidak utuh. Saat ini batas dimensi telah berubah seiring perkembangan pemahaman akan desain grafis. Dan desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang yang sangat kompleks. Meski begitu desain grafis tetap sebuah cabang ilmu seni visual yang dapat berdiri secara independent tanpa kepentingan apapun termasuk industrialisasi. Sehingga dari perspektif seni rupa kontemporer, desain grafis juga mampu berdiri sendiri sebagai sebuah karya seni visual yang dapat secara bebas menonjolkan aspek estetikanya tanpa harus terbebani dengan tujuan komunikasi dalam sebuah karya. Teori desain akan digunakan untuk

menganalisa lebih dalam terkait keberadaan unsur komunikasi visual dalam karya desain grafis bergaya glitch art. Dari unsur ilustrasi, pada karya desain bergaya *Glitch Art* lebih menjadikan ilustrasi dan warna sebagai elemen pokok. Dalam beberapa contoh karya desain grafis yang lebih menonjolkan aspek eksplorasi dan estetika berkarya, desainer mengkomunikasikan pesan dan gagasannya melalui simbol-simbol yang terdapat pada bentuk ilustrasi dan juga kombinasi warna yang dipergunakan. publik tidak disuguhkan narasi yang menggiring opini publik secara mudah. Desainer yang hanya menyematkan unsur ilustrasi yang dikemas dalam komposisi dan tata warna tersebut, mencoba untuk memberikan kebebasan bagi publik untuk menilai dan mengambil makna dari karya yang disajikan. Kebebasan tersebut selaras dengan konsep posstrukturalisme, yang meruntuhkan batas imajinasi publik untuk menginterpretasi sebuah karya. Ilustrasi yang ditampilkan dalam karya desain tersebut dapat berupa foto, gambar, typo, dan mungkin juga garis, atau titik yang dikombinasikan membentuk obyek tertentu. Sehingga simbol-simbol yang ditampilkan dapat secara bebas diartikan dan dikembangkan oleh desainer dan publik sebagai penikmat desain. dalam karya desain bergaya glitch art, ilustrasi yang ditampilkan dibuat efek cukup rusak, beberapa bagian hilang sehingga tidak jarang sulit untuk diidentifikasi bentuknya. namun aspek keindahan dari obyek yang dibentuknya menjadi simbol komunikasi yang mewakili ide desainer yang merancang karya tersebut.

Huruf dan tipografi dalam karya desain grafis ditampilkan untuk memperkuat pesan komunikasi secara verbal. Publik dapat dengan mudah mengidentifikasi dan mengerti pesan pada sebuah karya desain dengan membaca huruf yang disusun menjadi kalimat yang informatif. unsur komunikasi dalam sebuah karya desain grafis lebih cepat dimengerti dengan membaca simbol pada susunan huruf dan tipografi daripada

menterjemahkan simbol ilustrasi yang masih bersifat multitafsir. Sehingga peranan dan keberadaan huruf dan tipografi dalam sebuah media komunikasi visual sangatlah penting. meski begitu, dalam konteks desain grafis bergaya glitch art, sebuah huruf dan tipografi dapat bertransformasi menjadi sebuah ilustrasi yang dapat didistorsi bentuknya sehingga peranannya dalam sebuah gambar menjadi hilang. Seni glitch art memberikan ruang yang sangat luas bagi para desainer untuk mengelaborasi dan juga melakukan eksperimen terhadap bentuk huruf dan tipografi agar memiliki fungsi lain dalam sebuah karya desain grafis.

Warna dalam desain grafis merupakan unsur yang sangat penting. warna tidak hanya menjadi pembeda antara obyek satu dengan yang lainnya, namun warna juga mampu mewakili simbol atas konteks tertentu. Warna dalam karya seni desain bergaya glitch art menjadi unsur yang tidak mungkin hilang, karena secara teknis proses kreatif pembentukan efek eror menampilkan kerusakan dalam membaca data yang ditunjukkan dengan susunan warna yang tidak teratur. Salah satu bentuk kerusakannya adalah, warna CMYK atau RGB tidak dapat ditimpa secara presisi, sehingga kegagalan proses separasi mengakibatkan beberapa unsur warna keluar dan menjadikan efek bayangan warna. Hilangnya pixel pada sebuah foto menyebabkan adanya kesan bercak dan juga tergores pada foto yang ditampilkan. Komposisi dan layout adalah hal yang tidak terpisahkan dalam sebuah penciptaan karya desain. Pada sebuah karya desain terdapat irama, keseimbangan, harmoni yang disatukan kedalam teknik layout. Dalam desain bergaya glitch art proses penyusunan komposisi dan layout tidak memiliki aturan tertentu. Sehingga para desainer bebas untuk menentukan penyusunan tampilan. Meskipun cukup sulit bagi seorang desainer yang telah terbiasa bekerja dengan pola terstruktur, sehingga secara tidak sadar karya yang dihasilkan akan menunjuk pada komposisi dan jenis layout tertentu. Glitch art

memungkinkan bagi para desainer untuk bebas mengeksplorasi sebuah bentuk tanpa terbebani dengan aturan-aturan desain yang harus berirama, seimbang dan harmonis. beberapa karya desain diciptakan dengan mengabaikan aspek tersebut. sehingga unsur estetika dari tampilan bentuk yang abstrak dapat diinterpretasi sebagai salah satu desain yang menarik.



Gambar 13. Sumber

(<https://cdn1.vectorstock.com/i/1000x1000/61/30/glitch-font-with-distortion-effect-vector-18496130.jpg>.7/4/2020)

Aspek komunikasi dalam sebuah karya desain bergaya glitch art dapat dicapai melalui pembacaan simbol-simbol yang diinterpretasikan melalui warna, bentuk ilustrasi, unsur tipografi bahkan dari kombinasi tata letak dan komposisi yang ditampilkan. Beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk mengkaji unsur visual tersebut adalah dengan teori semiotika dan juga teori ikonologi. Kedua pemikiran tersebut merupakan beberapa dari banyak pemikiran lain yang bisa dipergunakan untuk membedah makna sebuah tanda pada gambar. Meskipun dalam dunia seni rupa dan desain simbol dapat diinterpretasi kedalam banyak tafsir, namun dengan melakukan kajian mendalam dan menghubungkannya dengan disiplin ilmu lain seperti sosial dan budaya akan dihasilkan sebuah kesimpulan yang

relatif presisi atau mewakili.

Dalam menangkap aspek estetika pada sebuah karya desain bergaya *glitch art*, publik harus melepaskan baju struktural dan sekat-sekat dalam memandang sebuah karya seni visual. Berbagai aturan-aturan yang mendefinisikan sebuah karya seni indah atau tidak tidak bisa dipergunakan dalam menilai karya seni *Glitch Art*. *Glitch Art* harus dimaknai sebagai sebuah karya seni yang berharga dan penting karena kepionirannya dalam mentransformasi gaya desain yang selama ini berkembang di masyarakat. Secara khusus desain grafis bergaya *glitch art* memiliki posisi yang sama dengan karya seni kontemporer lain. Ditinjau dari elemen visual dan juga gagasan tersembunyi dari desainer, maka karya desain dengan efek *glitch* dapat dinikmati sebagai sebuah bentuk yang indah.

## 5. SIMPULAN

1. Desain *glitch art* tampil sebagai sebuah karya visual yang tidak teratur dan cenderung rusak, namun kehadirannya mampu memberikan pengaruh terhadap pengembangan gaya seni visual di era kontemporer. Seni yang pada masanya dianggap eksperimental, membingungkan, dan cenderung mengganggu tersebut saat ini mulai diterima sebagai sebuah karya dengan pendekatan yang inovatif dan berani. Serta mampu diaplikasikan kedalam berbagai bentuk media baik dua dimensi ataupun audio visual.

2. Dalam konstruksi posstrukturalisme, karya *glitch art* membuka ruang bagi proses inovasi dan transformasi lahirnya karya-karya seni rupa kontemporer. Seni visual yang selama ini dibatasi oleh aturan dan paradigma yang stagnan coba didobrak melalui pandangan kreatif dan selalu berkembang. Aspek anarkisme dalam berkarya selalu memandang bahwa aturan adalah batasan dalam berkesenian, dan juga unsur penghambat produktivitas. Meskipun sebuah karya seni glitch art diciptakan dalam konstruksi yang bebas, namun sikap tanggung jawab dalam berkesenian menjadi bagian penting yang

tidak dapat dipisahkan

3. Aspek komunikasi dalam karya desain bergaya *glitch art* dapat diinterpretasi melalui pembacaan simbol-simbol warna, bentuk ilustrasi, unsur tipografi bahkan dari kombinasi tata letak dan komposisi yang ditampilkan.

4. Proses menangkap aspek estetika pada karya desain bergaya *glitch art*, publik harus melepaskan pandangan struktural dan sekat-sekat yang selama ini digunakan dalam memandang sebuah karya seni visual. Berbagai aturan-aturan yang mendefinisikan sebuah karya seni indah atau tidak, benar atau salah, tidak bisa dipergunakan dalam menilai karya seni. *Glitch art* memiliki posisi yang sama dengan karya seni kontemporer lain. ditinjau dari elemen visual dan gagasan tersembunyi desainer, maka unsur tersebut menjadi landasan dalam menangkap sisi estetika pada karya seni tersebut. Elemen estetika pada karya seni kontemporer tidak hanya dinilai dari kemampuan dalam mengolah gambar, namun bagaimana menterjemahkan gagasan kedalam visual yang inovatif, original dan juga memiliki karakter visual yang kuat.

## **KEPUSTAKAAN**

### Jurnal

- Betancourt, M. 2015. *The Invention of Glitch Video: Digital TV Dinner* (1978). Chicago: Betancourt, Michael. (2015) *The Invention of Glitch Video: Digital TV Dinner* 1978(preview).
- Clarissa Stefanni, S. d. 2019. *Perancangan Interior Galeri Seni Kontemporer Karya Penyandang Difabel dengan Konsep Universal Design di Surabaya*. INTRA.
- Fatmawiyati, J. 2018. *Telaah Kreativitas*. Magister Psikologi Universitas Airlangga.
- Rasyidin. 2005. Anarkisme. *Jurnal Sistem Teknik Industri*.

### Buku

- Campbell, D. 2007. *Poststructuralism. Britain*: Oxford University Press.
- George, R. 2004. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.

- Harland, R. 1987. *Superstrukturalisme; the philosophy of Structuralism and Post-Structualism*. Methuen.
- Jailani, Y. A. 2018. *Teori Budaya Kontemporer "Penjelajahan Tanda dan Makna"*. Yogyakarta: Aurora.
- Menkman, R. 2011. *Glitch Studies Manifesto*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Michael, B. 2016. *Glitch Art in Theory and Practice*. Cinegraphic.net.
- Nurgiyantoro, B. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM.
- Sinungan, M. 2003. *Produktivitas Apa dan Bagaimana*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sismono, D. Z. 2013. *Pendidikan Karakter Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Bandung: Alfabeta*.
- Tinarbuko, S. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

## **PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL**

### **A. Ketentuan Umum**

#### **1. Orisinalitas**

- a. Artikel belum pernah diterbitkan dalam media cetak atau online.
- b. Artikel tidak sedang dalam pertimbangan untuk diterbitkan pada media lain.
- c. Artikel bukan merupakan hasil plagiat karya ilmiah lain, baik sebagian maupun keseluruhan.

#### **2. Jenis Artikel**

- a. Artikel penelitian.
- b. Artikel penciptaan karya seni.
- c. Artikel ulasan buku.

#### **3. Bahasa**

- a. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.
- b. Artikel berbahasa Indonesia mengikuti Pedoman Ejaan yang Disempurnakan (EYD).

#### **4. Bentuk**

- a. Panjang artikel keseluruhan (termasuk gambar dan kepustakaan) antara 25 – 40 halaman A4 dengan margin 3,5 cm.
- b. Semua jenis font yang digunakan adalah Cambria.
- c. Ukuran font: judul 14 poin; nama-(nama) penulis, abstrak, dan kata kunci 11 poin; pendahuluan, pembahasan, simpulan, ucapan terima kasih, dan kepustakaan 12 poin.
- d. Spasi: judul, nama-(nama) penulis, abstrak, dan kata kunci 1 spasi; pendahuluan, pembahasan, simpulan, ucapan terima kasih, dan kepustakaan 1,5 spasi).

#### **5. Pembagian**

- a. Penomoran peringkat bagian adalah: A., 1., a., i., dan ditulis tebal (bold).
- b. Semua penomoran ditulis rata kiri.
- c. Awal paragraf menjorok ke dalam.

#### **6. Gambar**

- a. Gambar adalah bagian dari tulisan, bukan lampiran.
- b. Gambar diberi legenda (caption).
- c. Jika menimbulkan kerancuan, gambar dapat diberi panah penunjuk.
- d. Gambar diberi angka Arab, contoh: Gambar 1., Gambar 2., dst.
- e. Gambar yang berasal dari internet harus berasal dari website resmi sesuai dengan pedoman penulisan ilmiah.
- f. Gambar yang berasal dari penulis tidak diberi sumber.
- g. Gambar yang tidak berasal dari penulis diberi sumber, contoh:
  - h. Dari fotografer : (Foto: Aming Prayitno, 2015)
  - i. Dari olahan orang lain : (Dibuat oleh: Aming Prayitno 2015)
  - j. Dari dokumentasi orang lain : (Dokumentasi: Aming Prayitno, 2015)
  - k. Dari buku 1 penulis : (Carroll, 1999: 55)
  - l. Dari buku 2 penulis : (Bychkov dan Sheppard, 2010: 55)
  - m. Dari buku 3 penulis : (Davies, Stephen dkk., 2009: 55)
  - n. Dari web : (www.indonesia.go.id, 3/2/2015)

#### **7. Tabel**

- a. Tabel adalah bagian dari tulisan, bukan lampiran.
- b. Tabel dibuat dengan garis horizontal, tanpa garis vertikal sebagai pemisah kolom.
- c. Tabel diberi legenda (caption).
- d. Tabel diberi angka Arab, contoh: Tabel 1., Tabel 2., dst.
- e. Tabel yang berasal dari penulis tidak diberi sumber.
- f. Tabel yang tidak berasal dari penulis diberi sumber, contoh:
  - a. Dari olahan orang lain : (Dibuat oleh: Aming Prayitno 2015)
  - b. Dari buku 1 penulis : (Carroll, 1999: 55)
  - c. Dari buku 2 penulis : (Bychkov dan Sheppard, 2010: 55)
  - d. Dari buku 3 penulis : (Davies, Stephen dkk., 2009: 55)
  - e. Dari web : (www.indonesia.go.id, 3/2/2015)

## **8. Pengutipan sumber**

- a. Pengutipan menggunakan catatan perut (bodynote).
- b. Informasi pengutipan meliputi nama belakang penulis, tahun, dan halaman.
- c. Contoh catatan perut:
- d. Dari buku 1 penulis : (Carroll, 1999: 55)
- e. Dari buku 2 penulis : (Bychkov dan Sheppard, 2010: 55)
- f. Dari buku 3 penulis : (Davies dkk., 2009: 55)
- g. Untuk nama penulis yang tidak disebut dalam kalimat:  
Semiotika adalah studi tentang tanda dan cara kerja tanda (Fiske, 2011: 60).
- h. Untuk nama penulis yang disebut dalam kalimat:  
Menurut Newall (2011: 1-2), picture adalah suatu jenis representasi,
- f. Untuk penulis yang diacu oleh penulis lain:  
Alexander Gottlieb Baumgarten adalah filsuf yang pertama kali menggunakan istilah *aesthetica* dalam tulisan (Peter, 2010: 9).

## **9. Kepustakaan**

- a. Disusun dengan pembagian: 1. Jurnal; 2. Buku dan Sumber Cetak Lain; 3. Laman; 4. Informan.
- b. Tiap bagian disusun secara alfabetis.
- c. Urutan adalah: nama penulis, tahun terbit, judul, nama penerjemah (untuk karya terjemahan), tempat, dan nama penerbit.
- d. Jika terdapat lebih dari satu nama penulis, maka seluruh nama penulis ditulis, tidak disingkat dkk. atau et al.
- e. Contoh kepustakaan:
  - Jurnal  
Martin, Jean-Hubert. 2014. "Eye for an Eye, Image for an Image: Hassan Musa in Conversation with Jean-Hubert Martin" dalam *Nka Journal of Contemporary African Art*, Vol. 2014, No. 35, Fall 2014: 92-99.  
Huber, Jörg; Kong, Eva Lüdi. 2014. "Care of the Self" dalam *Journal of Contemporary Chinese Art*, Vol. 1, No. 1, 1 Maret 2014: 97-114.
  - Buku  
Thomson, Iain D. 2011. *Heidegger, Art, and Postmodernity*. Cambridge: Cambridge University Press.  
Bonham-Carter, Charlotte; Hodge, David. 2011. *The Contemporary Art Book*. London: Goodman Books.
  - Buku Terjemah  
Eaton, Marcia Muelder. 2010. *Persoalan-persoalan Dasar Estetika*, terj. Embun

- Kenyowati Ekosiwi. Jakarta: Salemba Humanika.  
- Bunga Rampai
- Dutto, Denis. 2005. "Aesthetic Universal", dalam Gault, Berys dan Lopes, Dominic Mclver (ed.). *The Routledge Companion to Aesthetics*. London dan New York: Routledge.
- Sepp, Hans Rainer dan Embree, Lester (ed.). 2010. *Handbook of Phenomenological Aesthetics*. London dan New York: Springer.  
- Makalah, Prosiding, Tesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian
- Afatara, Narsen. 2011. "Abstraksi Biomorfis sebagai Ekspresi Estetis". [Disertasi]. Yogyakarta: Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sunardi, St. 2014. "Mencari Masa Depan Pendidikan Seni untuk Seniman Pecinta Pengetahuan". [Prosiding Seminar Akademik Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2012, Mengingat Seni Membaca Pengetahuan]. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.  
- Laman
- Vickers, Adrian, "What is Contemporary Indonesian Art?". 2013. <http://www.insideindonesia.org/feature-editions/what-is-contemporary-indonesian-art-3>. (Diakses pada Rabu, 4 Februari 2015, pukul 17:14).

**DEWAN PENYUNTING**  
**JOURNAL OF CONTEMPORARY INDONESIAN ART**

**PENANGGUNG JAWAB**

Lutse Lambert Daniel Morin

**PEMIMPIN REDAKSI**

M. Dwi Marianto

**SIDANG PENYUNTING**

**Penyunting Penyelia**

Nadiyah Tunnikmah

**Penyunting Pelaksana**

Andre Tanama

**Anggota Penyunting**

Devy Ika Nurjanah

**PENERBIT**

Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Alamat**

Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Yogyakarta

Telp. (0274) 3815890

Email: [jociart@gmail.com](mailto:jociart@gmail.com)

Web: [jocia.isi.ac.id](http://jocia.isi.ac.id)