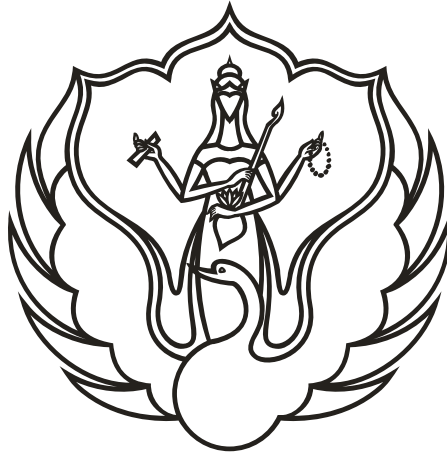


# TAMASYA ROH



NASKAH PUBLIKASI ILMIAH  
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang seni, Minat Utama Seni Videografi

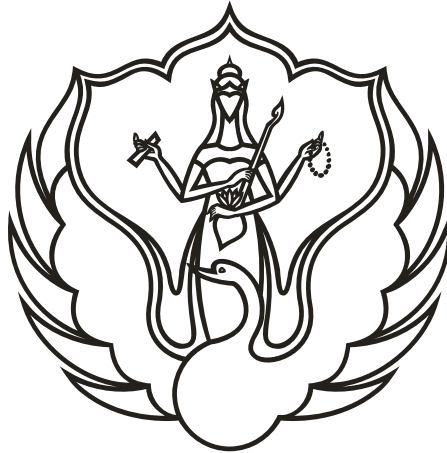
**Zuhdan Aziz, SIP, SSn**  
**NIM 1020506411**

PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

COVER.....	1
DAFTAR ISI.....	2
HALAMAN JUDUL.....	3
ABSTRACT.....	4
ABSTRAK.....	5
I. PENDAHULUAN.....	6
A. Latar Belakang.....	7
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	7
C. Orisinalitas.....	8
D. Tujuan dan Manfaat.....	8
II. KAJIAN PENCIPTAAN.....	9
III. LANDASAN PENCIPTAAN.....	10
IV. METODE DAN PROSES PENCIPTAAN.....	12
A. Proses Kreatif Penciptaan Seni.....	12
B. Proses Penciptaan Video Animasi.....	13
V. ULASAN KARYA.....	14
VI. PENUTUP.....	15
A. Kesimpulan.....	18
B. Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA.....	20

# TAMASYA ROH



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang seni, Minat Utama Seni Videografi

**Zuhdan Aziz, SIP, SSn**  
**NIM 1020506411**

PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012

# **The Tour of Roh (Spirit)**

Written Project Report  
Postgraduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta 2012

By **Zuhdan Aziz**

## **ABSTRACT**

Death is mysterious as well as frightening. It will come to everyone, whenever, wherever by whatever causes. Although the body has been died, the spirit as soul entity can take tour to the hereafter world. The perspectives of spirit tour are in accordance with the myths, the cultures, the thinking philosophies, as well as the believes or religions of the societies.

The artistic products about the death tend to surrealis styles, especially an animation film “Father and Daughter” (works of Michel Dudok de Witt) and Advertising Video “Hari Terakhir” version “Kamboja” (works of Petak Umpet Agency), give inspirative views to support the ideas for creating this video. The method of creating this video work uses creativity processes with the creating steps that enable the ideas defined, poured into technics of creativity and art, producted, edited then presented and verificated as video works. As a tehcnical creating, creative execution is done by animation technic and video of static single camera plus moving camera in a plane.

As the conclusions of this art creating are that : an experimental video is able to become body exploration, imagination, contemplation and tries to explore an independent artistic visualization. The video tends to not narrative, not linear, even abstract and surrealis. The plot dramatization structure is constructed as mozaic style, where the episodes mostly concist of three steps. While the presentation of this video works, with the application of the fluxus art, uses screen and art installation which stress on event.

Keywords : The Spirit Tour, Experimental video, and Fluxus art

# TAMASYA ROH

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2012

Oleh **Zuhdan Aziz**

## ABSTRAK

Kematian merupakan misteri sekaligus menakutkan. Bisa datang menemui siapapun, kapanpun dan dimanapun, serta oleh sebab apapun. Meski jasad telah mati, roh (*spirit*) sebagai entitas jiwa dapat melakukan perjalanannya di alam pasca kematian. Adapun perspektif perjalanan roh ini berlaku sesuai mitos, budaya, sosiologi, filsafat pemikiran maupun keyakinan atau agama yang dianut masyarakatnya

Karya-karya seni bertema kematian yang cenderung bergaya surealis, terutama film animasi “Father And Daughter” (karya Michel Dudok De Witt) dan video iklan “Hari Terakhir” versi “Kamboja” (karya Petak Umpet Agency) memberikan gambaran inspiratif untuk mendukung ide penciptaan karya video ini. Metode penciptaan karya video ini menggunakan proses kreativitas, dengan tahapan penciptaan yang memungkinkan ide dirumuskan, diolah dalam konsep-konsep produksi, dituangkan dalam teknik-teknik kreativitas dan seni, sampai dieksekusi (diproduksi), diedit dan disajikan serta diuji sebagai karya video. Adapun secara teknis penciptaan, eksekusi kreatif dilakukan dengan teknik animasi dan video *static single camera* serta *moving camera* dengan pesawat terbang.

Sebagai kesimpulan dari penciptaan karya ini, bahwa : video eksperimental mampu menjadi media perluasan tubuh, imajinasi, kontemplasi dan berusaha secara independen mengeksplorasi kemungkinan visualisasi yang artistik. Video cenderung tidak naratif, tidak linear bahkan abstrak dan surealis. Struktur dramatisasi plot ceritanya pun secara keseluruhan dibangun dengan gaya mozaik, dimana sebagian besar adegan berstruktur tiga babak. Sedangkan penyajian karya video dengan aplikasi seni *fluxus* ini menggunakan layar (*screen*) dan instalasi, yang menekankan peristiwa.

Kata Kunci : Perjalanan Roh, Video Eksperimental, dan Seni *Fluxus*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Roh adalah asal dari jiwa, sekaligus termasuk komponen jiwa. Jiwa terdiri atas roh yang sudah menyatu dengan raga. Jika roh ini secara keseluruhan keluar dari badan, atau binasa, atau lepas, maka jasad menjadi kosong atau mati. Kematian pada hakekatnya adalah keluarnya jiwa atau roh dari jasad fisiknya. Kematian bisa datang kapanpun, dimanapun, kepada siapapun, oleh sebab apapun, tanpa ampun dan tanpa menghiraukan apapun.

Meski jasad telah mati, roh sebagai entitas jiwa, dipercaya dapat melakukan *fase* perjalanannya di alam pasca kematian yang penuh misteri. Tafsir atas penggambaran mengenai perjalanan roh ini juga sudah dicoba digali manusia dalam upayanya menyingkap tabir misteri tersebut. Sejak zaman manusia primitif, budaya dan pemikiran tentang kematian dan pasca kematian sudah banyak dilakukan. Dalam masa ini dikenal paham *animisme* dan *dinamisme* yang meyakini bahwa roh para leluhur masih tinggal di sekitar mereka.

Pemikiran tentang alam kematian dan pasca kematian ini juga sangat dipikirkan oleh peradaban-peradaban masa lampau sejak bangsa Sumeria, Babilonia, Assyria, Mesir kuno, India Kuno, Cina Kuno, Jepang Kuno, Yunani Kuno, Romawi Kuno, sampai Persia Kuno. Masing-masing memiliki perspektif berbeda-beda, namun sebagian ada yang sama dalam memandang fenomena kematian, termasuk tentang adanya perjalanan roh di alam setelah kematian.

Agama dan kepercayaan yang berkembang pun memiliki perspektifnya masing-masing dalam menjabarkan dan menguraikan misteri kematian dan kehidupan pasca kematian manusia. Sejak zaman Agama Zoroastrian, Yahudi, Katolik, Kristen, Hindu, Buddha, Arab Pra Islam, sampai Islam memiliki perspektifnya yang khas. Ada yang berkeyakinan bahwa roh dihidupkan kembali, roh melayang-layang di langit, roh hidup di alam *Barzakh* atau alam kubur, roh menjalani masa di suatu alam (Kerajaan Tuhan) sebelum hari Pembalasan / Penghakiman (*Judgement Day*),

Keabadian Roh, Hukum Karma bagi Roh, Reinkarnasi Roh, Metamorfosa Roh, Jembatan *Shirotol Mustaqim*, sampai akhirnya penggambaran Neraka (bagi roh yang berkualitas buruk) dan Surga (bagi roh yang berkualitas baik).

Berbagai kompilasi perspektif, renungan dan keyakinan agama yang berkembang di atas memberikan suatu gambaran inspiratif untuk menerjemahkan kehidupan roh dan alam misterius di kehidupan setelah kematian. Inspirasi tersebut memunculkan ide untuk menggambarkan penggalan kisah kehidupan (*slice of life*) seputar misteri perjalanan roh. Dari sudut tema perjalanan roh, karya video ini diharapkan banyak membuat narasi seperti sebuah “seni film independen” dengan penekanan artistik, ekspresif, kontemplatif, surealis, eksperimental hingga fiksi. Menciptakan karya video tentang kondisi pikiran dan ekspresi jiwa mengenai pemahaman konsep perjalanan dunia roh, pada akhirnya menjadi tantangan eksperimentasi seni video yang cukup menarik.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Dari latar belakang di atas, yang menjadi rumusan ide penciptaan adalah bagaimana kreativitas media video mampu menggambarkan dan menyelami perjalanan roh dan misteri alam pasca kematian secara lebih unik, artistik dan menggugah rasa ingin tahu (*curiosity*) penontonnya ?

Dari rumusan masalah, kemudian dibuat judul: “Tamasya Roh” (Eksplorasi Kreativitas Media Video Eksperimental Tentang Perjalanan Roh di Alam Kematian dan Pasca Kematian ). Tamasya mengacu pada perjalanan yang menggairahkan, membuat penasaran sekaligus menyenangkan.

## **C. Keaslian / Orisinalitas**

Video lebih menekankan pada tema misteri yang merupakan kompilasi penggambaran kontemplatif mengenai dunia roh dengan memilih bagian atau tema yang menarik, unik, artistik dan *curiosity*. Misteri yang divisualisasikan adalah keberadaan roh yang digambarkan berupa penggalan kisah kehidupan (*slice of life*) perjalanan roh manusia setelah mati. Jadi fokusnya adalah pada visualisasi imajinatif sekaligus kontemplatif terhadap wacana perjalanan roh, seperti metamorfosa roh,

reinkarnasi roh, dan proses lika-liku perjalanannya dalam kehidupan setelah kematian.

Ide dalam karya video ini adalah menerjemahkan secara liris-puitis mengenai eksplorasi video eksperimental tentang penggambaran kontemplatif perjalanan roh di alam kematian dan kehidupan setelahnya. Dramatisasi cerita dibuat mozaik, bahkan melompat-lompat dengan penekanan pada sisi-sisi unik, artistik dan eksotik dari sisi-sisi kehidupan roh setelah kematian. Sedangkan penyajian karya video dibuat berbasis “*event*” dengan menggunakan satu layar yang didukung oleh pameran instalasi. Diharapkan penonton bisa interaktif antara tayangan video dengan realitas di sekitarnya, terutama dalam memaknai dan menyelami *tour* perjalanan roh.

Sedangkan media ungkap dalam karya ini adalah seni media rekam audiovisual berupa video animasi tradigital, dengan tanpa dialog, namun dengan *sound effect* dan ilustrasi musik serta lagu yang mendukung. Eksekusi dengan animasi dipilih karena teknik ini seolah-olah mampu memberikan roh pada benda-benda, sehingga menjadi hidup atau terkesan hidup.

#### **D. TUJUAN DAN MANFAAT**

##### **1. Tujuan**

Menciptakan karya video eksperimental dalam berbagai ekspresi bentuk, media, isi maupun cara penyajiannya bahkan cara menikmatinya dengan mengeksplorasi isi, plot/ struktur dramatik cerita, teknis eksekusi (animasi) dan cara penyajian karya yang berusaha menyelami secara kontemplatif dan imajinatif mengenai tabir misteri tamasya (*tour*) perjalanan roh sejak di alam kematian hingga pasca kematian.

##### **2. Manfaat :**

Membuktikan bahwa karya video yang dibuat dengan kreativitas yang baik mampu menerjemahkan tema misteri kematian dan kehidupan roh pasca kematian, yang tidak selalu harus dibuat dalam versi yang mengerikan dan menakutkan (horor), namun bisa dikemas secara berbeda, dalam versi yang lebih unik, artistik, *curiosity* dan menghibur sekaligus sebagai bahan renungan yang menarik.



## BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

Kajian sumber penciptaan dalam karya video ini bermula dari ketertarikan penulis terhadap film, animasi, video, buku dan karya seni lain bertema kematian surealis, yang kemudian memunculkan ide pokok untuk menciptakan karya video eksperimental. Dari hal yang mendasar tersebut, kemudian dicarikan referensi-referensi buku maupun karya-karya seni yang menunjang, yang menjadi landasan kajian sumber penciptaan. Kajian yang berisi apa saja yang kiranya dapat dikembangkan oleh penulis untuk menerjemahkan ide pokok.

Adapun kajian sumber penciptaan yang sangat menginspirasi penulis dalam mencipta karya video adalah : Karya-karya bertema kematian yang cenderung bergaya surealis, baik berupa film animasi (*“Father And Daughter”* karya Michel Dudok De Witt), video iklan (*“Hari Terakhir”* versi *“Kamboja”* karya Petak Umpet Adv.), buku tentang *“Kematian”* (*“Hidup setelah Kematian”*, *Perjalanan Roh*”, *“Reinkarnasi”*, dan *“Tour Kematian”*), Buku tentang video ( *“Essai tentang Seni Video dan media baru”* karya Krisna Murti), dan Musikalisasi puisi (*“Hujan Kelabu dalam Hutan”* karya Sapardi Djoko Damono) telah memberikan gambaran inspiratif untuk mendukung ide penciptaan karya video ini.

Dari kajian sumber penciptaan di atas, dapat digali kedalaman dan keunikan gaya bercerita dalam film, animasi, video maupun iklan menjadi acuan penting dalam memperoleh inspirasi ide penciptaan karya video. Selain kedalaman cerita, penataan visual yang artistik, *timing* animasi yang tepat serta penggambaran dan pergerakan obyek yang unik, menjadi daya tarik yang kuat dari referensi film , animasi, video maupun iklan. Banyak hal yang bisa dipelajari dari sumber referensi, terutama seni pengemasan pesan yang kuat dan dramatis serta untuk memperdalam dan menghayati nilai rasa kematian yang kelabu. Disamping itu, untuk merasakan kemisteriusan roh di antara peralihan alam dunia dan alam arwah saat detik-detik kematian datang.

Sedangkan Buku-buku sumber kajian bertema kematian, digunakan untuk memperkuat pemahaman mengenai essensi dunia roh, kematian, alam pasca kematian. alam akherat, dan fenomena reinkarnasi. Untuk Buku kajian video, untuk menjelaskan

bahwa Video pada dasarnya dipilih sebagai media berekspresi karena kemampuan dasarnya untuk menyajikan karya secara audiovisual. Dalam rekaman video, Tidak hanya dokumentatif rekaman peristiwa, namun bisa ekspresif bahkan fiktif. Bahkan sanggup meleburkan diri mereka menjadi hibrida dengan teknologi informasi atau teknologi media lainnya, yang mampu menawarkan estetika yang tidak pernah dikenal sebelumnya. Menurut Krisna Murti, video konsisten mengadakan eksperimen dan eksplorasi baik teknologis maupun estetis dalam bentuk visualisasi, *content* dan penyajian seninya.

### **BAB III LANDASAN PENCIPTAAN**

Landasan penciptaan berhubungan erat dengan paradigma, landasan teori atau faham yang dipilih yang menjadi dasar yang kuat dalam penciptaan karya seni. Landasan penciptaan berkorelasi dengan ide/tujuan dan kajian sumber, merupakan landasan teoritis yang digunakan untuk menyusun kerangka berfikir sebelum dilakukan pendekatan dan analisis terhadap subyek penciptaan karya seni. Landasan penciptaan yang dipakai dalam pembuatan karya video ini adalah sebagai berikut : 1. Kreativitas Penciptaan Seni Video, 2. Seni Fluxus Dalam Video Eksperimental, 3. Animasi Sebagai *Total Art*, 4. Struktur Dramatik Cerita, dan 5. Reinkarnasi Roh di Alam Kematian.

Adapun penjelasan dari kelima landasan penciptaan di atas sebagai berikut :  
1. Kreativitas Penciptaan Seni Video, bahwa kreativitas penciptaan karya seni dengan media video, dewasa ini telah mengalami dinamika yang luar biasa dan maju pesat dalam berbagai ekspresi bentuk, media, isi maupun cara penyajiannya bahkan cara menikmatinya. Kreativitas dan seni tumbuh secara progresif dan berubah mengikuti perkembangan dan kemajuan zaman (Harding, 2010:6).

2. Seni Fluxus Dalam Video Eksperimental, bahwa Seni *fluxus* , menurut pakar video dan media baru, Michael Rush (dalam Murti, 2009:124-125 ), menekankan pentingnya peristiwa (*event*), sebuah kejadian “kecelakaan” berdimensi waktu. Dan yang paling radikal ialah mentasbihkan penonton sebagai karya, sebagai pengejawantahan partisipasi. *Performance, art Instalation*, pada kenyataannya merupakan hibridisasi dari

seni visual yang secara substansial melibatkan publik serta menggabungkan wacana realitas artistik dengan kehidupan riil. Dalam *fluxus*, interaktivitas mendorong konsep penonton menjadi aktor atau dalam istilah lain sebagai interaktor, pihak yang aktif. Terobosan-terobosan kreatif dalam video dengan seni *fluxus* pada prinsipnya sejalan dengan semangat penciptaan video eksperimental.

Kata film / video eksperimental menurut Gotot Prakoso (2008, 75-77) adalah sebuah terminologi yang membawa pada sebuah pengertian dan pemahaman tersendiri serta bersifat khusus. Asal kata eksperimen berarti mencoba-coba, tetapi kata film eksperimental sudah menjadi pengertian (idiom) yang sudah melembaga, secara universal bahkan mengandung suatu kesatuan arti yang bukan berarti sebuah film yang hanya berisi unsur coba-coba saja, entah itu isi maupun bentuknya. Eksperimen dipahami sebagai pengolahan kreatif dalam mengeksplorasi secara artistik, baik dari segi teknik visualisasi, bentuk, konten/ isi, gaya bercerita maupun cara penyajian bahkan cara menikmati tayangan karya video.

3. Animasi Sebagai *Total Art* , bahwa animasi merupakan suatu karya yang kuat nuansa seninya (Parsuki, 1996:12), namun dalam proses pembuatannya merupakan karya yang cukup rumit dan melibatkan kemampuan dari berbagai keahlian serta merupakan bidang khusus tersendiri dari *motion picture*. Sebagai bagian dari *motion picture*, gambar yang memiliki gerakan adalah essensi utamanya. Secara aspek seni, animasi bisa dikatakan merupakan "*Total Art*" yang merupakan prestasi kreatif pembuatnya, mencerminkan bakat akting, kepekaan visual, serta kepekaan permainan waktu. Animasi dapat dikembangkan sebagai suatu bahasa visual dari sifat unik animasi itu sendiri, yang meninggalkan jauh dari kebebasan ekspresi dan imajinasi para penciptanya. Dalam aspek ini, animasi bisa merupakan perpaduan dari ketrampilan seni rupa (2D dan 3D), Seni Suara (*music, sound effect, irama, dubbing dan lypzinc*), seni gerak (tari dan *theatre*), seni komunikasi dan sastra (isi pesan atau ceritera) serta seni sinematografi (film/ video).

4. Struktur Dramatik Cerita, bahwa dramatisasi plot cerita film/video mengarahkan penonton agar senantiasa terhanyut, terseret dan tenggelam pikiran, emosi dan jiwanya ke dalam cerita dari awal sampai akhir cerita. Dengan menjaga konsistensi

perhatian penonton, besar kemungkinan film/video akan dianggap berhasil dan sukses. Plot skenario mempunyai tipe struktur yang berbeda antara satu dengan lainnya. Untuk lebih mengenalnya serta memudahkan penulis dalam melakukan aplikasi film/video, skenario menurut bentuknya di bagi menjadi empat kategori (Ajidharma, 2000:06), yaitu : Struktur Tiga Babak, Mozaik, Garis Lurus dan Eliptis.

5. Reinkarnasi Roh di Alam Kematian, bahwa dalam kepercayaan agama tertentu (seperti Hindu dan Buddha), Perjalanan Roh setelah kematian, dia akan mengalami reinkarnasi. Reinkarnasi menurut Kamus Oxford (1980:710) berarti kelahiran kembali jiwa/ruh/roh (*spirit*) ke dalam tubuh baru. Roh mengalami perjalanan terlahir kembali, hidup dalam jasad yang baru dalam dunia yang baru pula (Muhammad Sayyid, 2002: 15 dan Mustofa (2010,96-98) dan Prof Fumihiko Iida (2007:1-5).

## **BAB IV METODE DAN PROSES PENCIPTAAN SENI**

Dalam mewujudkan karya video ini, pendekatan atau metode yang digunakan berbasis proses, yaitu metode proses kreatif penciptaan.

### **A. Proses Kreatif Penciptaan Seni**

Pemahaman tentang kreativitas yang merupakan ide hasil pemikiran dari proses berfikir dimulai dari tahapan proses berfikir kreatif. Menurut Graham Wallas ( dalam Djelantik, 1999:74-75), urutan penciptaan meliputi *preparation* (preparasi, persiapan), *Incubation* (inkubasi), *Inspiration* (inspirasi, ilham), dan *elaboration* (elaborasi perluasan dan pemantapan). Adapun James C. Coleman dan Coustance L. Hammnen (1974:452), melengkapi pendapat Wallas di atas dengan lima tahap dalam berfikir kreatif dan penciptaan karya, yaitu:

1. Orientasi : Masalah Penciptaan video dirumuskan, dan aspek-aspek masalah diidentifikasi.
2. Preparasi : Pikiran berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah penciptaan video.

3. Inkubasi : Pikiran beristirahat sebentar, ketika berbagai pemecahan penciptaan video berhadapan dengan jalan buntu. Pada tahap ini, proses pemecahan masalah penciptaan video berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar kita.
4. Iluminasi : Masa inkubasi berakhir ketika penulis memperoleh semacam ilham, serangkaian *insight* yang memecahkan masalah penciptaan video. Ini menimbulkan *Aha Erlebnis*.
5. Elaborasi atau Verifikasi : Tahap terakhir untuk perluasan, pengembangan dan pematangan serta menguji secara kritis menilai pemecahan masalah penciptaan video yang diajukan pada tahap keempat (Rahmat, 2001:77).

Pada dasarnya, semua tahapan kreativitas di atas terjadi dalam semua proses penciptaan karya seni termasuk video, walaupun urutan waktunya kadang tidak teratur. Kadangkala ketika sedang melaksanakan tahap elaborasi, tiba-tiba bisa saja muncul inspirasi baru.

## **B. Proses Penciptaan video eksperimental dengan Animasi**

Dalam proses produksi karya video animasi ini, ada tiga tahapan produksi yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tiga tahap tersebut dispesifikan dalam 11 langkah yang harus dilalui dalam menciptakan karya animasi, yaitu :

- A. PRA PRODUKSI.....
  1. Pembuatan cerita
  2. Perancangan bentuk karakter tokoh
  3. Pembuatan Storyboard
  4. Pembuatan gambar karakter tokoh
  5. Pembuatan gambar *foreground* dan *background*
- B. PRODUKSI.....
  6. Pembuatan animasi objek karakter, *foreground* dan *background*
- C. PASCA PRODUKSI.....
  7. Pewarnaan digital
  8. Pembuatan efek pada animasi
  9. Pencarian data suara dan dubbing atau *sound effect*

10. Sinkronisasi animasi

11. Konversi ke VCD/DVD

Tahap Pra produksi dilakukan dengan menyiapkan manajemen dan konsep produksi secara matang, kru produksi, alat dan bahan, studio, talenta (artis), property dan segenap kelengkapan produksi. Secara scenario cerita, harus sudah tersusun, penokohan, storyboard jadi serta penentuan foreground dan background.

Dalam tahapan produksi video animatif ini, ada lima teknik animasi yang digunakan, yaitu Animasi obyek/*stopmotion*, animasi Gerabah/*Clay*/tanah liat, Animasi Pegbar atau kartun, Animasi *Plasticine* dan Animasi Komputer. Sedangkan eksekusi videografi dengan teknik *static single camera* dengan tripod dan *moving camera* dengan pesawat terbang.

Masa pascaproduksi, gambar-gambar, foto maupun rekaman visual diolah dikomputer dan diberi pewarnaan secara digital. Editing, memegang peranan sangat penting dalam proses penciptaan karya ini. *Software* Adobe Premiere 6.5 dominan dipakai dan digunakan untuk menyusun banyak layer. Layer-layer tersebut digunakan untuk mengolah visual dari fotografi, gambar animasi, gambar grafis, video serta audio yang berupa *sound effect*, ilustrasi music, maupun lagu instrumentalia menjadi kesatuan karya audiovisual yang digunakan. Efek-efek *ghosting*, *Lightning*, *oldish*, dan *tracer* banyak digunakan untuk memperkuat daya magis dan mistis penggambaran alam arwah.

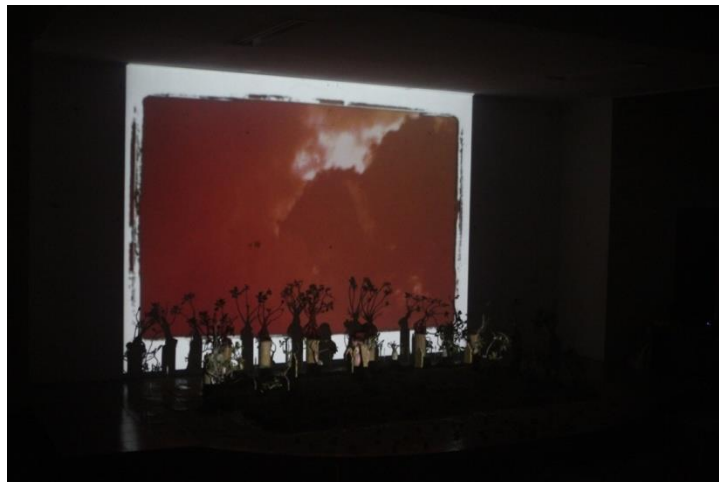
## **BAB V ULASAN KARYA**

Secara umum, karya video berjudul Tamasya (*Tour*) Roh ini berdurasi 45 menit. Karya yang merupakan hasil kreativitas dan seni, yang menggabungkan berbagai hal dan kemungkinan artistik secara audiovisual. Karya video ini dibuat dalam berbagai pendekatan teknik visual animatif, agar *total art* dari ekspresi jiwa dan pemikiran pembuat video lebih tersalurkan. Terdapat berbagai eksperimentasi untuk inovasi karya video di dalamnya, dari segi teknis visualisasi, konten, plot,

sampai pada cara penyajian. Kreativitas seni berusaha menyalurkan pesan tentang apa yang dirasakan pembuat video kepada khalayak luas, agar bisa ikut merasakan seperti apa yang dia alami dan rasakan. “Jiwo ketok” dari konsep Soedjodjono, agar terlihat di dalam karya video yang dikomunikasikan ke penontonnya.

Disamping itu, berbagai titik temu dan penggabungan yang dilakukan agar semangat seni *fluxus* lebih terasa dan terbuka ruang aplikasi yang lebih luas. *Fluxus* menggabungkan berbagai seni menjadi satu rangkaian karya seni yang kreatif inovatif dan menarik. Karya video yang dibuat, diciptakan berdasarkan semangat *fluxus* tersebut. Tantangan terberat dari *fluxus* ini adalah menghidupkan tayangan video tidak hanya dimata atau dinding tampilan, tetapi di hati dan otak pemirsanya. Semangat *avant garde* dan independen dalam mencipta karya video menjadi ruh yang senantiasa ditiupkan untuk penciptaan karya yang berusaha menerjemahkan gaya puitis-lyrik seni videografi. Gaya yang puitis, dimana kata-kata boleh melompat ke rima tertentu, bukan seperti prosa yang naratif.

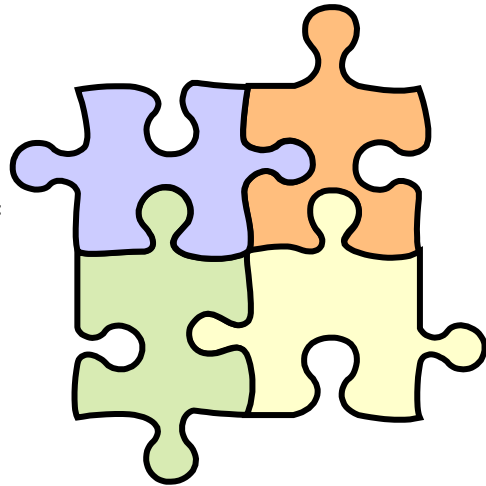
Proses kreativitas dan penggunaan seni *fluxus* diharapkan lebih terasa dalam tayangan ini, mengingat banyaknya penggabungan atau titik temu yang terjadi, seperti eksplorasi berbagai teknik audiovisual, plot cerita, bahkan cara penyajiannya.



Gambar Cara Penyajian Karya Video

Sedangkan dari sisi plot cerita, video eksperimental sebenarnya bebas, bahkan tidak harus memiliki plot. Video cenderung tidak naratif, tidak linear bahkan abstrak dan surealis. Semangat berpuisi dalam berbagai rimanya, masih membuka tafsir yang sangat luas dan bebas, sehingga cerita tidak selalu urut, kadang meloncat-loncat. Semangat berpuisi yang ada, berusaha dikompilasikan dari dua struktur penceritaan, yaitu struktur tiga babak dan Mozaik. Struktur Tiga Babak diterapkan dalam sebagian besar pembabakan adegan. Ada empatbelas adegan dalam karya video ini. Sementara struktur Mozaik diterapkan dalam penyusunan plot pembabakan adegan. Cerita tidak harus runtut bahkan boleh abstrak , namun di keseluruhan rangkaian cerita, akan terasa bahwa antar cerita dalam tiap adegan memiliki korelasi yang kuat. Ibarat permainan *Puzzle*, yang sepertinya berserakan, namun ternyata saling kait-mengkait membentuk satu kesatuan.

**Struktur Tiga Babak + Mozaik =**



Gambar. Plot eksperimental : Puzzle

Secara konten isi atau materi tayangan video animasi, ada empatbelas adegan yang mendukung *puzzle* mozaik penceritaan dalam karya video ini. Semua adegan dalam video ini bercerita mengenai pengetahuan, paham, pemikiran maupun wacana yang berkembang dalam alam kematian dan pasca kematian, yang dikemas secara fiksi. Video bercerita mengenai perjalanan roh, dari kematiannya, proses melayangnya roh, proses perjalanan dan petualangan roh, hingga kelahiran kembali, hidup kembali , reinkarnasi, hukum karma dan seterusnya. Karena bersifat mozaik,



urutan tidaklah menjadi prioritas, namun semua adegan mampu bercerita sendiri-sendiri dan pada akhirnya membentuk satu kesatuan cerita di hati dan otak penontonnya. Mozaik bersifat abstrak, namun masih bisa dilihat dan dirasakan.

*Ending* dalam cerita ini, dibuat terbuka. Sebagaimana cerita misteri, *ending* terbuka dimana penyelesaian diserahkan ke penonton, merupakan suguhan yang menarik dan membuat penasaran. Atau *ending* ini menunjukkan bahwa sebenarnya cerita tidak selesai sampai disitu saja, tapi masih berlanjut dan panjang, mengingat apa yang diceritakan hanyalah *slice of life* atau penggalan kisah kehidupan saja.

Sedangkan dari sisi cara penyajian karya, mengacu pada karakteristik *the new media art* dalam dunia media video, maka cara menyajikan dan menikmati tayangan videonya pun berbeda. Tayangan video dibuat dalam satu layar (*screen*), namun digabungkan dengan instalasi pameran adenium unik serta gundukan batu nisan kuburan. Asap dari es kering (*dry ice*) pun dipancarkan untuk membuat kabut tipis guna mendramatisir kemisteriusan tempat tayangan ketika diputar. Aroma ruangan dilengkapi pula dengan bau kemenyan dan wewangian bunga kamboja kuburan. Penonton seolah-olah menyaksikan karya video dari kuburan orang mati dan dibawa merasakan sensasi misteri alam roh. Penyajian karya video dengan aplikasi seni *fluxus* ini menggunakan layar (*screen*) dan instalasi, yang menekankan “*event*” atau peristiwa. Dramatisasi sajian karya tidak hanya sebatas di mata, tetapi interaktif, di hati dan pikiran penontonnya. Penyajian karya instalasi yang mendukung tayangan video, terlihat dalam gambar di bawah ini :



Gambar Seni Instalasi Adenium dan Patung serta Nisan kuburan



Gambar Gabungan layar (screen) video dengan Seni Instalasi

Pada karya video ini, penayangannya dibuat berbasis “peristiwa” atau “*event*” dengan menggunakan satu layar yang didukung oleh pameran instalasi dan properti seperti kabut dari es kering (*dry ice*) atau *Gun Smoke*, kemenyan, tanaman kamboja jepang (*adenium*), hewan bekicot (hidup dan mati/cangkang dan batu nisan kuburan). Peristiwa tersebut merupakan moment estetik yang ditemui penonton ketika berinteraksi dengan karya. Diharapkan penonton bisa interaktif antara tayangan video dengan realitas di sekitarnya, terutama dalam memaknai dan menyelami tamasya (*tour*) perjalanan roh.

Dengan penyajian yang menggabungkan antara layar di dinding dengan instalasi yang dibuat di sekitarnya, diharapkan dramatisasi muncul tidak saja dalam tayangan video, tetapi di hati dan pikiran penontonnya. Hal ini karena tempat sebenarnya karya video tidak berada pada layar atau di dalam dinding ruang tayangnya, tetapi di pikiran dan hati orang yang melihatnya. Dan disanalah seluruh imaji itu hidup “.

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

1. Eksplorasi kreativitas media video eksperimental dengan tema misteri perjalanan roh, memiliki kecenderungan kuat menjadi media perluasan tubuh dan

kemungkinan narasi, dari imajinasi, fantasi hingga kontemplasi yang menggugah keingintahuan (*curiosity*). Video jenis ini juga berusaha secara independen mengeksplorasi kemungkinan visualisasi animatif yang artistik dalam menerjemahkan ide/tema tamasya roh.

2. Isi cerita video ini cenderung tidak naratif, tidak linear bahkan abstrak dan surealis. Semangat berpuisi dalam berbagai rimanya, masih membuka tafsir yang sangat luas dan bebas, sehingga cerita tidak selalu urut, kadang meloncat-loncat. Struktur dramatisasi plot ceritanya secara keseluruhan dibangun dengan gaya mozaik, dimana tiap adegan berstruktur tiga babak.
3. Karya video dengan aplikasi seni *fluxus* ini merupakan kompilasi/bauran seni, dari video, sinema, fotografi, animasi, musik hingga instalasi. Penyajiannya menggunakan layar (*screen*) dan instalasi, yang menekankan “*event*” atau peristiwa. Dramatisasi sajian karya tidak hanya sebatas di mata, tetapi interaktif, di hati dan pikiran penontonnya.

## **B. Saran**

1. Karya video ini merupakan cerminan kreativitas dan ekspresi estetis yang cenderung subyektif dalam menerjemahkan ide Tamasya roh dengan memilih tema-tema tertentu berdasarkan representasi minat dalam mengekspresikan emosi dan pemikiran, imajinasi, fantasi hingga kontemplasi secara audiovisual. Karena subyektif, bisa dikemas secara berbeda, tidak dalam versi yang selalu menyeramkan (horor), namun dibuat lebih unik, artistik dan kreatif. Disarankan untuk menikmati karya video ini dengan lebih rileks, jangan terlalu serius, tegang dan kaku, karena karya video ini bersifat *arbitrer* dan *heuristik*.
2. Penonton disarankan untuk *open mind*, berfikiran terbuka terhadap berbagai bentuk kreativitas dan inovasi. Berbagai penggabungan dalam karya video ini, pada dasarnya mengadopsi gaya penggabungan dari seni *fluxus* dalam kreativitas media video. Video eksperimental mampu memberikan kebebasan yang luas dan independen dalam penggambaran ekspresi estetis dan kreatif pembuatnya dari ekspresi bentuk, media, isi maupun cara penyajiannya bahkan cara menikmatinya.

3. Penonton diharapkan bisa lebih terbuka wawasannya untuk bisa merenungkan dan menemukan pemikiran tentang perjalanan roh di alam pasca kematian, agar menemukan esensi, hakekat dan makna dalam menjalani kehidupannya meski karya ini dikemas rekreatif sebagai hiburan alternatif bagi masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira, (2000), *Layar Kata*, Yogyakarta : Bentang
- Bahari, Nooryani,(2008), *Kritik Seni : wacana, Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Baksin, Askurifai, (2003), *Membuat Film Indie itu Gampang*, Bandung , Katarsis
- Damm, Muhammad, (2011), *Kematian, Sebuah Risalah Tentang Eksistensi dan Ketiadaan*, Jawa Barat : Penerbit Kepik
- Darmawan, Ade, ed.all (2006), *Apresiasi Seni Media Baru*, Jakarta : Direktorat Kesenian
- Djelantik, AAM , (1999), *Estetika*, Sebuah Pengantar, Bandung : Penerbit MPSI.
- Ghazali, Imam (Ed. Hussein Kaled Bahreis), (1986), *Konsep Hidup Sesudah Mati*, Surabaya : Penerbit Andalas
- Gora Winastwan dan Widagdo Bayu, (2004), *Bikin Sendiri Film Kamu (Panduan Produksi Film Indonesia)*, DV Indonesia : Yogyakarta : CV Anindya.
- Iida, Fumida, (2007), *Memahami Misteri Hidup Setelah Mati*, Jakarta :Sajadah Press
- Ikranegara, Tira , (2008), *Keong Emas*, Surabaya : Penerbit Serba Jaya.
- Irwansyah, Ade (2009), *Seandainya Saya Kritikus Film*, Yogyakarta : Penerbit Homerian Pustaka.
- Kempers, Benneth, Soekmono (1972), *Candi-Candi Di Sekitar Prambanan*, Yogyakarta: Ganaco
- Krevolin, Richard (2003) , *Rahasia Sukses Skenario Film Box Office*, Bandung : Kaifa
- Kristanto JB. (2005), *Katalog Film Indonesia (1926-2005)*, Jakarta : Nalar dan FFTV IKJ
- Liang Gie, The, (2003), *Teknik Berfikir Kreatif*, Yogyakarta : PUBIB

- Luthers, Elizabeth, (2004), *Kunci Sukses Menulis Skenario*, Jakarta : Grasindo
- Mascelli Yoseph (terjemahan Biran, Misbach Yusa), (1986), *5 C (Camera Angle, Compositon, Continity, cutting, Close Up) in Cinematogrhapy*, Jakarta : Yayasan Citra
- Marianto, Dwi M. ,(2004) *Teori Quantum : Untuk Mengkaji Fenomena Seni*, Yogyakarta : Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Muhammad , Sayyid Ahmad (2002), *Perjalanan Roh*, Yogyakarta : Insan Madani.
- Murti, Krisna, (2009) *Essay tentang seni Video dan Media Baru*, IVAA, Yogyakarta
- Mustofa, Agus (2011) *Reinkarnasi*, Jakarta : Padma Press
- Parsuki (2005), *Dasar Dasar Animasi*, Yogyakarta : Penerbit FSMR ISI Yogyakarta
- Prakoso, Gatot, (2008), *Film Pinggiran (Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter)*, Jakarta : Yayasan Seni Visual Indonesia dan KOPSI IKJ.
- ....., (2011), *Animasi : Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta : FFTV IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia
- Pratista, Himawan (2008), *Memahami Film*, Yogyakarta : Homerian Film
- Rasheed, Abbas (2008), *Tour Kematian (the story of Death)*, Jakarta : Penerbit Amzah
- Sayyid Ahmad Al Musayyar, Muhammad (2002), *Perjalanan Roh : Menelusuri Jejak Roh dalam Kajian Islam dan Filsafat*, Yogyakarta : Insan Madani
- Soemardjo, Jakob,(1999), *Filsafat Seni*, Bandung : Penerbit ITB
- Sugih, Octa (2005), *88 Vareasi Adenium agar Rajin Berbunga*, Bogor : Penebar Swadaya
- Suparwoto, (2003), *Air sebagai Media Ekspresi Seni Fotografi (Thesis)*, Yogyakarta :pps ISI Yogyakarta
- Yusa Biran, Misbach, (2006), *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* , Jakarta : Pustaka

## **Keterangan :**

Video eksperimental dengan judul TAMASYA ROH karya Zuhdan Aziz (NIM 1020506411) ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan tim dosen penguji dari Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta pada hari Kamis tanggal 26 Januari 2012 jam 09.00 wib di Ruang Sidang Dekanat Fakultas Seni Media Rekam (FSMR). Sedangkan pemutaran karya video dilakukan di Ruang Audiovisual FSMR ISI Yogyakarta. Tim dosen penguji yang terdiri dari : Profesor Dr Djohan Salim, MSi (Ketua), Drs Alexandri Luthfi R.,MS (Pembimbing) dan Drs Suparwoto MSn (Penguji Ahli) telah menyatakan bahwa karya video ini beserta pertanggungjawabannya : LULUS.