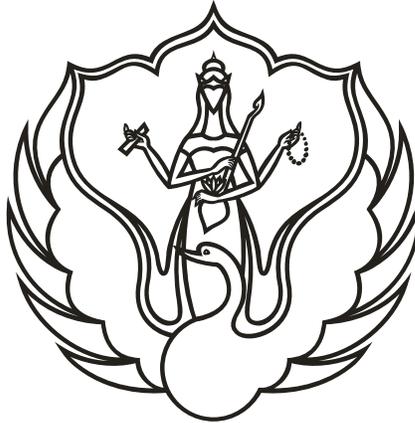


TAMASYA ROH



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

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

Zuhdan Aziz
NIM 1020506411

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

TAMASYA ROH

Oleh
Zuhdan Aziz
NIM 1020506411

Telah dipertahankan pada tanggal 26 Januari 2012
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Drs Alexandri Luthfi R.,MS
Pembimbing Utama

Drs Suparwoto, MSn
Penguji Ahli

Profesor Dr. Djohan Salim, MSi
Ketua

Pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni ini telah diuji dan diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk gelar Magister Seni

Yogyakarta,
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Profesor Dr. Djohan Salim, MSi
NIP : 19611217 199403 1001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 24 Februari 2012

Yang membuat pernyataan,

Zuhdan Aziz

NIM :1020506411

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 of the societies.

The artistic products about the death tend to surealis 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, produced, 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 ia 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 surealis. 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 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*

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tiada terhingga, kami panjatkan ke hadirat Tuhan Alloh SWT, atas segala karuniaNya sehingga karya video eksperimental ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini penting karena merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar magister pada program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, terutama peminatan Penciptaan Seni Video.

Karya dan laporan penciptaan karya seni video dengan judul “Tamasya Roh” ini dapat diselesaikan, tentunya tidak lepas dari bimbingan para dosen Pascasarjana ISI Yogyakarta serta bantuan dan dorongan serta do’a dari banyak pihak. Saya haturkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua: bapak Drs H. Slamet Arinto dan ibu Hj. Siti Asrofaniah, AMPd dan mertua : Bapak dan ibu Purwo Sumarto yang tiada henti mendo’akan dan mensupport kami selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini, bahkan selamanya.
2. Istriku yang penuh pengertian dan baik hati: Sumiyati, SP, MP , kedua anakku: Arsyia Kilau Satria dan Tarouna Kilau Sakti yang selalu setia menemani dalam suka maupun duka, dan telah memberi semangat hingga terciptanya karya seni ini.
3. Saudara-saudaraku tercinta dan baik hati : Drs. H. Suhirman MPd, Hj Aisyah Wulandari, SPd, Wening Wihartati, SPsi, MSi, Zainal Abidin, SKes, Pak Hery, Pak Widodo, Pak Anas, Pak Totok, Mbak Mur, Mbak Surat, dek Samiati dan Darmiati serta semua keponakan yang lucu-lucu. Terimakasih telah banyak membantu, peduli dan pengertian.
4. Drs. Alexandri Luthfi R.,MS selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberi masukan, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Drs. Suparwoto, MSn selaku penguji ahli, atas segala masukan, diskusi hangat dan dorongan semangat serta pembicaraan yang menyenangkan.
6. Profesor Dr Djohan Salim,MSi selaku ketua tim penguji, sekaligus Direktur pasca Sarjana ISI Yogyakarta.
7. DR Ir Yulriawan Dafri, MHum selaku Bidang Akademik yang cukup sabar dan bijaksana. Terimakasih atas kemurahan hatinya, sungguh kebaikan hati bapak dapat kami rasakan.
8. Profesor Drs M. Dwi Mariantio, MFA, PhD, sosok dosen yang sangat kami hormati dan telah banyak membantu kelancaran studi saya di pascasarjana ISI Yogyakarta.
9. Drs Subroto, MHum atas kebaikan hati, wejangan dan dorongan semangatnya.
10. Krisna Murti, dosen videografi yang banyak memberi inspirasi dan semangat berkarya.
11. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Profesor Dr A.M. Hermien Kusmayati, yang telah memberikan naungan dan kesempatan kepada

mahasiswanya untuk berproses dengan baik dan menggairahkan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Bapak Ir Dasron Hamid, MSc dan PR I Profesor Dr Bambang Cipto MSi atas kebijakan yang menentramkan dan kesempatan “kedua” untuk menyelesaikan kuliah
13. Semua dosen, staf, dan karyawan ISI Yogyakarta, terutama sivitas akademika pasca sarjana ISI Yogyakarta.
14. Teman-teman seangkatan dan sahabat-sahabat seperjuangan saat ujian, terutama Budi Tobon.
15. Ibu Suciati yang terus menyemangati dan memberi arti pada kata persahabatan yang sesungguhnya.
16. Teman-teman dosen dan sivitas akademika di jurusan Ilmu Komunikasi FISIPOL, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
17. Segenap pihak yang telah membantu

Semoga karya video dan laporan karya ini bermanfaat bagi semua. Kritik dan saran untuk perbaikan karya dan laporan sangat kami harapkan. Sekali lagi penulis menyampaikan terimakasih atas segala bantuan, kritik dan saran-sarannya, semoga amal baik semua pihak mendapat balasan pahala dari Tuhan Yang Maha Bijaksana.

Yogyakarta, 24 Februari 2012

Zuhdan Aziz

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	6
C. Orisinalitas.....	8
D. Tujuan dan Manfaat.....	13
II. KAJIAN PENCIPTAAN.....	15
III. LANDASAN PENCIPTAAN.....	25
A. Kreativitas Penciptaan Seni Video	25
B. Seni Fluxus Dalam Video Eksperimental.....	29
C. Animasi Sebagai Total Art	31
D. Struktur Dramatik Cerita Video	33
E. Reinkarnasi Roh di Alam Pasca Kematian	36
IV. METODE DAN PROSES PENCIPTAAN.....	39
A. Proses Kreatif Penciptaan Seni.....	39
B. Proses Penciptaan Video Animasi.....	49
B.1. Pra Produksi.....	55
B.2. Produksi.....	68
B.2. Pasca Produksi.....	81
V. ULASAN KARYA.....	83
VI. PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan.....	93

B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Foto Ilustrasi Kematian.....	2
Gambar 2. Foto Do'a untuk roh orang mati.....	2
Gambar 3. Potongan Film "Father and Daughter".....	16
Gambar 4. Storyline ILM Hari Terakhir versi Kamboja.....	17
Gambar 5. Ilustrasi Metamorfosa Roh.....	20
Gambar 6. Foto Candi Prambanan yang Eksotik.....	24
Gambar 7. Ilustrasi Proses Reinkarnasi	38
Gambar 8. Bagan Proses Kreatif.....	41
Gambar 9. Foto Berbagai Alat dan Bahan Penunjang Produksi Karya.....	54
Gambar 10. Tokoh Protagonis.....	59
Gambar 11. Foto Penokohan Bekicod.....	60
Gambar 12. Foto Penokohan Adenium.....	61
Gambar 13. Foto Tanaman dan Bunga Kamboja Kuburan.....	62
Gambar 14. Tojoh-tokoh Antagonis.....	63
Gambar 15. Storyboard Animatif.....	64
Gambar 16. Foto Background dan foreground Karya.....	65
Gambar 17. Foto Dunia dalam Kelapa	65
Gambar 18. Foto Ilustrasi Istana Antah Berantah.....	66
Gambar 19. Foto Bentuk Awan yang Unik.....	67
Gambar 20. Foto Pergerakan Animasi Stop motion.....	70
Gambar 21. Foto Pergerakan Animasi dengan Patung Gerabah.....	71
Gambar 21. Foto Pergerakan Animasi Plasticine/Clay.....	72
Gambar 23. Foto Meja Animasi Pegbar	72
Gambar 24. Pergerakan Animasi dengan Pegbar	74
Gambar 25. Foto Pergerakan Animasi Komputer.....	76
Gambar 26. Foto Posisi Static Single Camera.....	77
Gambar 27. Foto Pergerakan Video dengan Static Single Camera.....	79
Gambar 28. Foto Pergerakan Video dengan Live shoot.....	80
Gambar 29. Foto Pengambilan Gambar dengan pesawat terbang.....	80
Gambar 30. Foto Pergerakan Video di atas awan	80
Gambar 31. Foto Cara Penyajian Karya.....	87
Gambar 32. Plot Eksperimental : Puzzle.....	88
Gambar 33. Foto Seni Instalasi Adenium, Patung dan Nisan Kuburan.....	91
Gambar 34. Foto Gabungan Layar video dengan seni Instalasi.....	91

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak diciptakan, manusia selalu mencoba mengungkap rahasia alam semesta. Diantara fenomena alam semesta yang terus digali dan diselami manusia adalah lingkup misteri tentang perjalanan roh (*spirit*) saat kematian dan kehidupan setelahnya. Dalam kondisi manusia hidup, roh termasuk jiwa manusia telah menjadi daya tarik yang terus dieksplorasi pemahaman dan eksistensinya. Setelah manusia matipun, pemikiran tentang kehidupan roh masih senantiasa dilakukan.

Roh adalah asal dari jiwa, sekaligus termasuk komponen jiwa. Jiwa terdiri atas roh yang sudah menyatu dengan raga. Jiwa dan roh adalah dua lafal yang artinya sama, yaitu substansi inti manusia, jauh dari raga materiil yang tampak, yang menjadi tempat bersandarnya titah Tuhan, dan kepadanya kehidupan bergantung. 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.

Pedro Calderon La Barca, pujangga Spanyol menyuarakan bahwa kematian adalah sesuatu yang menakutkan sekaligus penuh kabut misteri (dalam Abbas, 2008:12). Kematian tidak dikemas secara eksklusif, maupun membeda-bedakan orang, akan tetapi berlaku bagi semua tanpa diskriminasi dan menghantam diri-diri manusia dengan segala perbedaan status nilai mereka. Kematian bisa datang kapanpun, dimanapun, kepada siapapun, oleh sebab apapun, tanpa ampun dan tanpa menghiraukan apapun.



Gambar 1 : Ilustrasi kematian

(sumber: [www.http://wordpressphoto.com](http://wordpressphoto.com) diakses 10 November 2011)

Dalam kematian, disitu hidup terputus. Mati sebagai manusia berarti mati sekaligus secara sosial. Tetapi mitos, budaya, antropologi, sosiologi, dan filsafat serta agama menyambungkannya kembali sehingga kematian itu hidup lagi dalam sistem keyakinan , bahwa arwah atau roh nenek moyang masih ada di sekitar keluarganya.



Gambar 2 : Doa untuk roh orang yang sudah mati

(Sumber : [www.http://wordpressphoto.com](http://wordpressphoto.com) diakses 10 November 2011)

Membicarakan pemikiran mengenai kematian, pada hakekatnya juga membicarakan perjalanan roh manusia dari sebelum dan saat kematian datang serta kehidupannya di alam pasca kematian. 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. Usaha yang dilakukan secara terus-menerus, *turun-temurun* dari generasi ke generasi, dari zaman kuno sampai sekarang.

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. Sebagai contoh, di daerah Nusa Tenggara Timur (NTT) dikenal Patung Moyang, patung yang diperuntukkan untuk bersemayamnya roh-roh keluarga atau orang-orang terdekat yang sudah meninggal. Dalam kepercayaan masyarakat NTT, roh orang yang sudah meninggal dapat bersemayam di tempat-tempat tertentu, sehingga keluarga yang masih hidup perlu memberikan tempat untuk menghormati, memuja dan berkomunikasi dengan arwah keluarga dan nenek moyang mereka. Paham *animisme* dan *dinamisme* yang meyakini kelangsungan hidup orang mati (setelah kematian mereka) berkembang sangat pesat di kalangan bangsa-bangsa primitif.

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 berpendapat 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 perspektif, renungan, filsafat, dan keyakinan agama yang berkembang di atas memberikan suatu kompilasi 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. Menciptakan karya video tentang kondisi pikiran dan ekspresi jiwa mengenai pemahaman konsep perjalanan dunia roh, saat kematian dan pasca kematian pada akhirnya menjadi tantangan eksperimentasi kreatif yang cukup menarik.

Ada tiga alasan nilai kemenarikan dalam menciptakan karya video ini. Pertama, menarik karena fenomena kematian dan kehidupan setelahnya bersifat *lack of pictures* (minim penggambaran visual), abstrak, gaib, supranatural dan metafisik sehingga memotivasi untuk memunculkan berbagai penafsiran dan imajinasi yang terbuka luas terhadap eksplorasi secara audiovisual. Kedua, menarik dalam konteks sosial budaya, dimana wacana misteri yang menyelimuti kematian dan kehidupan sesudahnya terus menimbulkan rasa keingintahuan (*curiosity*) masyarakat. Ketiga, pada umumnya media film dan tayangan televisi masih dangkal dan miskin dalam mendeskripsikan kemenarikan audiovisual tentang perjalanan roh di alam pasca kematian. Mereka justru mengeksplorasi sisi negatif yang seram, mencekam dan horor dramatis, yang kadang tidak masuk akal hanya untuk kepentingan bisnis tontonan semata. Tontonan yang justru berdampak kepada penggambaran sesuatu yang menakutkan dan mengerikan terhadap roh, seperti arwah *gentayangan*, alam kematian yang mengerikan, menjijikkan, berdarah-darah dan menakutkan.

Sementara karya video dalam konteks Indonesia, yang diharapkan lebih independen dalam eksplorasi dan elaborasi konten/isi serta artistiknya, belum mampu menunjukkan kemahirannya dalam menggambarkan perjalanan roh dalam alam kematian dan pasca kematian. Menurut kritikus film, sinetron dan video Ade Irwansyah dan J.B. Kristianto (2009:27), yang justru terjadi karya film, sinetron televisi dan video Indonesia banyak terjebak dalam penggambaran mistis tentang roh dan alamnya yang masih berlangsung di kehidupan dunia. Atau kalau tidak, kebanyakan karya video termasuk film lebih mengkutub kepada

penggambaran serius, menggurui, penuh daya moral dan religius dalam menceritakan alam roh di dalam surga maupun neraka.

Dari sudut tema perjalanan roh di alam kemudian (pasca kematian), karya video ini diharapkan banyak membuat narasi seperti sebuah “seni film independen” dengan penekanan artistik, ekspresif, kontemplatif, surealis, eksperimental hingga fiksi. Beberapa pengalaman penulis yang berkaitan dengan “dunia lain” dan fenomena kematian, juga menjadi faktor pendukung dalam pengolahan imajinasi kontemplatif karya. Usaha untuk berekspresi dan berimajinasi dengan menggabungkan berbagai elemen audiovisual dan berbagai cabang seni visual yang lain, dalam menerjemahkan perjalanan roh di alam setelah kematian ini, diharapkan mampu menghasilkan karya video eksperimental yang artistik, unik dan independen.

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 dalam rencana pembuatan karya ini, kemudian dibuat judul:

TAMASYA ROH

(Eksplorasi Kreativitas Media Video Eksperimental

Tentang Perjalanan Roh di Alam Kematian dan Pasca Kematian)

Dalam judul di atas : Tamasya Roh , dimaksudkan bahwa perjalanan dan petualangan yang ditempuh seperti sedang tamasya, jalan-jalan yang mengasyikkan, mengandung banyak hal yang unik, menarik dan membuat penasaran serta menggugah rasa ingin tahu.

Sedangkan dalam sub judul :

Eksplorasi Kreativitas Media Video Eksperimental Tentang Perjalanan Roh di Alam Kematian dan Pasca Kematian

Sub judul di atas dijelaskan sebagai berikut :

Eksplorasi Kreativitas Media Video Eksperimental, dimaksudkan bahwa karya video yang dibuat merupakan wujud eksplorasi kreativitas dengan mengembangkan imajinasi, pengetahuan dan pengalaman. Berkembangnya teknologi komunikasi, informasi dan seni tentunya harus diimbangi dengan kreativitas dalam menciptakan karya-karya video. Karya video akan berhasil, tidak semata-mata masalah *content* isinya, tetapi juga ditentukan faktor eksplorasi bentuk fisik dan cara penyajiannya.

Video eksperimental, adalah video yang dibuat melalui berbagai eksperimentasi dengan menggabungkan berbagai elemen seni dan bersifat liris - puitik bahkan abstrak yang mengandalkan bahasa audiovisual dalam menuangkan pikiran dan ekspresi jiwa pembuatnya.

Tentang Perjalanan Roh di Alam Kematian dan Pasca Kematian, dimaksudkan bahwa roh orang yang telah mati, diyakini hidup kembali dan terbang melayang-layang, seperti sebuah perjalanan. Perjalanan tersebut mengantarkan roh terbang dari langit ke langit, melayang-layang menyusuri awan-awan hingga menemukan suatu

tempat di negeri atas awan. Di negeri pasca kematian tersebut, roh menjalani petualangan dalam wujud kehidupan barunya.

C. Keaslian / Orisinalitas

Sebuah karya video hasil kreativitas adalah karya yang tidak harus dibatasi oleh aturan-aturan atau konvensi yang ada sebelumnya. Keaslian atau orisinalitas menjadi nilai utama dalam olahan kreativitas, yang menekankan pada faktor inovasi dan kebaruan dalam karya. Dalam karya video, aspek kebaruan yang muncul, bisa dalam aspek presentasinya, isi atau pokok persoalannya, penggarapannya maupun penayangannya serta bisa pula interaktifitas media dengan penontonnya.

Senada dengan pemahaman di atas, penulis akan menguraikan hal-hal orisinalitas dari karya video yang dibuat :

1. Subyek/tema :

Subyek/tema dari karya yang diangkat, mengenai tabir dunia misteri. Misteri selalu menarik rasa penasaran (*curiosity*) orang terhadap keberadaan dunia lain. *Mystery – Horror* adalah sebuah *genre* khusus di dunia perfilman/video. Khusus karena mengandung rasa keingintahuan manusia pada sebuah dunia yang membuat orang selalu bertanya-tanya tentang apa yang sebenarnya terjadi di dunia lain tersebut.

Pada umumnya, karya video atau film bertema misteri menekankan pada penggambaran sesuatu kondisi yang menakutkan (horor), menegangkan dan mengerikan sekaligus mencekam yang berasal dari dunia lain (arwah ghaib) yang masuk ke alam dunia nyata atau bergentayangan. Sedangkan dalam rencana karya

video yang dibuat, lebih menekankan pada tema misteri yang merupakan kompilasi penggambaran kontemplatif mengenai dunia roh dengan memilih bagian atau tema yang menarik, unik, artistik dan eksotik.

2. Materi Subyek (*Subjek Matter*) :

Pada umumnya, karya bertema misteri menekankan pada materi subyek horor dalam alam mistis yang banyak mengisahkan mengenai balas dendam (*revange*), penampakan makhluk halus (setan, kuntilanak, jin, gendruwo, pocong, jailangkung dsb). Makhluk-makhluk yang mengerikan yang bergentayangan serta keberadaan alam ghaib yang menakutkan di seputar alam kubur dan fisik kuburan, yang kemudian disatukan film atau video dalam *setting* kehidupan manusia di alam nyata.

Sementara dalam karya video ini, materi subyeknya adalah penggambaran secara kontemplatif mengenai sisi unik dan menarik misteri kehidupan roh di alam setelah kematian. 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.

Sementara roh-roh orang yang mati dalam video ini akan digambarkan bereinkarnasi menjadi atau menitis menjadi hewan bekicot (*snail*). Hewan aneh yang paling ekspansif di muka bumi ini. Tempat hidupnya pun digambarkan

ditumbuhi banyak tanaman adenium yang unik dan aneh, yang hidup di negeri antah-berantah (*placeless*) di atas awan. Adenium adalah sejenis tanaman kamboja yang eksotik. Adenium disini merupakan representasi pohon kamboja kuburan, namun dalam wujud yang berbeda, hasil reinkarnasi di alam baka. Pada umumnya pohon dan bunga kamboja (*plumeria*), identik dengan nuansa mistis dan keangkeran kuburan di dunia (Okta Sugih,2006:2).

Adenium memiliki morfologi yang istimewa. Kebanyakan masyarakat mengagumi tanaman ini karena keindahan bunga dan sosoknya yang menyerupai tanaman bonsai. Adenium mirip sekali dengan bonsai terutama pada bagian tubuh dan akarnya. Tubuh dan kulitnya bertekstur tua dan unik. Sedangkan bentuk akar yang dapat membesar, meliuk-liuk ke kiri dan ke kanan, ke atas dan ke bawah, saling berimpitan sehingga kelihatan artistik. Akar adenium semakin tua akan semakin membesar sehingga menambah eksotik tanaman ini, disamping vareasi keindahan warna-warni bunganya.

3. Ide

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.

Sementara ide pada umumnya berkisar pada pembuatan karya film atau televisi dengan tayangan naratif, dimana dramatisasi audiovisual dibuat dalam

struktur tiga babak. Penekanan audiovisual, menonjolkan sisi-sisi horor, menakutkan dan mencekam yang berhubungan dengan roh dan alam arwah (pasca kematian).

4. Bentuk/konsep/cara ungkap

Pada umumnya, cara ungkap karya audiovisual pada film atau televisi, bersifat linear dengan penayangan yang terbatas pada satu layar (*screen*) dengan fokus perhatian pada sajian materi tayangan video.

Sedangkan pada karya video ini, penayangannya dibuat berbasis “*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 dan batu nisan kuburan. Diharapkan penonton bisa interaktif antara tayangan video dengan realitas di sekitarnya, terutama dalam memaknai dan menyelami *tour* perjalanan roh.

Diharapkan dramatisasi muncul tidak saja dalam tayangan video, tetapi bisa muncul pula di hati dan pikiran penontonnya. Konsep penyajian video ini mengacu pada apa yang dikemukakan Bill Viola, seniman video Amerika Serikat:

“... 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” (dalam Murti, 2009:125).

5. Media/Teknik

Pada umumnya, karya film atau televisi tentang dunia arwah dan kehidupannya digambarkan dalam bentuk *live shoot* video/film (pengambilan gambar dengan kamera audiovisual secara langsung) dengan berbagai efek kamera dan *editing* yang menunjang nilai mistiknya. Penggunaan dialog/percakapanpun dominan dilakukan untuk menunjang penceritaan dan dramatisasi.

Sedangkan media ungkap dalam karya ini adalah seni media rekam audiovisual berupa video, dengan tanpa dialog, namun dengan *sound effect* dan ilustrasi musik serta lagu yang mendukung. Eksekusi teknis video ini terutama menggunakan pendekatan berbagai teknik animasi, dari *stop motion*, animasi 2D (kartun) sampai 3D komputer. Eksplorasi dari teknik animasi tradisional, digital sampai tradigital. Animasi dipilih karena teknik ini seolah-olah mampu memberikan roh pada benda-benda, sehingga menjadi hidup atau terkesan hidup. Hal ini cocok untuk menggambarkan aktivitas maupun kekuatan magis roh.

Jenis video yang dipilih adalah eksperimental, dimana ekspresi seni, eksplorasi seni dan kreativitas memungkinkan tertampung di dalamnya, melebihi konvensi-konvensi umum yang lazim dikenal. Video eksperimental mengeksplorasi pernyataan pikiran dan ekspresi jiwa pembuatnya. Dalam video eksperimental cerita bisa fiksi, non linear, surealis bahkan abstrak. Visualisasi adalah unsur dominan, audio hanya pendukung dan pelengkap. Dialog

diminimalkan. Simbol-simbol dan tanda-tanda visualnya pun boleh subyektif, sesuai pemahaman dan ekspresi pembuatnya.

D. TUJUAN DAN MANFAAT

D.1 Tujuan

- a. Menciptakan karya video eksperimental yang berusaha menyelami secara kontemplatif dan imajinatif mengenai tabir misteri tamasya (*tour*) perjalanan roh sejak di alam kematian dan pasca kematian.
- b. Mengeksplorasi secara teknis animasi dan video mengenai penerjemahan imajinasi tentang keunikan dan keanehan alam kematian dan pasca kematian.
- c. Menciptakan eksperimentasi penggabungan plot cerita dan struktur dramatik yang berbeda, dengan mengkompilasi gaya struktur tiga babak dan mozaik dalam karya video.
- d. Menciptakan dramatisasi gaya penyajian penayangan video berbasis seni *fluxus* dengan penekanan pada “*event*”, melalui interaksi tayangan di layar (*screen*) dengan karya instalasi.

D.2 Manfaat :

- a. Membuktikan bahwa karya video bertema misteri kematian dan kehidupan roh pasca kematian, tidak selalu harus dibuat dalam versi yang mengerikan dan menakutkan (horor), namun bisa dikemas secara berbeda, dalam versi yang lebih unik, artistik dan kreatif.
- b. Memahami aplikasi dari eksplorasi kreativitas penciptaan media video, yang dewasa ini telah mengalami dinamika yang luar biasa maju dalam berbagai ekspresi bentuk, media, isi maupun cara penyajiannya bahkan cara

menikmatinya.

- c. Sebagai “langkah kecil” untuk membuka perenungan mengenai gambaran kehidupan setelah kematian serta tabir misteri yang melingkupinya untuk mengingatkan kepada penonton tentang hakekat tujuan hidupnya agar bisa menemukan pemikiran moralitas dan semangat dalam menjalani kehidupan duniawinya. Karya ini sekaligus sebagai hiburan alternatif bagi masyarakat.
- e. Membuktikan bahwa eksplorasi kreativitas media video , bisa tanpa batas, menembus dimensi imajinasi sampai ke alam setelah kematian sekalipun.

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

Kajian sumber penciptaan dalam karya video ini bermula dari ketertarikan penulis terhadap film animasi bertema kematian (yang membahagiakan), yang kemudian memunculkan ide pokok untuk menciptakan karya video. Sedangkan yang dimaksud ide dalam tulisan ini adalah buah pikiran, akal manusia yang lebih awal diketemukan sebelum menciptakan sesuatu. Ide pokok dalam kajian ini adalah membentuk rangkaian cerita audiovisual artistik dengan mengangkat tema tertentu, menggunakan media video.

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 :

1. Animasi F A D (*Father and Daughter*) karya Michael Dudok de Witt.

Film animasi pendek ini pernah memenangkan Piala Oscar tahun 2000. Karya animasi ini bertemakan kematian yang mengharukan. Dalam cerita dikisahkan bahwa, seorang gadis kecil ditinggal pergi jauh ayahnya. Kepergian sang Ayah selalu dinantikan kepulangannya. Penantian gadis cilik berlanjut hingga dewasa, bahkan sampai tua. Penantian panjang seorang anak perempuan yang menunggu kepulangan ayahnya akhirnya selesai, berbahagia dengan bertemu Ayahnya di alam kematian. Kematian merupakan alam yang mempertemukan ayah dan anak gadisnya itu. Kematian yang justru membahagiakan.

Kedalaman dan keunikan gaya bercerita dalam film ini 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 animasi film 2D ini (*storyline* lengkap FAD, ada di lampiran).



Gambar 3: Potongan film Father and Daughter (FAD)

(Sumber : www.hhttp/oscar_animafest.com, akses 15 Oktober 2011)

2. Iklan layanan masyarakat (ILM) televisi tentang kematian berjudul Hari Terakhir versi Bunga Kamboja.

ILM ini buatan Biro Iklan Petak Umpet Yogyakarta bekerjasama dengan Jogja TV banyak memenangkan penghargaan Iklan, salah satunya adalah Pinasthika. ILM ini juga bertema kematian (hari terakhir) dengan bermain simbol bunga kamboja dan nisan kubur. ILM ini dibuat dalam animasi 3D dengan durasi kurang lebih sekitar 30 detik. Meski pendek, namun kedalaman pesan dan visualisasi animatif yang artistik dalam ILM ini,

patut menjadi referensi yang menarik. Banyak hal yang bisa dipelajari dari karya ini, terutama seni pengemasan pesan yang kuat dan dramatis.

Adapun *storyline* dari video Iklan Layanan Masyarakat ini adalah sebagai berikut (urutan gambar dari kiri ke kanan) :



Gambar 4 : *Story line* ILM TV Hari Terakhir versi Kamboja

3. Buku-buku bertema kematian : “Perjalanan Roh (Hidup setelah Mati)” karya Profesor Fumihiko Iida, Buku “Tour Kematian (*The Story of Death*)” karya Abbas Rasheed, Buku “ Reinkarnasi” karya Agus Mustofa dan Kematian karya Muhammad Damm. Buku-buku tersebut digunakan untuk memperkuat pemahaman mengenai essensi dunia roh, kematian, alam pasca kematian. alam akherat, dan fenomena reinkarnasi.

Beberapa buku bertema kematian di atas, disarikan sebagai berikut :
Pemikiran tentang kematian dan pasca kematian telah dimulai sejak zaman manusia primitif. Kejadian-kejadian yang ditemui manusia primitif dalam hidupnya , memperteguh keyakinannya bahwa setiap makhluk hidup memiliki jiwa (nyawa/roh) atau kehidupan terpendam di dalam relung batinnya yang dapat pergi meninggalkan jasad wadagnya pada waktu sakit, tidur dan mati. Manusia primitif juga mempersepsikan segala sesuatu sebagai personifikasi (penjelmaan arwah atau roh) sebelum mempersepsikannya sebagai benda-benda mati atau abstrak (yang tidak bernyawa).

Selanjutnya, tradisi penyembahan pada roh halus di dalam masyarakat primitif berangsur-angsur berkembang dan melebar menjadi tradisi penyembahan leluhur. Pemujaan terhadap leluhurnya berkembang sangat kuat di berbagai belahan dunia. Ia tumbuh subur di Mesir, Yunani, Romawi, bahkan tradisi ini masih tetap eksis (berjalan) dan bercokol kuat dalam diri manusia di Jepang, Indonesia dan Cina hingga sekarang.

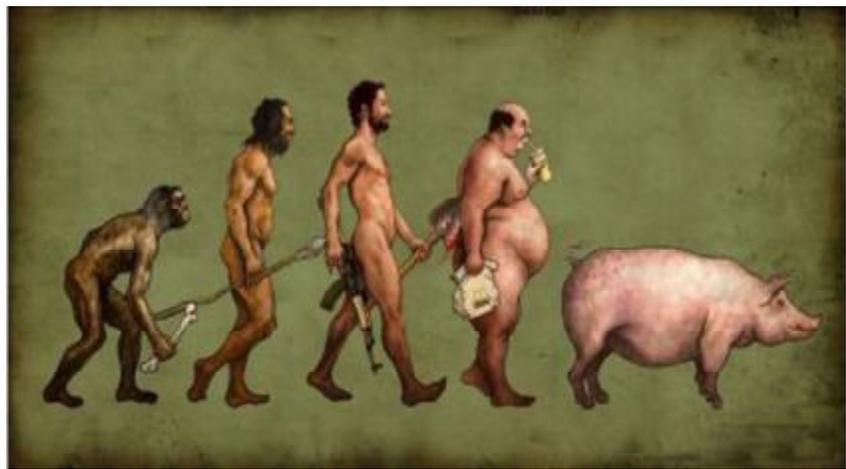
Kematian dan pasca kematian menurut kepercayaan bangsa Cina Kuno, bahwa para leluhur atau nenek moyang tetap hidup berkelanjutan di sebuah kerajaan “antah-berantah” namun mereka terus-menerus mengawasi anak keturunan mereka dan dapat memberikan tuah kebahagiaan atau tuah kesengsaraan kepada mereka.

Persis sebagaimana persepsi bangsa Yunani, bangsa Sumeria pun mempersepsikan kehidupan akherat sebagai “alam serba gelap” yang dihuni

oleh spektrum-spektrum kesedihan dan semua mayat akan jatuh kesana, apapun status mereka tanpa ada perbedaan perlakuan diantara mereka. Sedangkan ciri terpenting yang membedakan agama bangsa Mesir Kuno dengan bangsa-bangsa kuno lainnya adalah penegasannya akan paradigma kekekalan roh setelah kematiannya. Bangsa Mesir Kuno juga meyakini bahwa Roh (nyawa) yang tinggal di dalamnya seperti burung yang mengepak-gepakkan sayapnya diantara pepohonan yang tetap kekal meski setelah kematian pemiliknya.

Sementara kematian dan pasca kematian dalam pandangan orang India dengan Agama Hindu, Buddhisme dan Agama Jaina, mereka semua menerima doktrin hukum karma dan reinkarnasi roh. Agama Buddha dalam urusan ini menjelaskan dalam kitab Wedha bahwa Hukum Karma menuntut kondisi-kondisi baru metamorfosa roh yang memungkinkannya untuk menghapus segala keburukannya dalam kehidupan masa lalu. Jika seorang manusia yang adil hidup dengan penuh kasih sayang tanpa pernah berbuat dosa, maka balasannya tidak akan ia terima hanya pada satu fase kefanaan diantara sekian fase kehidupan, akan tetapi cakupannya memanjang hingga ke kehidupan-kehidupan berikutnya dimana ia harus dilahirkan kembali untuk menjadi orang yang memiliki status yang lebih tinggi dan peruntungan yang lebih melimpah jika ia konsisten menjalani kehidupan barunya ini seperti kehidupan awalnya yang sarat kemuliaan. Namun jika ia menjalani kehidupan barunya ini dengan kehidupan kotor yang penuh kehinaan dan jauh dari kemuliaan, maka ia akan dilahirkan kembali pada kehidupan berikutnya dalam wujud

baru sebagai *paria* (status sosial atau kasta terendah dalam hierarki sosial Hindu), atau *weasel* (semacam musang), babi atau bahkan menjadi anjing. Surga atau neraka bukanlah terminal akhir yang menjadi pemberhentian setiap laku karma yang merupakan mata rantai kelahiran dan kematian yang tiada akhir.



Gambar 5 : Ilustrasi Metamorfosa roh

(sumber www.hhttp.reikarnasi.com diakses 10 November 2011)

Dalam pandangan Agama Kristen, urusan kematian dan kehidupan setelahnya mendapatkan perhatian lebih dalam. Tidak diragukan lagi bahwa agama Kristen meyakini hari akhir sebagai doktrin utama mereka. Agama ini bahkan memiliki sejumlah kosakata untuk membahasakan keyakinan ini, sebagaimana yang dilansir dalam berbagai injil, antara lain : Kerajaan Allah, Kehidupan Abadi, Surga, Neraka, Jahanam , Kegelapan

Siksa, Hari Penghakiman (*Judgement Day*), juga hari Kedatangan kembali Yesus Kristus bersama malaikat Tuhan.

Perspektif Islam mengenai kematian dan pasca kematian diungkapkan secara komprehensif dalam Al Qur'an (kitab suci Agama Islam). Masalah kematian dan pasca kematian ini disebutkan berulang-ulang dalam Al Qur'an. Al Qur'an menjelaskan babak demi babak drama kehidupan roh hingga hari kiamat sedemikian rupa mulai dari kebangkitan kembali, Alam Barzah, Jembatan *Sirothol Mustaqim* , pengadilan terakhir, hingga berujung pada kenikmatan (surga), dan siksa (neraka).

Alam roh adalah dimensi tinggi yang dihuni oleh arwah yang sudah terpisah dari badan. Dalam pandangan Islam, juga dikenal Alam *Barzakh*, alam setelah kematian manusia. Alam *Barzakh* adalah istilah untuk menyebut alam arwah, alamnya orang yang sudah meninggal, karena ada dinding dimensi (*barzakh*) yang membatasi kembalinya arwah ke dunia. Alam antara dunia dan akherat.

4. Lirik Musikalisasi Puisi Karya Sapadi Joko Damono yang berkaitan dengan misteri proses kematian : “Hatiku Selembar Daun” dan “Hujan Kelabu dalam Hutan” (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)

5. Buku Tentang Video karya Krisna Murti

Buku yang berjudul “Essai seni video dan Media Baru” ini menjelaskan bahwa Video pada dasarnya dipilih sebagai media berekspresi karena kemampuan dasarnya untuk menyajikan karya secara audiovisual. Dalam rekaman video, memori peristiwa- lalu rekaman kembali diputar dalam situasi dan waktu yang berbeda. Waktu adalah elemen paling inti dalam seni video. Namun seni video, dari waktu ke waktu, bereksperimen dengan upaya perluasan bahasa serta media ungkap (ekspresi)nya. 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.

Video cenderung mencerminkan kemajuan kreativitas seni visual dan kemajuan teknologi komunikasi di tengah-tengah peradaban masyarakat dunia. Peralihan zaman teknologi dari analog / konvensional ke era digital telah menimbulkan paradigma-paradigma baru yang berkembang dalam dunia video. Jenis yang variatif dari ekspresi kultural secara audiovisual menjadi ciri berkembangnya teknologi seni media video ini. Namun hal yang paling menonjol dari perubahan-perubahan era itu menurut Krisna Murti adalah tidak berubahnya semangat untuk mengadakan eksperimen dan eksplorasi baik teknologis maupun estetis dalam bentuk visualisasi, *content* dan penyajian seni media video.

6. Buku Candi-Candi Sekitar Prambanan karya Profesor Kempers (Untuk memperkuat pemahaman mengenai misteri candi-candi , terutama Candi Prambanan yang banyak dipakai untuk merepresentasikan istana negeri di atas awan)

Candi adalah istilah dalam Bahasa Indonesia yang merujuk kepada sebuah bangunan tempat ibadah dari peninggalan masa lampau yang berasal dari peradaban Hindu- Buddha. Digunakan sebagai tempat pemujaan dewa-dewa ataupun memuliakan Buddha. Candi juga berasal dari kata “Candika” yang berarti nama salah satu perwujudan Dewi Durga sebagai Dewi kematian. Karenanya candi selalu dihubungkan dengan monumen tempat pendharmaan untuk memuliakan Raja Anumerta (yang sudah meninggal) (Kempers,1972:15-21).

Dalam hal ini, antropolog Kuncoro Ningrat (1992:36-39) juga menjelaskan bahwa dalam tradisi masyarakat Indonesia, terutama Jawa, paham *animisme* dan *dinamisme* mempercayai adanya hubungan antara roh dengan manusia, tempat atau ruang. Roh bisa menempati candi-candi yang merupakan tempat sakral, masuk ke dalam patung-patung, bahkan menempati pohon-pohon besar, benda tertentu (keris, batu akik dsb) dan tempat yang wingit atau keramat dan angker seperti kuburan.

Sedangkan candi-candi adalah bangunan yang digunakan untuk menggambarkan istana negeri di atas awan dalam cerita perjalanan roh. Candi Prambanan dan Plaosan banyak dipakai sebagai representasi, menurut sastrawan Linus Suryadi AG (2002:24), berdasarkan mitos bahwa candi-candi

tersebut merupakan tempat persemayaman arwah yang mistis sekaligus eksotik.



Gambar 6 : Candi Prambanan yang eksotik

(Sumber : [www.http://wordpressphoto.com](http://wordpressphoto.com) diakses 11 November 2011)

BAB III LANDASAN PENCIPTAAN

Dalam bab ini dipahami bahwa 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 :

A. Kreativitas Penciptaan Seni Video

Kreativitas menurut John Haefele adalah kelincahan berfikir dengan menggabungkan ide-ide lama dan menciptakan bentuk-bentuk penemuan atau karya seni yang baru, inovatif, berbeda, unik dan tentunya estetik serta artistik (Liang Gie,2003:21). Biasanya diikuti pula dengan syarat adanya muatan nilai-nilai, makna, kemanfaatan, *problem solving*, dan keindahan penciptaan (Rahmat, 1999:75). Meskipun demikian, kreativitas dalam seni relatif independen, bisa merupakan cetusan jiwa dan ekspresi diri yang bebas lewat media tertentu.

Seni menurut Soedjodjono adalah cerminan “*Jiwo Ketok*” atau jiwa yang tampak, yang tertuang dalam karya seninya (dalam Alamhudi, 2000: 32 dan Nooryani, 2008 : 135). Sedangkan karya seni menurut Susanne K. Langer (dalam Sumardjo,1999:66-69) adalah bentuk ekspresi yang diciptakan bagi persepsi kita lewat indera dan pencitraan, dan yang diekspresikan adalah perasaan manusia. Pengertian “perasaan” di sini dalam lingkup yang luas, yakni sesuatu yang dapat

dirasakan, sensasi fisik, penderitaan dan kegembiraan, gairah dan ketenangan, tekanan pikiran, emosi yang kompleks yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Seni adalah ekspresi (dalam arti yang luas tadi) yang diketahuinya sebagai perasaan seluruh umat manusia. Seni adalah suatu ciptaan (kreasi) yang “hidup”, yang di dalamnya ada dinamika, ada kesatuan logis di dalam dirinya. Setiap karya seni harus bersifat organis, dinamis, hidup dan penuh vitalitas.

Adapun dalam memahami seni, ada beberapa pendapat yang menyebutkan bahwa :

“Art is a human activity, consisting in this one man consciously by means of certain external signs, hand on other feeling he has lived through, and that other people are infected by these feelings and also experience” (Liang Gie,1996:70).

(“Seni adalah aktivitas manusia yang terdiri atas sesuatu, bahwa seseorang secara sadar dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihadapinya kepada orang-orang lain sehingga mereka terpengaruh perasan-perasaan ini dan juga mengalaminya”)

Secara umum, seni didefinisikan sebagai berikut :

“Seni adalah penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam hati orang yang dilahirkan dengan perantara alat-alat komunikasi ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera pendengaran (seni suara), penglihatan (seni lukis) atau yang dilahirkan dengan perantara gerak (seni tari, drama) (Pringgodigdo, 1977:996).

Menurut Achdiat Kartamihardja definisi seni itu adalah :

Hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah dan menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia yang menghayatinya (Soedarso, 1988:10)

Seni memiliki banyak aliran , salah satu yang menarik dan digunakan dalam karya ini adalah aliran surealisme. Menurut Nooryan Bahari (2008:126) Aliran ini semula berasal dari sastra dan teater, kemudian diadopsi dalam seni rupa kemudian film. Dalam kreativitas seninya, aliran surealis berusaha membebaskan diri dari kontrol kesadaran, menghendaki kebebasan besar, sebeb orang bermimpi. Aliran ini sangat dipengaruhi ajaran ilmu jiwa dalam, terutama psikoanalisis Sigmund Freud. Dalam perkembangannya, ada tendensi ke arah bentuk-bentuk realistik, namun dalam hubungan yang aneh seperti pada lukisan Salvador Dali atau dalam film-film *avant garde*, *new wave* yang bercorak Surealisme dan Dadaisme.

Seni aliran surealis dalam video sering abstrak dan dipersamakan dengan puisi, sementara sinema adalah prosa. Puisi adalah susunan kata penuh metafora. Puisi adalah arsitektur rima, tempat kata-kata melompat seperti katak, yang menantang pembaca/penonton untuk merangkainya kembali dalam suatu makna sambil membuang *absolutisme* narasi yang linear.

Ekspresi kreatif, estetis dan artistik audiovisual dalam video sebagai puisi pada akhirnya menemukan gelombang pasangunya, menjadi budaya media baru yang merekam segala realitas maupun imajinasi dan ekspresi kultural apapun (Ade Darmawan,2006: 14-16). Namun, pada prinsipnya, menurut Ashadi Siregar (1989: 9-10) semangat penciptaan karya seni dengan media video hampir serupa dengan semangat film indie dan film eksperimental terutama gaya *avant garde* maupun *new wave* (Pratista,2008:7). Seni video ini bisa berbentuk eksekusi

kreatif dari *video art*, video indie, maupun video eksperimental serta bisa dalam bentuk karya video animasi (Prakoso,2005:12).

Lahirnya kreativitas karya video sebagai bentuk eksperimen ataupun pengembaraan estetik dan artistik, tumbuh dalam penghayatan dan pendalaman penciptaan yang luar biasa serta independen (Prakoso, 2005:6-7). Bahkan seni adalah kreativitas yang lahir dari kejenuhan suatu kondisi yang biasa. Sementara, kreativitas adalah kegiatan mental yang sangat individual yang merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu (Sumarjo, 1999:80). Senada dengan Prakoso dan Sumarjo, Seno Gumira Ajidharma berpendapat bahwa kreativitas dan seni adalah manifestasi perlawanan terhadap *status quo* ataupun aliran *mainstream* yang terlalu mendominasi. Seni dan kreativitas memberontak terhadap kemapanan dan belenggu dominasi arus besar yang diciptakan oleh budaya massa dan kapitalisme (2000:15).

Tradisi video penuh dengan ekspresi kreatif, eksplorasi artistik dan eksperimentasi estetis audiovisual dengan mengindik pada seni dan budaya pembebasan dari kemapanan (Murti,2009:7). Bahkan video mampu menjadi media perjuangan untuk gerakan perubahan (*video for change*), mengungkapkan apa yang tidak terlihat dan terdengar (Gregory & Caldwell,2008 ;2-3). Sejarah video diyakini sebagai seni perlawanan terhadap budaya film komersial, dan terutama tayangan televisi (Murti,2009 :227).

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).

B. Seni Fluxus Dalam Video Eksperimental

Seni *fluxus*, menjadi *trend* berbagai cabang seni untuk menghibridisasikan berbagai elemen seni di dalamnya, dalam menghasilkan karya seni yang menarik, artistik dan kreatif. Dalam penciptaan karya media video juga dikenal pembauran seni *fluxus* yang menggabungkan berbagai elemen seni untuk mendukung ekspresi dan pikiran pencipta karya video.

Pakar video dan media baru, Michael Rush menegaskan bahwa :

Fluxus.. opened the event to multiple interpretations as well as accidents. Anything could happen during one of these events.. [...] the viewer not only completes, but actually becomemes the work in his or her direct participation in the event. (New Media in Late 20th-Century Art, Thames and Hudson, London, 1999).

Fluxus 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 menumpukkan 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.

Film atau video eksperimental dapat memberi sebuah pengertian “kesatuan bentuk”. Sebuah film atau video yang mengandung nilai alternatif yang berpijak pada penentuan bentuk isi serta format dari suatu jenis film. Secara fisik, video eksperimental menekankan pada format yang tak terbatas, tetapi secara implisit bentuk dan isi menjadi sebuah indikasi pada metode dan strategi presentasi termasuk di dalamnya signifikansi pembentukan struktur gambar yang bergerak.

Film atau video eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif pembuatnya seperti gagasan, ide, emosi serta pengalaman batin mereka. Film atau video eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun, bahkan kadang-

kadang menentang kausalitas, seperti yang dilakukan para sineas surealis maupun dada. Film dan video eksperimental umumnya berbentuk abstrak atau tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena banyak menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri .

Para pembuat film dan video eksperimental kadang mengeksplorasi berbagai kemungkinan dari medium film dan video. Seperti memadukan unsur mekanik dengan sinema, hanya menggunakan satu *frame* gambar (kurang dari sedetik) , membawa ideologinya , tidak bercerita tentang apapun (anti naratif) dan semua adegannya menentang logika sebab akibat (anti-rasionalitas), bahkan membawa pertentangan logika ke tingkat yang lebih jauh.

C. Animasi Sebagai *Total Art*

Kata animasi berasal dari kata '*animae*' atau '*to bring life*'. Sebuah gambar atau ide yang dianimasikan (secara sederhana ataupun kompleks) dapat menjadi sebuah karakter yang seolah-olah 'hidup' (Christian Tirtha, *Handout: Life Skill Animation*). Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati: suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Djalle, 2006:02). Dari segi teknisnya, menurut Stan Hayward (1984:8), definisi animasi melingkupi berbagai macam bentuk format gambar yang direkam *perframe*, baik pada media film, video ataupun media digital lainnya.

Dalam membuat animasi yang terpenting adalah pergerakan. Ditinjau dari pengertian teknis, animasi adalah seni teknik dan proses yang menyangkut dalam teknik memberikan kehidupan dan gerakan yang nampak pada obyek yang mati dalam arti kinematografi. Kepekaan untuk mengamati pergerakan benda-benda, lebih bisa mendekati pada realita menjadikan animasi yang semakin eksis, apalagi didukung kreativitas dan imajinasi (Andi Suciadi, 2001:1). Kata animasi menjadi sebuah pengertian yang dapat dalam bentuk berbagai hal karya seni *kinetic (kinetic art)* atau karya seni yang terkesan bergerak.

Keinginan manusia untuk membuat gambar atau santiran (*image*) yang hidup dan bergerak sebagai perantara dari pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi sebagai perwujudan *total art* yang hidup dan berkembang. Animasi adalah suatu teknik untuk mewujudkan keinginan, khayalan, imajinasi dan rasa seni manusia menjadi sesuatu yang *kasatmata*, dapat dilihat dan dirasakan.

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).

D. Struktur Dramatik Cerita

Video eksperimental, boleh saja bertutur tanpa menggunakan plot, namun tetap harus memperhatikan nilai-nilai artistic secara audiovisual . Dalam tampilan artistik, baik secara fisik maupun konten isinya, bahkan cara penyajiannya, akan muncul dramatisasi pada penonton. Dramatisasi dalam film atau video merupakan desain pesan komunikasi dalam isi cerita yang dikomunikasikan lewat media film/video. Desain pesan dalam film atau video tersebut terwujud dalam bangunan isi cerita yang merupakan *message* ataupun *central idea* yang dikomunikasikan lewat media film/video. Dalam komunikasinya, kemasan yang dapat menarik perhatian (*attention*) khalayaknya, maka pesan-pesan yang disampaikan dapat diterima sehingga proses komunikasi dapat berhasil. Pesan-pesan dalam film/video dapat diterima oleh penonton jika film/video tersebut menarik perhatian dengan dramatisasi yang dibangun di dalamnya.

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. Dramatisasi cerita

menjadi kunci utama kemenarikan suatu film/video. Struktur dramatik yang bisa menyeret perhatian penonton untuk terus mengikuti alur cerita yang biasa digunakan adalah Struktur Tiga Babak. Struktur dramatik ini merupakan *mainstream* yang banyak digunakan di seluruh dunia, dan menjadi formula yang banyak digunakan studio-studio besar film Hollywood dalam cara bertuturnya.

Unsur dramatik merupakan resep atau bumbu yang bisa membuat film/video menarik perhatian sehingga penonton tetap setia dari awal sampai film/video berakhir. Unsur tersebut adalah informasi cerita, konflik, *suspense*, *curiosity* dan *surprise*. Ketika kelimanya berpadu, dapat membantu membangun struktur atau tangga dramatik dalam isi cerita film/video (Luther,2004:12) (Widagdo dan Gora, 2004:36).

Menurut Armantono (2005:1), dalam film atau video harus ada cerita yang akan dituturkan melalui skenario. Skenario merupakan bahan baku dasar sebagai *blueprint* kerja produksi, dengan kata lain skenario merupakan patokan awal pembuatan film atau video, hanya berfungsi sebagai penghubung ke mana gambar hidup itu mesti melewatinya, sebelum tampil dalam struktur sebuah film yang utuh (Widagdo dan Gora, 2004:17).

Plot Skenario mempunyai tipe struktur yang berbeda antara satu dengan lainnya. Untuk lebih mengenalnya serta memudahkan penulis dalam melakukan analisis film/video, skenario menurut bentuknya di bagi menjadi empat kategori (Ajidharma, 2000:06), yaitu :

1. Struktur Tiga Babak

Cara menulis skenario yang berkembang di Hollywood. Mementingkan keterikatan penonton pada jalan cerita, tanpa membebaninya. Merupakan cara bertutur yang dianggap klasik, di mana cerita bermula dari *opening*, pengenalan tokoh, muncul masalah/konflik, konflik meningkat menuju ke suatu klimaks, dan *ending*. *Ending* dalam Struktur Tiga Babak, biasanya bersifat tertutup, dimana penyelesaian cerita sudah ditentukan (tidak menggantung).

2. Mozaik

Dalam kategori penulisan ini, skenario disusun tanpa usaha memanipulasi penonton agar terus-menerus terpikat. Skenario dengan bentuk atau dalam kategori mozaik, lebih berfungsi menampung gagasan pembuatnya, tanpa memperhitungkan reaksi penonton seperti dalam resep film-film Hollywood (struktur tiga babak). Banyak adegan yang hubungannya tidak harus runtut, bahkan bisa tidak ada hubungannya, seperti sebuah mozaik, struktur cerita yang unik. Ada penampakannya, namun tidak jelas bentuk dan wujudnya, tetapi masih tetap bisa dirasakan keterkaitan keseluruhan rangkaian plot ceritanya.

3. Garis Lurus

Dengan kategori skenario ini, dalam skenario hanya didapatkan suatu plot yang merupakan garis lurus, tunggal nada, dan monoton, dimana penonton hanya mendapatkan pikiran-pikiran berdasarkan

percakapan tokoh-tokohnya, dari awal sampai akhir. Nyaris tanpa aktivitas fisik sama sekali.

4. Eliptis

Kategori penulisan eliptis, secara struktural ceritanya tidak maju ke mana-mana. Setiap kali maju, ia melingkar, dan seterusnya, membentuk sebuah *elips*.

C. Reinkarnasi Roh di Alam Kematian

Tabir kehidupan roh, terutama roh manusia adalah rahasia abadi alam semesta dan misteri rahasia Sang Maha Pencipta (Sayyid,2002:2-3). Essensi dan eksistensi roh masih merupakan rahasia Tuhan, sedangkan manusia dan pengetahuan baru bisa sedikit memahaminya. Jejak rekam roh masih merupakan sesuatu yang misterius dalam kehidupan manusia. Pemahaman tentang roh senantiasa diteliti dan digali sebagai upaya menyingkap tabir misteri alam semesta. Adapun pengetahuan manusia mengenai essensi pemahaman roh adalah ciptaan Tuhan, yang merupakan jiwa dari kehidupan. Roh bisa berarti sesuatu yang dengannya makhluk menjadi hidup atau bisa juga berarti sesuatu yang di dalamnya ada roh. Menurut Filsuf dan tokoh spiritual religius Al Ghazali (dalam Sayyid,2008:28), roh berfungsi sebagai penggerak kehidupan jasad. Tanpa roh atau *ruh*, tubuh hanyalah seonggok daging, hampa tanpa kemauan, eksistensi dan kehidupan di dalamnya.

Kondisi kekinianpun masih menempatkan dunia roh atau dunia alam Baka (alam setelah kematian) sebagai dunia yang tidak saja mistis, tetapi juga

merupakan sesuatu yang penuh misteri. Kemisteriusan perjalanan roh ini juga semakin kuat manakala menapaki fase perjalanan setelah kematian. Sebab-sebab kematianpun bisa bermacam-macam, dimanapun dan kapanpun. Ketika mati, roh akan meninggalkan jasad/raga manusianya. Setelah jasad dikubur, banyak versi dari cerita rakyat, sampai agama mengisahkan bahwa roh masuk ke alam lain, atau alam baka atau alam kubur di dimensi yang lain dari dimensi dunia nyata ini. Atau banyak juga yang mengisahkan, roh berada di alam akherat (Mustofa,2010:95-98)

Perjalanan roh setelah mati (*hereafter*) banyak dikisahkan sebagai terbang ke atas awan, di negeri Kahyangan dimana dewa-dewi berada, atau terbang ke alam keabadian dan kedamaian di alam baka atau terbang ke langit menuju langit ketujuh. Roh akan hidup kembali setelah kematiannya. Bahkan untuk kasus tertentu, ketika kematiannya tidak wajar, roh bisa penasaran dan *gentayangan*. Menurut Agus Mustofa, roh hidup di alam *astral*, terjebak antara dunia nyata dan alam kubur (2010:98). Situasi dan kondisi seperti di atas, menggelitik imajinasi visual, sehingga banyak karya bertema mistis, horor, misterius, yang mengangkat perjalanan roh dan alam baka terus bermunculan di film-film internasional termasuk di Indonesia.

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 (*soul*) 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).



Gambar 7 Ilustrasi Proses Reinkarnasi

(sumber : [www.http://reincarnation.com](http://reincarnation.com) diakses 15 November 2011)

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

Menurut *Creative Education Foundation* (dalam Madjadikara, 2004:55), kreativitas penciptaan seni adalah suatu metode berupa kemampuan yang dimiliki seseorang (atau sekelompok orang) yang memungkinkan mereka menemukan pendekatan-pendekatan atau terobosan baru dalam menghadapi situasi atau masalah seni tertentu - yang biasanya tercermin dalam pemecahan rumusan masalah - dengan cara yang baru atau unik yang berbeda dan lebih baik dari sebelumnya.

Lebih lanjut, 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 pematapan). Adapun James C. Coleman dan Coustance L. Hammern (1974:452), melengkapi pendapat Wallas di atas dengan lima tahap dalam berfikir kreatif dan penciptaan karya, yaitu:

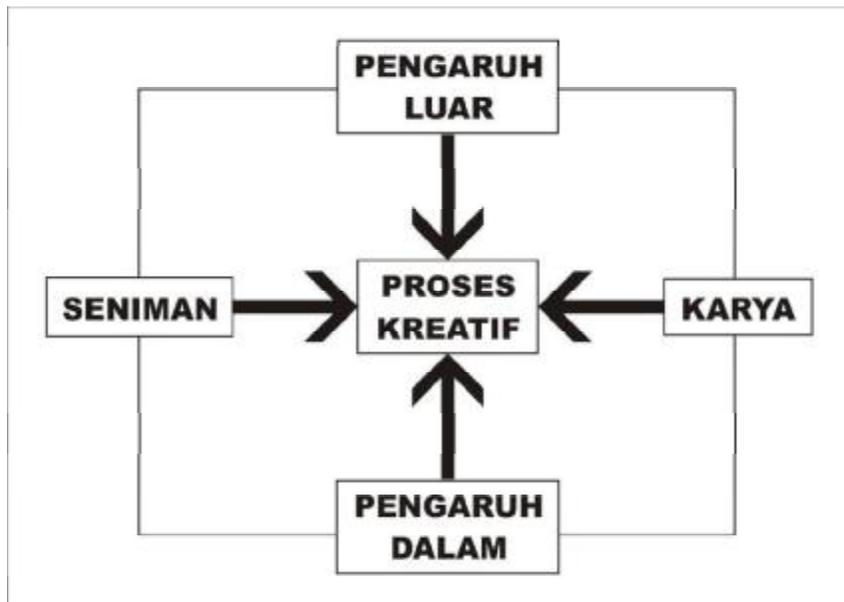
1. Orientasi : Masalah dirumuskan, dan aspek-aspek masalah diidentifikasi.

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

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

Penciptaan adalah peristiwa yang merupakan proses bertahap yang dialami oleh seorang seniman. Proses mencipta ini berbeda-beda antara seniman satu dengan yang lain, sesuai dengan pengetahuan, bakat dan kepribadiannya masing-masing. Pada dasarnya seniman mencipta karena adanya dorongan baik dari dalam maupun dari luar dirinya untuk membuat karya seni. Sebagai pencipta karya seni, idealnya seorang seniman memiliki kemampuan, ketrampilan, kecerdasan intelektual, wawasan yang luas, dan tanggap terhadap berbagai persoalan yang ada di sekelilingnya.

Dengan kreativitas seni yang dimilikinya, seniman memunculkan gagasan. Gagasan ini timbul karena adanya faktor internal berupa pengalaman batin, pengalaman unik. Dalam melakukan aktivitas mencipta, penggunaan medium yang tepat akan sangat membantu proses pengaplikasian gagasan ke dalam bentuk karya seni. Seniman sebagai bagian dari masyarakat akan bersentuhan dengan lingkungan, baik lingkungan materiil, sosial maupun simbolik. Lingkungan simbolik adalah lingkungan yang banyak berpengaruh dalam merumuskan metode dan proses penciptaan karya seni videografi eksperimental ini. Semuanya menjadi mungkin untuk diungkapkan melalui media dan sarana video dengan teknik animasi, berkat kemampuannya yang mencengangkan dan hampir tanpa batas dalam pengolahan imajinasi. Adapun dalam metode penciptaan seni ini, proses kreatif yang akan dilakukan, mengacu pendapatnya Subroto (dalam Suparwoto:2003:74) adalah sebagai berikut :



Gambar 8 Bagan Proses Kreatif

Proses kreatif merupakan proses sentral dalam berkarya. Proses ini dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal sang seniman. Pengetahuan maupun pengalaman disertai nilai rasa seni sang seniman merupakan faktor yang berpengaruh secara internal, sedangkan faktor lingkungan, sosial budaya dan kondisi luar seniman adalah faktor eksternalnya. Karya seni dari proses kreatif yang terjadi tidak bisa dilepaskan dari dua faktor tersebut sehingga karya yang tercipta dapat dikomunikasikan dengan baik kepada khalayak luas.

Proses kreatif diatas, meliputi secara keseluruhan dari proses pembuatan karya, dari awal sampai akhir. Dari proses penciptaan ide atau gagasan, kemudian konsep karya, sampai pada pengembangan naskah dan *storyboard*, serta proses produksi dan pasca produksi karya video. Hingga pada akhirnya karya video benar-benar jadi secara audiovisual, dan berikutnya siap untuk dipresentasikan atau ditayangkan.

Adapun dalam proses kreatif ini, penulis selaku pembuat karya video akan melakukannya dalam tahapan-tahapan sebagai berikut :

A.1. Tahap Orientasi

Tahap orientasi berkaitan erat dengan ide atau gagasan. Ide atau gagasan merupakan hasil pemikiran yang dapat menentukan langkah-langkah selanjutnya guna melakukan aktivitas kerja sehingga mendekati karya seni seperti yang dikehendaki dalam tujuan. Dalam tahap ini penulis atau pembuat karya video merumuskan masalah dan menentukan tema, yaitu mengenai misteri “tamasya” perjalanan roh. Dari tema ini kemudian dieksplorasi lagi ke dalam wilayah

wacana, mitos, pemikiran dan renungan kontemplatif. Adapun langkah-langkah kerja yang dilakukan dalam tahap orientasi ini :

1. Membaca buku, *searching* internet, riset dan diskusi serta pengayaan wacana maupun imajinasi , yang membuka jalan eksplorasi terhadap tema terpilih dan teridentifikasi untuk menguatkan ide penciptaan.
2. Menentukan permasalahan penciptaan yang akan diangkat berdasar tema dan ide penciptaan karya yang dipilih.
3. Melakukan pengamatan terhadap permasalahan sesuai tema yang diangkat, melalui apa yang dirasakan , apa yang dilihat, didengar, dipikirkan dan direnungkan pada lingkungan sekitar, baik langsung maupun tidak langsung. Hal ini dilakukan agar dapat diperoleh gambaran tematis, imajinatif, kontemplatif maupun simbolisasi visualnya.

A.2. Tahap Preparasi

Setelah membaca, meriset, mensurvey, mengobservasi dan merasakan, berimajinasi dan berempati, serta menafsirkan berbagai hal terhadap tema atau permasalahan yang dipilih, kemudian penulis merenungkan dan mempertimbangkan berbagai hal dan kemungkinan yang berhubungan secara kreatif. Adapun langkah-langkah kerja yang dilakukan dalam tahap preparasi ini :

1. Mengendapkan tema atau permasalahan sampai alam bawah sadar, diinteraksikan dengan berbagai bidang khayalan, pengetahuan, imajinasi sampai pengalaman-pengalaman penulis, yang relevan dengan tema yang diangkat. Caranya adalah dengan kontemplasi dan memikirkan secara rileks, ketika hendak istirahat/tiduran.

2. Membuat interaksi antara pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan untuk menemukan titik temu, benang merah, saling-silang, hubungan antar hal yang relevan dengan tema yang diangkat, yaitu tamasya roh. Caranya dengan membuat sketsa gambar tulisan atau *mind mapping* dari rencana karya video yang hendak dibuat.
3. Melakukan *brainstorming* yang relevan dengan permasalahan tema yang diangkat. Caranya dengan membuat *fokus group discussion*, dengan kelompok yang teridentifikasi dan dengan orang-orang awam.
4. Menentukan obyek utama dan pendamping serta apa saja yang diperlukan untuk memperkuat tema, ide, gagasan, dan terhadap materi apa saja yang akan diterjemahkan dalam karya video.
5. Memahami proses ide dengan cara belajar memahami dan menguasai teknis-teknis yang menunjang, agar terpenuhi proses eksekusi dan ekspresi kreatif penulis dalam menerjemahkan rumusan penciptaan karya.
6. Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing, untuk mendapatkan pencerahan dan titik terang dalam *breakdown* permasalahan penciptaan sesuai tema, agar menjadi karya video yang menarik.

A.3. Tahap Inkubasi

Dalam masa preparasi yang mengambang dan kadang sulit, penulis sebagai pembuat karya video, kemungkinan akan mengalami masa inkubasi yang berat. Bisa jadi pemecahan permasalahan dalam penciptaan karya video atau hubungan-hubungan yang relevan yang dicari tidak ketemu-ketemu. Dalam masa sulit saat proses inkubasi ini, penulis akan melakukan :

1. Menguasai dan mempersiapkan alat pendukung, berupa *Hardware*, yang terdiri : Kamera Fotografi DSLR (Nikon D100), Kamera Video (Panasonic MD 1000), *Drawing Pen*, *Animation Desk*, peg bar Kertas gambar, *Scanner*, Komputer PC, *Hardisk* Ekternal dan *color monitor*
2. Pendalaman pengalaman dan ketrampilan teknis produksi video, fotografi digital, disain grafis, dan teknis-teknis serta prinsip-prinsip animasi. *Software*, yang terdiri dari aplikasi-aplikasi pengolahan gambar, suara, foto, huruf maupun data audiovisual.
3. Melakukan uji materi alat dan lain-lain sebagai suatu faktor luar dari pengalaman yang memberi dampak untuk memperkaya pengalaman dan menguasai dan mempersiapkan alat pendukung.
4. Keluar dari rutinitas dalam fokus penciptaan karya video dengan cara berkebun dengan membuat adenium yang unik. Botani memang agak jauh dari tema, namun tidak masalah dalam tahap ini, bahkan dianjurkan. Melakukan banyak eksperimentasi dan menghubungkan banyak hal, yang mungkin berlainan sama sekali, antara ilmu pertanian dengan ilmu seni, namun suatu saat akan menemukan ide titik temunya.
5. Sambil menjalani masa inkubasi, pengayaan wacana, harmonisasi, pertimbangan dan rasionalisasi serta instuisi tetap dipasang, tetap dipikirkan, namun dalam kapasitas dan kondisi yang lebih rileks.

A.4. Tahap Iluminasi

Dalam masa ini, ilham atau *insight* yang ditunggu datang. Pemecahan permasalahan penciptaan dari tema yang diangkat sudah ditemukan. Hubungan,

benang merah dan titik temu yang ditunggu sudah ketemu dan ide siap meledak. Karya seni sudah tergambar dengan jelas, sehingga tinggal ditindak lanjuti dengan penguatan konsep serta rencana pembentukan atau perwujudan karya. Dalam masa iluminasi ini langkah-langkah kerja yang dilakukan :

1. Menerjemahkan konsep, bentuk, naskah dan *storyboard* karya video yang artistik yang bisa menggambarkan Tamasya (*tour*) perjalanan roh di alam pasca kematian. Eksplorasi untuk menemukan teknis dan cerita video animasi perlu dilakukan dengan seksama.
2. Dalam tahap iluminasi ini, rencana pra produksi disintesis dan dimatangkan. Melakukan pra visualisasi yang diperoleh dari pengalaman dan apresiasi berupa imajinasi visualisasi dari proses interaksi faktor internal maupun eksternal dalam diri penulis. Proses kreatif tersebut memberi pengaruh pada ide , konsep maupun eksekusi penciptaan. Dari sini timbul gambaran apa dan bagaimana karya akan diwujudkan dalam karya video dan komponen-komponen apa saja yang akan dilibatkan sehingga diharapkan dapat diwujudkan menjadi karya yang utuh. Pra visualisasi sangat dibutuhkan untuk mempersempit dan memfokuskan tema dan teknik yang akan dipakai dalam proses pengambilan gambar foto dan video serta pengolahan setelah produksi.
3. Menentukan cara pengambilan dan angle obyek untuk memberi nilai artistik dalam proses pengambilan gambar melalui kamera foto digital maupun kamera video digital.

A.5. Tahap Elaborasi dan Verifikasi

Dalam tahap elaborasi yang merupakan masa perluasan atau pengembangan ataupun penerjemahan ide, konsep gagasan, maka beberapa tahapan penciptaan yang dilakukan :

1. Tahap elaborasi dilakukan dengan pemantapan disain produksi, dilanjutkan produksi karya. Dimulai dengan pengambilan visualisasi obyek dengan kamera fotografi maupun video. Untuk animasi kartun, dilakukan tahap menggambar di kertas diatas *animation desk* (meja animasi). Karya yang sudah dieksekusi secara visual (fotografi di *memory card*, Video di kaset minidivi, Kartun dalam bentuk lembaran kertas) kemudian ditransfer ke dalam komputer. Gambar kartun di *scan* dengan *scanner*, dimasukkan dalam data komputer. Kemudian diadakan seleksi awal gambar/foto/video.
2. Tahapan pasca produksi dilakukan dengan mengolah dan mengedit sesuai keinginan, menyesuaikan dengan naskah dan *storyboard*. Setelah gambar, foto, video secara visual terseleksi, dimanipulasi, diolah, diberi efek dan diolah di editing. Kemudian data-data visual tersebut digerakkan dalam *software* komputer (adobe premiere versi 6,5). Ada yang potong, diedit, diolah gambarnya, dipercepat, ada yang diperlambat, ada yang diberi *special efects*, ada yang dikasih transisi, dsb. Sehingga *image* pergerakan dan transisi cerita muncul. Setelah itu, baru diberi *sound efects*, ataupun ilustrasi musik ataupun *dubbing* sehingga sinkron antara tayangan visual dengan suara. Setelah dilakukan seleksi akhir dan penyempurnaan, jadilah karya seni video. Setelah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan diadakan revisi terhadap

karya, dengan sentuhan akhir yang sesuai dengan konsep, maka didapat karya estetik video eksperimental yang diinginkan penulis.

Produksi dan pasca produksi dengan seni *fluksus* dan eksperimental memungkinkan *Total Art* video bisa dijalankan. Bisa menggabungkan seni videografi, sinematografi, fotografi, animasi dan disain grafis untuk karya video yang utuh. Karya bisa direalisasikan dengan segala kemampuan atau bidang yang dimiliki. Penerapan penggunaan teknik animasi juga dilakukan secara rumit berdasarkan prinsip-prinsip animasi yang ada.

Dalam tahap verifikasi, karya videografi sudah benar-benar direalisasikan dan diselesaikan. Kemudian karya yang sudah jadi tersebut perlu diverifikasi, atau disajikan dipresentasikan ke tim penilai atau masyarakat luas. Hal itu sebagai bentuk pertanggungjawaban dari proses kreatif karya yang dihasilkannya. Karya dikomunikasikan kepada khalayak luas, ditempat yang representatif dan mendukung.

Dalam tahap presentasi verifikasi, karya video akan ditampilkan dengan satu layar (*screen*) agar perhatian utama dapat terkontrol. Seni instalasi dengan pameran Adenium dan bekicot serta didukung gundukan batu nisan kuburan, merupakan suguhan yang mengepung penonton disamping tayangan layar utama. Kemudian saat pemutaran karya akan menggunakan *Dry Ice* atau es kering atau *Gun smoke* untuk efek kabut. Pemunculan kabut ini untuk menguatkan tema perjalanan roh di negeri antah berantah dan relevansinya dengan alam yang misterius. Diharapkan penonton bisa interaktif menggabungkan antara apa yang ada di layar dengan realitas sekitarnya sehingga dramatisasi dapat lebih muncul.

B. Proses Penciptaan video eksperimental dengan Animasi

Dalam pembuatan karya videografi eksperimental ini, lebih dominan menggunakan dan mengeksplorasi secara estetis teknik-teknik animasi dalam pendekatan visualnya, dibanding unsur audio. Karena bersifat eksploratif, proses produksi kadang harus bereksperimen dengan berbagai gerakan, alat dan bahan, warna, tata lampu (*lighting*), *background*, efek visual dan suara, dsb.

Dalam proses produksinya, video animasi banyak menggunakan bantuan kamera SLR (*Single Lens Reflex*) digital fotografi (Nikon D 100) dan kamera video (Panasonic MD 10000), serta tripod sebagai alat penyangga kamera yang didesain secara khusus untuk dipakai *shooting* atau pengambilan gambar fotografi dalam pembuatan film animasi. Tripod harus stabil dan statis selama proses pemotretan atau *shooting*. Tentu saja prinsip kerja peralatan ini perlu dipelajari secara khusus, menyesuaikan teknik animasi yang ada. dikarenakan, dari peralatan inilah kemudian rekaman audiovisual dari video dan *image* foto akan diolah dan digerakkan di komputer editing. Berhasil-tidaknya karya animasi tergantung pada tingkat kestabilan dan kestatisan tripod saat pengambilan gambar.

Selain berbasic kamera, animasi juga bisa diproduksi tanpa kamera, dengan menggunakan scanner atau menggambar langsung di komputer. Dengan menggambar di meja animasi yang sudah dipasang pegbar, gambar akan konsisten pergerakannya, kemudian di *scanner* dan berikutnya diolah di komputer.

Lokasi *shooting* atau pengambilan gambar animasi dilakukan di studio (*in door*), mengingat durasi waktu pengambilan gambar yang panjang, dan untuk

meminimalisir kondisi-kondisi eksternal yang mengganggu (penonton, cuaca buruk, panas, hujan, keamanan alat dsb) dan hal-hal yang tidak diinginkan. Untuk proses menggambar, juga lebih nyaman dan focus dikerjakan di dalam ruangan.

Proses produksi video eksperimental animatif ini, secara global atau secara garis besar dijelaskan pengerjaannya sebagai berikut : Video animasi dalam proses penciptaan karya ini, pada dasarnya merupakan gabungan dari animasi tradisional, digital dan *hybrid* atau tradigital (tradisional + digital). Sebagian besar karya dihasilkan dan diolah dan digerakkan dalam komputer. Adapun alat-alat dan bahan yang digunakan selama proses produksi animasi , pada dasarnya adalah sebagai berikut:

1. Kamera Fotografi, Kamera Video dan Tripod



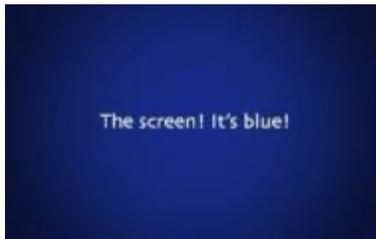
2. Ruang/Studio Animasi



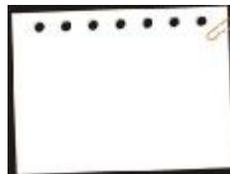
3. *Lighting studio dan lampu belajar*



4. *Blue /green screen*



5. *Drawing Pen, kertas*



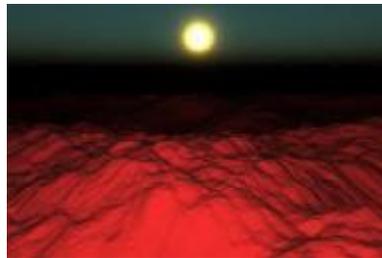
6. Meja animasi (*Animation Desk*)



7. Scanner



8. *Background dan foreground*



9. Perangkat Komputer (hardware dan software) dan internet (modem)



10. Bahan : Kaset Mini DV, MMC, Flash Disk, eksternal harddisk, VCD



11. Peralatan khusus pengambilan gambar : Pesawat terbang



12. Peralatan dan bahan pendukung : *plasticine*, tanah liat, tepung , spritus, Korek api, kembang api, lilin, petasan dan sejenisnya, tanaman dan bunga adenium, Cangkang, bekicod, bekicod hidup, aneka mainan anak-anak, patung gerabah kasongan, seng tipis, kawat, tali, pasir, pecahan batau bata merah, kelapa dan sisa- sisa potongan kayu, serta kayu lapuk, kabel, tv monitor.



Gambar 9 Foto berbagai alat dan bahan penunjang produksi karya
(Sumber: koleksi foto Zuhdan Aziz dan *download* internet)

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

Uraian dari 11 langkah dalam proses produksi animasi di atas diuraikan sebagai berikut :

B.1. Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi ini pembuat karya video animasi harus melakukan banyak perencanaan dalam pembuatan konsep produksi animasi. Pra produksi dimulai dari pembuatan cerita. Kemudian dibuat penokohan cerita, lalu membuat *treatment* naskah cerita sampai *storyboard*, dilanjutkan penggambaran tokoh dan pembuatan *foreground*, *background* serta *setting* tempat.

Pertama, cerita merupakan *blue print* dari suatu karya video ataupun film yang hendak dibuat. Cerita dalam karya ini bersifat fiksi, dimana imajinasi mendapatkan ruang yang lebih luas. Cerita animatif ini kemudian dikembangkan dari sinopsis sampai naskah skenario.

Sinopsis naskah cerita dari karya berjudul Tamasya Roh ini adalah sebagai berikut :

Tamasya Roh

Di suatu kuburan yang masih baru, tampak cahaya roh keluar dan terbang tinggi ke atas langit. Roh tersebut terus melayang-layang menuju awan langit, terus naik sampai langit yang lebih tinggi dan lebih tinggi lagi hingga menemukan istana atau negeri di atas awan. Roh tersebut kemudian masuk ke dalam bangunan eksotik istana yang menyerupai candi.

Di candi yang merupakan istana antah berantah tersebut, terdapat alam kehidupan misterius. Roh menemukan dirinya telah berubah menjadi bekicot. Bekicot istimewa yang berkelana menyusuri sudut-sudut istana dan belantara hutan adenium di sekitarnya.

Flashback pada asal roh, terdapat sepasang kekasih yang jatuh cinta dan akhirnya menikah serta mempunyai anak. Keluarga tersebut menyukai bunga kamboja, dan suatu ketika sang ayah berusaha memetik bunga di puncak pohon, namun naas ada ular berbisa yang siap menggigit. Karena kaget dan dahan patah, Ayah tersebut jatuh, dan mati. Sebelum mati sempat menggebuk ular yang mencoba menyerang. Akhirnya Ayah keluarga tersebut dikubur. Bunga-bunga kamboja berreaksi dan memunculkan pohon-pohon baru, sementara roh sang Ayah terbang melayang ke Negeri antah berantah. Disana roh itu berubah menjadi bekicot dan tanaman kamboja.

Flashback berikutnya adalah roh yang berasal dari seorang nenek dan cucunya yang mengalami kecelakaan kena strom listrik saat cuaca buruk. Petir yang menyambar mengenai jaringan listrik, dan mengalir tubuh sang nenek yang menggendong cucunya. Akibatnya, kedua orang tersebut meninggal, dan rohnya melayang-layang ke negeri atas awan. Disana mereka lahir kembali dan menitis pada cangkang hewan bekicot.

Flashback ketiga, adalah roh yang berasal dari seorang ibu muda beserta anaknya yang mati karena kena gempa bumi yang dahsyat. Ketika sedang memasak di dapur dengan menggendong anaknya, tiba-tiba gempa bumi dahsyat terjadi. Pada awalnya ibu muda tersebut tidak menyadari kalau dirinya telah mati. Namun ketika menemui jasadnya sendiri telah terkapar, barulah ibu muda itu sadar kalau dirinya telah menjadi roh. Kemudian roh itupun terbang melayang ke

langit dan menemukan istana negeri di atas awan. Setelah memasuki istana tersebut, roh kemudian bereinkarnasi dan lahir kembali dari kuburan menjadi sosok bunga dan tanaman adenium.

Di alam setelah kematian, roh-roh yang telah berubah wujud menjadi bekicot (istimewa) kemudian melakukan perjalanan menyusuri alam baka. Dunia berkabut dan penuh kelapukan serta tanaman kamboja yang aneh banyak memberikan nuansa disana. Terjadi kedekatan antara bekicot dengan adenium. Dalam petualangannya itu terdapat gangguan dari serangga dan laba-laba hitam besar, namun bekicot bisa mengusirnya.

Perjalanan di alam baka berlanjut. Dalam *tour* petualangan berikutnya, bekicot bertemu haru dengan roh-roh keluarganya. Rasa bahagia seolah merasa mereka hidup dan terlahir lagi. Kasih Sayang berlanjut, bunga kamboja menjadi symbol kasih sayang mereka. Namun dalam perjalanan berikutnya, dihadap oleh puluhan anakbuah laba-laba hitam. Bunga Kamboja dirusak, dan terjadi kesedihan dan kemarahan. Kedua bekicot menyatu untuk mengejar dan membalas perbuatan laba-laba jahat.

Bekicot mendapatkan kekuatan supranatural dari benda-benda langit. Bekicot jelamaan roh berubah menjadi bekicot emas yang memiliki kekuatan lebih (*daya linuwih*). Terjadi pertempuran dan kejar-kejaran seru. Pengejaran terhadap laba-laba jahat berlanjut hingga memasuki lubang dunia gelap gulita, dunia dalam batok kelapa. Dunia yang gelap, berkabut dan banyak kematian sehingga melemahkan semangat jiwa. Namun kekuatan alam baka masih mengawal dalam memberikan spirit serta pertempuran demi pertempuran sengit dengan makhluk aneh penghuninya. Ternyata banyak roh bekicot yang terjebak disana, hingga akhirnya bekicot emas mampu mengeluarkan mereka dari kegelapan. Kemudian berubah warna natural dan kembali melanjutkan perjalanan.

Di alam baka yang mistis, tanaman kamboja muncul dari kubur menjadi sosok-sosok yang aneh. Ia bisa hidup dan bergerak serta berkeinginan. Pada suatu ketika, laba-laba hitam jahat memetik dan merusak bunga kamboja di hutan adenium. Laba-laba tersebut sial, karena terkepung, dijerat akar-akar dan terkena serangan bunga kamboja. Serangan terakhir, mampu melumpuhkan dan membakar laba-laba sampai hangus.

Perjalanan roh di alam baka yang misterius berlanjut. Bekicot emas telah berubah warna menjadi bekicot natural dan besar. Kembali ia berpetualang menyusuri sudut-sudut kegelapan hingga bertemu dengan adenium emas dan sosok patung seperti semar. Patung Semar itu hidup dan memakan banyak hewan, seperti kadal, kelabang. Begitu memakan, Roh bekicot, wajah makhluk keramat tersebut langsung berubah kesakitan, perut membengkak dan terbakar. Patung semar langsung muntah-muntah dan berusaha mencari obat penawar. Bunga adenium emas dimakan, langsung sembuh dan mengeluarkan banyak uang. Bekicotpun keluar santai dari mulut semar. Aneh, Alam yang penuh misteri.

Roh-roh yang terjebak dalam tubuh bekicot, mendapat serangan keji makhluk buruk. Makhluk tersebut menginjak-injak, membunuh dan akhirnya memakan sate daging bekicot. Kenyang, makhluk itu tertidur. Perbuatan tersebut memicu kemarahan sang pemimpin roh bekicot. Sang pemimpin muncul bersama ratusan rakyat bekicot dan tanaman adenium penghuni alam baka. Mereka

menyerang makhluk buruk saat tertidur. Makhluk itupun mati terbakar terkena hukum karma.

Di alam baka yang penuh misteri, bekicot titisan roh mengalami metamorfosa. Dari berwujud bekicot, perlahan membesar berubah menjadi sosok bocah. Bocah tersebut kemudian hidup dan masuk kedalam dimensi kehidupan alam manusia. Bocah bekicot menjadi agak jahil, karena diganggu, terutama jika ada tanaman kamboja yang dirusak.

Alam baka kembali menunjukkan keeksotikannya. Dunia Dalam Kelapa yang gelap dan aneh dimasuki bekicot roh reinkarnasi. Tiba-tiba mengeluarkan adenium dan percikan api yang membakar kelapa. Tiba-tiba kelapa berubah menjadi kepala. Sedangkan kepala memercikkan api dan muncullah sosok dari dalam tanah. Sosok tersebut mengelupas dan lahirlah menjadi manusia. Bekicot yang merupakan reinkarnasi anak kecil yang mati, lahir kembali dalam wujud manusia kembali di alam baka. Alam yang mistis, misterius dan banyak keanehan (perlu perenungan). Tamat. Credit Title.

Ternyata Makhluk buruk yang telah mati muncul kembali sebagai roh gentayangan... Apalagi yang akan terjadi?

Sinopsis diatas kemudian di *breakdown* dalam garis besar tema adegan atau *sequence* sebagai berikut :

- Pertama : Roh yang Melayang
- Kedua : Istana Antah Berantah
- Ketiga : Jatuh Cinta Kematian
- Keempat : Setrum Kematian
- Kelima : Gempa Kematian
- Keenam : Tour Perjalanan Roh
- Ketujuh : Romantika Hidup Lagi
- Kedelapan : Kekuatan Alam Baka
- Kesembilan : Kamboja Eksomistik
- Kesepuluh : Makhluk Keramat
- Kesebelas : Hukum Karma

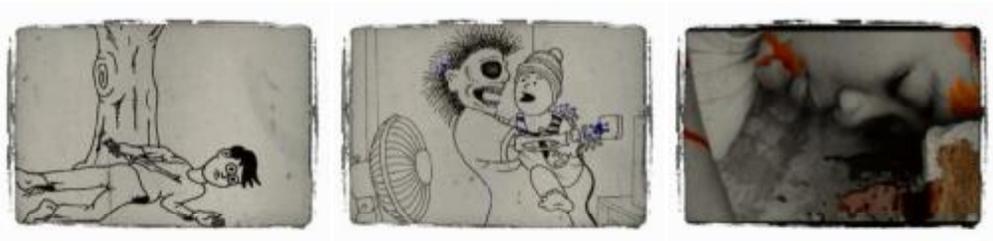
Keduabelas : Metamorfosa Roh

Ketigabelas : Lahir Kembali +Credit Title

Keempatbelas : Roh Gentayangan ?

Kedua, setelah skenario jadi, kemudian ditentukan karakter penokohnya. Karakter tokoh ini meliputi ciri fisik dan sifat-sifat tokoh utama. Dalam tahap ini juga dibuat sketsa-sketsa dan karakteristik tokoh ceritanya. Karya animasi membutuhkan tokoh yang menjadi model, dengan bentuk fisik maupun karakter dan sifat-sifatnya. Karakter ini dibuat dalam gambar berbagai sisi (dari depan, belakang, samping dan posisi $\frac{3}{4}$). Atau bisa saja tokoh animasi dibuat model patung. Dalam tahap ini, produksi animasi sudah bisa dilakukan.

Tokoh utama dalam cerita ini adalah bekicot dan tanaman adenium. Kedua makhluk ini merupakan jelmaan atau titisan roh orang-orang yang sudah meninggal.



Gambar 10. Tokoh protagonis yang meninggal dan rohnya melayang

Bekicot atau *Achatina fulica* adalah siput darat yang tergolong dalam suku *Achatinidae*. Dalam kisah ini, bekicot ini ditokohkan memiliki kekuatan supranatural dan digdaya. Dia bisa romantis, beremosi, marah dan mengeluarkan api, listrik, bergerak cepat, serta bisa mengerahkan pasukan bekicot secara

kolosal. Karena titisan roh, kadang dia tampil lengkap dengan tubuhnya, namun kadang-kadang tampil cangkangnya saja. Roh selalu ada di dalamnya.



Gambar 11. Penokohan Bekicot

Penokohan bekicot dipilih karena, meskipun banyak berlendir dan menjijikkan, bekicot adalah hewan yang unik dan misterius. Ia bisa jantan sekaligus bisa betina (hermaprodit). Bertelur sangat banyak, dan cepat sekali perkembangbiakannya. Hewan ini tidak bertulang, namun bercangkang sebagai rumahnya. Tampaknya lemah dan lambat dalam berjalan, namun mampu memanjat pohon yang sangat tinggi, seperti pohon kelapa. Ia bisa bergerak siang ataupun malam, namun lebih sering merayap misterius di malam hari terutama di saat musim penghujan serta bergerombol.

Dalam cerita dongeng fabel, hewan bekicot dikenal sebagai hewan yang lambat dalam berjalan. Ia merayap pelan, Namun memiliki koloni yang sangat banyak. Hewan ini diceritakan dalam dongeng memiliki kecerdikan melebihi hewan cerdas si Kancil. Ia bisa mengalahkan dalam suatu lomba lari, padahal si kancil terkenal sangat cepat dalam berlari. Menurut Ikranegara, dalam cerita legenda rakyat, dikenal juga cerita Keong Mas, Keong atau siput atau bekicot berwarna emas. Ia merupakan jelmaan dari putri yang sangat cantik dari kerajaan Panjalu Kediri, bernama Putri Candra Kirana. Putri ini menjadi keong mas karena

disihir oleh seorang penyihir jahat, suruhan Dewi Ajeng (kakak Candrakirana) yang sangat iri dengan kecantikan Candrakirana.

Tokoh kedua adalah adenium. Adenium jelmaan roh ini bisa hidup, bergerak, berkemauan dan berkekuatan. Dia bisa jalan-jalan, menjulurkan akarnya bahkan bunganya mampu membakar makhluk lain. Tanaman ini dipilih karena keeksotisan dan keunikan serta misteri yang terkandung dalam dirinya. Adenium atau biasa disebut tanaman kamboja Jepang, adalah jenis tanaman yang memiliki keindahan secara lengkap. Dari ujung akar sampai ujung daun memiliki daya pesona yang mengagumkan. Keindahan tersebut, mampu mengangkat derajat tanaman ini dari tanaman liar di gurun atau biasa disebut Mawar Gurun (*Desert Rose*) menjadi tanaman hias primadona yang mampu berjaya dan bertahan sampai sekarang. Tidak hanya digemari di Indonesia, tetapi favorit di seluruh dunia.



Gambar 12 : Penokohan Adenium

Keindahan, keelokan, kemolekan beserta keunikan yang melingkupinya banyak ahli tanaman hias maupun bonsai menyebutnya sebagai tanaman yang eksotik. Keeksotisan tanaman adenium ini menjadi daya tarik utama sekaligus

pembuka perhatian. Kelengkapan bagian-bagian yang secara morfologis sangat artistik dan unik menjadikan tanaman adenium banyak disukai berbagai kalangan masyarakat penggemar tanaman hias dan masyarakat umum. Dalam perkembangannya, munculnya tanaman kamboja jepang (*adenium*) yang mirip dengan kamboja kuburan (*plumeria*).



Gambar 13 : Tanaman dan bunga kamboja kuburan

(Sumber : [www. Mujahadahfillah. blogspot.com](http://www.Mujahadahfillah.blogspot.com) diakses 21 November 2011)

Dari hasil riset, tanaman kamboja memiliki nuansa mistis, diyakini sebagai tempat bersemayam makhluk halus dan roh-roh gentayangan. Bunga kamboja juga melengkapi acara ritual yang sakral dan mistis. Termasuk banyak legenda mistis makhluk halus, yang fenomena kemunculannya banyak ditandai dengan wewangian bunga kamboja.

Sedangkan tokoh-tokoh yang merupakan musuh (antagonis) dari perjalanan tokoh utama dan protagonist disimbolkan dengan ular, tarantula, laba-laba jahat, monster kecil, patung dan orang dengan sosok usil, jahat dan menyeramkan.



Gambar 14. Tokoh-tokoh Antagonis dalam cerita

Setelah penokohan, dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* menerjemahkan bahasa scenario ke dalam teknis bahasa audiovisual. Dalam animasi *storyboard* merupakan *key frame* yang menjadi acuan untuk diproduksi. *Storyboard* dalam film atau video animasi mencakup pergerakan obyek atau tokohnya. Pembuat video animasi, harus dapat menentukan gagasan gerak untuk suatu objek, kemudian dipikirkan suatu konsep dalam kaitan dengan tindakan per bagian dari objek. Hal terpenting adalah kemampuan untuk berfikir dalam menciptakan *incremental* pergerakan.

cacat-cacat saat produksi dan memudahkan penggabungan berbagai image foto/video yang mendukung. Background maupun foreground juga menggunakan kayu-kayu lapuk/usang, rumah rusak, kuburan dsb. Untuk menunjukkan aura kusam atau gelap/kelabu nuansa kematian.



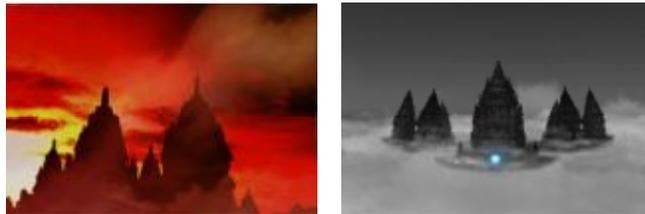
Gambar 16. *Background* dan *foreground* karya

Adapun setting yang menjadi tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dari saat kematian hingga kehidupan pasca kematian dalam kisah ini adalah sebagai berikut :



Gambar 17. Dunia dalam Kelapa

Setting tempat di atas menggambarkan tempat kehidupan alam kematian yang aneh, misterius dan banyak lorong gelap. Keanehan ditunjukkan dengan adanya dunia luas dalam batok kelapa. Sedangkan candi prambanan merepresentasikan istana di atas awan, dunia antah berantah di alam kematian dan pasca kematian, tempat para roh singgah. Candi prambanan ini digunakan sebagai symbol mengingat merupakan candi tempat pemujaan dewi Durga, dewi kematian.



Gambar 18 : Istana antah berantah

Sedangkan mengenai asap, kabut dan awan di langit banyak menghiasi setting cerita karena mampu menguatkan imajinasi misteri, dan keangkeran alam kematian. Dari hasil observasi, ternyata banyak keeksotisan bentuk dan pergerakan asap/kabut dan awan dilangit.



Gambar 19. Foto bentuk Awan yang unik
(Sumber : <http://wordpress.fotopages.com> diakses 10 November 2011)

Bentuk awan dapat bermacam-macam, ada yang seperti dewa terbang, naga terbang, kapal, burung besar, monster dsb. Pergerakannya pun dapat berubah-ubah dinamis, apalagi jika sedang banyak angin. Dengan teknologi video, bentuk dan pergerakan awan dapat *terframing* dan terekam secara lebih unik dan artistik.

Awan, mendung, asap, kabut atau halimun dan sejenisnya, dalam pengamatan penulis, seolah menjadi penuh makna mewakili realitas dan kehidupan dunia/alam tertentu. Ketika ada mendung, selain menandakan hari akan hujan, juga mewakili makna kesedihan (Kusrianto,2009:61). Tentang kabut, banyak legenda atau mitos yang menceritakan bahwa kehadiran makhluk halus biasanya diawali dengan munculnya kabut, yang mengaburkan batas antara yang nyata dan tidak nyata. Ruang, jarak, waktu, tempat, materi dan identitas menjadi kabur. Kabut diyakini mengandung suasana magis, keramat dan misterius, yang banyak dikaitkan dengan kehidupan makhluk lain (Kusrianto,2009:60-61). Kekuatan alam yang halus namun mengandung kekuatan besar supranatural. Keunikan, keeksotisan dan kekuatan alam pada obyek

awan, mega, kabut serta benda-benda langit, pada akhirnya menjadi sesuatu yang menarik untuk dieksplorasi dalam ranah seni dan kreativitas media video, dengan gaya eksperimental.

Setelah gambaran setting, kemudian dilanjutkan pembuatan gambar *foreground* maupun *background*. Pembuatan *background* menyesuaikan dramatisasi ceritanya serta kepentingan rekayasa atau manipulasi visual, contohnya *bluescreen* dan *green screen*.

B.2 . Produksi

Dalam proses pembuatannya, video animasi ini memanfaatkan gambar-gambar dan benda-benda mati, seperti patung gerabah, cangkang bekicot, *plastisine/clay* atau tanah liat, kayu dan lain-lain, yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. Selain itu subjek-subjek hidup, seperti manusia, hewan bekicot, dan tumbuhan kamboja , juga bisa dianimasikan. Media yang populer saat ini banyak menggunakan media digital atau komputer untuk membuat animasi. Hal tersebut dikarenakan media digital ini mempermudah proses pembuatan animasi menjadi lebih efisien.

Dalam proses produksi karya video yang menerjemahkan Tamasya (*tour*) roh di alam baka ini, menggunakan beberapa jenis teknik animasi untuk mewujudkannya. Jenis teknik animasi, yang paling banyak digunakan diantaranya ialah animasi obyek/*stop motion*, *Puppets* (boneka gerabah), *Plasticine/clay*/Tanah Liat, Pegbar atau Gambar dan beberapa teknik-teknik lain, seperti animasi komputer. Teknik-teknik animasi dan aplikasinya dijelaskan sebagai berikut :

1). Produksi Animasi Obyek/*Stop motion*

Animasi obyek/*stopmotion* adalah salah satu teknis dari jenis yang paling mudah, sederhana dan tidak begitu mahal dibandingkan dengan jenis-jenis yang lain. Seperti animasi pada umumnya, langkah pertama menentukan jumlah *frame* untuk menggerakkan barang atau benda tertentu menjadi hidup sejak awal sampai akhir gerakan.

Apabila sebuah cangkang bekicot diletakkan pada permukaan meja letaknya berpindah-pindah, *dishoot* atau diambil gambarnya dengan beberapa kali bidikan tunggal, maka jika hasil pemotretan ini diproyeksikan ke layar, akan menghasilkan sebuah cangkang bekicot yang terkesan bergerak dan hidup. Gerak-gerak sebuah cangkang bekicot dapat bervariasi tergantung pada cara pengaturannya, arah dan jarak perpindahan sebuah cangkang bekicot, serta berapa kali setiap pindah tempat bekicot tadi diambil gambarnya. Hal ini dapat dibantu dengan penggunaan *zoom* pada kamera foto yang dapat menghasilkan gambar makin besar atau tampak mendekat atau sebaliknya. Sehingga dapat menghasilkan gerak dari sebuah cangkang bekicot tadi tampak lebih hidup.

Dalam karya ini, beberapa potongan gambar yang menunjukkan pergerakan animasi obyek/*stop motion*, dengan tokoh bekicot dan adenium:



Gambar 20 . Pergerakan animasi dengan obyek

2). **Produksi Animasi Puppet (Boneka) Gerabah Kasongan**

Animasi Gerabah Kasongan adalah animasi yang sangat mendekati kepada film “*Live action*”. Yang lebih menarik disini adalah tiruan gerakan seperti hidup dari boneka Gerabah yang tiga dimensional tersebut. Namun apabila perwujudan boneka Gerabah tersebut terlalu realis dan dengan gerakan yang realis pula, maka disini berarti hanya dapat menghasilkan seperti film biasa , atau film “*live action*”, dan ini justru menjadi kurang baik. Karena dengan animatif akan lebih tepat dan menarik, serta jelas sumbangannya pada dunia *motion picture*. Boneka-boneka dihidupkan dengan menggerakkan badan serta bagian/anggota badannya dan diusahakan setiap gerakan tidak terlalu meloncat.

Perlu diingat bahwa prinsip dari hukum dasar animasi adalah mengusahakan setiap gerak sedikit mungkin agar film tersebut apabila diproyeksikan ke layar nampak gerakan menjadi halus dan serasi. Dalam perencanaan produksi film animasi boneka gerabah, pada dasarnya sama dengan perencanaan film animasi pada umumnya. Namun dalam pelaksanaan pengambilan atau pemotretannya tentu saja berbeda jauh, karena animasi boneka gerabah ruas-ruas yang bisa digerakkan, dibuka

atau ditutup. Caranya adalah dengan menggergaji bagian-bagian yang akan digerakkan, kemudian dibuat lubang bor untuk tempat kawat menahan beban atau menggerakkan. Di samping itu, bekas potongan bisa direkatkan kembali dan atau disamarkan dengan memberi tanah liat atau *plasticine* atau clay dengan warna yang senada.

Dalam karya ini, beberapa potongan dalam gerabah terdapat pada mulut semar, dan bagian punggungnya, untuk pergerakan keluar masuk lidah. Pada patung anak kecil, bagian yang dipotong adalah leher dan mulutnya. Berikut ini contoh potongan gambar video yang menunjukkan pergerakan animasi boneka gerabah, dengan tokoh patung semar dan anak kecil:



Gambar 21 . Pergerakan animasi dengan patung gerabah

3). Produksi Animasi *Plasticine/Clay/Tanah Liat*

Animasi *Plasticine* ini yang dimaksud adalah animasi yang menggunakan obyek pemotretan dari bahan *plasticine*, dan dapat pula dengan *clay* atau tanah liat. *Plasticine* atau tanah liat merupakan bahan yang sangat mudah dibentuk dan juga sangat mudah diubah-ubah sesuai dengan keinginan pembuatnya. Teknik *Plasticine* merupakan salah satu dari beberapa teknik yang dapat melahirkan kebebasan, spontanitas dan

peka terhadap sentuhan dalam tekniknya. Karakteristik bahan ini dapat menghasilkan ekspresi dari figure-figur yang bergerak dan berubah bentuk seperti sifat *plasticine* atau tanah liat itu sendiri. Figur-figur atau bentuk dari *plasticine* atau tanah liat dalam animasi dapat dibuat selalu dalam perubahan, seperti halnya berubah bentuk dari seorang manusia menjadi anjing, lalu menjadi buaya, terus menjadi ular dan kemudian kembali lagi menjadi manusia dengan perlahan-lahan dalam bentuk tiga dimensi.

Dalam karya ini, beberapa potongan gambar yang menunjukkan pergerakan animasi *plasticine* atau *clay* atau tanah liat, sebagai berikut:



Gambar 22 Pergerakan animasi dengan *plasticine/clay/tanahliat*

4). Produksi Animasi Pegbar Dengan Meja Animasi

Jenis teknik ini sampai sekarang banyak digunakan untuk mendapatkan gambar animasi. Terutama animasi kartun 2D. Gambar yang di shoot dan atau dipotret adalah gambar yang dihasilkan dengan gambar tangan. Untuk mendapatkan gambar animasi yang halus dan luwes, diperlukan gambar yang banyak dari setiap gambar tertentu. Ambil saja misalnya dalam animasi ini mengambil kecepatan 12 fps (*frame per second*) dimana berarti setiap detik diperlukan 12 frame gambar. Jadi

suatu gerakan yang memakan waktu satu detik memerlukan gambar 12 frame, sedangkan gerakan itu membawa konsekuensi perubahan bentuk, maka diperlukan pula 12 macam bentuk gambar/gerakan.

Gambar-gambar ini dapat digambar di atas kertas dan dapat pula digambar pada bahan transparan yang disebut *cel*. Pada bahan transparan (*cel*) ini akan lebih banyak memberi variasi dalam pembuatan gambar-gambar animasi.

“Pegbar” adalah salah satu perlengkapan dalam proses pembuatan gambar dan pemotretan animasi yang dihasilkan dari gambar-gambar tangan. Pegbar adalah pasak pengancing yang berfungsi agar kertas gambar dan *cel* (gambar tembus cahaya) sebagai bidang gambar tidak bergeser, sehingga gambar di atas dan dibawahnya tidak berubah atau bergeser kedudukannya.

Alat ini berbentuk penggaris yang bagian tengah atas terdapat pasak yang menonjol berjumlah dua buah dengan jarak sekitar 8 cm, yang kemudian alat ini dipasang di atas papan gambar.

Dibuat pasak pengancing, karena dalam sistem pelaksanaannya menggunakan banyak lembaran dalam setiap bentuk dan gerak, obyek animasi. Teknik ini dengan cara melubangi sesuai dengan bentuk pegbarnya yaitu dengan dua lubang pada setiap lembar gambar. Sekarang Pegbar dipasang di atas papan gambar, sehingga kertas gambar dan cel-cel dapat diletakkan dalam posisi yang benar dan tepat pada waktu mengerjakan gambar animasi. Papan gambar atau meja animasi itu sendiri

dapat dibuat dari papan kayu atau multipleks. Namun akan lebih baik apabila menggunakan bahan tembus cahaya, sehingga dapat digunakan dengan kelengkapan cahaya lampu dari bawahnya. Cahaya dari bawah ini memungkinkan sekali, untuk melihat tumpukan gambar-gambar secara lebih jelas dan hal ini sangat bermanfaat apabila sudah menggunakan beberapa lembar gambar yang dirangkap. Gambar ketiga menumpuk gambar ke dua, sedang gambar kedua menumpuki gambar pertama, demikian seterusnya, sehingga pergerakan gambar konsisten dan stabil.



Gambar 23 . Meja animasi pegbar

Pada pemasangan pegbar, pegbar selain dipasang mati, dapat pula dipasang dengan jalur penggeser, sehingga memungkinkan untuk menggeser-geser gambar, latar belakang atau cel. Namun dapat pula pegbar dengan jalur penggesernya dibuat bersama dengan papan gambar animasi, yang dapat berfungsi ganda, yaitu dengan gambar dan sekaligus sebagai meja *shooting*.

Dalam karya video ini, beberapa potongan gambar yang menunjukkan pergerakan animasi kartun 2D dengan pegbar meja animasi, sebagai berikut:



Gambar 24 . Pergerakan animasi dengan pegbar

5). Produksi Animasi Komputer

Sesuai dengan namanya, teknik animasi ini menggunakan computer sebagai alat bantu. Teknik ini sedemikian canggih dan modern sehingga banyak dikenal dan diminati masyarakat.

Dalam teknik animasi computer, proses pembuatan animasi banyak dilakukan oleh komputer, seperti proses penggambaran, pemberian warna, animasi, pengisian suara, hingga membentuk suatu keping VCD atau DVD. Dan pembuatan animasi, kini tidak perlu dilakukan di studio dengan biaya mahal, kita pun dapat melakukannya di rumah dengan komputer pribadi.

Jenis animasi komputer yang banyak dikenal adalah animasi 2D dan 3D. Perbedaan dari animasi computer 2D dan 3D adalah dilihat dari sudut pandangnya. Animasi 2D menggunakan koordinat x (panjang) dan y (lebar), sedangkan animasi 3D menggunakan koordinat x (panjang), y

(lebar) dan z (tinggi) yang memungkinkan kita dapat melihat sudut pandang objek secara lebih nyata.

Walaupun teknologi perkembangan animasi 3D telah berkembang, namun bukan berarti animasi 2D ditinggalkan, karena sebagian masyarakat beranggapan keindahan goresan animasi 2D lebih mempunyai ekspresi objek yang tegas dibanding animasi 3D.

Menurut Animator Jepang, Nakami dikatakan bahwa : walaupun teknik animasi 3 D lebih baru dan dapat menampilkan objek dari 3 sudut pandang secara real, namun bukan berarti animasi 2D mempunyai status lebih rendah dibandingkan animasi 3 D. Animasi 3D memiliki kelebihan pada kemampuannya memperlihatkan obyek secara real, sedangkan animasi 2D mempunyai kelebihan pada seni gambarnya. Antara teknik animasi 3D dan 2D mempunyai kelebihannya masing-masing dan statusnya sejajar (dalam Santoso Soewignya, 2004:11).

Dalam karya video ini, beberapa potongan gambar yang menunjukkan pergerakan animasi dengan animasi komputer dengan *software* 3D Sinema dan Flash, sebagai berikut:



Gambar 25 . Pergerakan animasi dengan komputer

6). *Static Single Camera*

Sedangkan pada karya video non animatif, penggunaan *shooting live* dengan kamera video (Panasonic MD 10000), terutama dalam menangkap *image* pergerakan awan atau asap atau kabut menggunakan teknik *Static Single Camera*



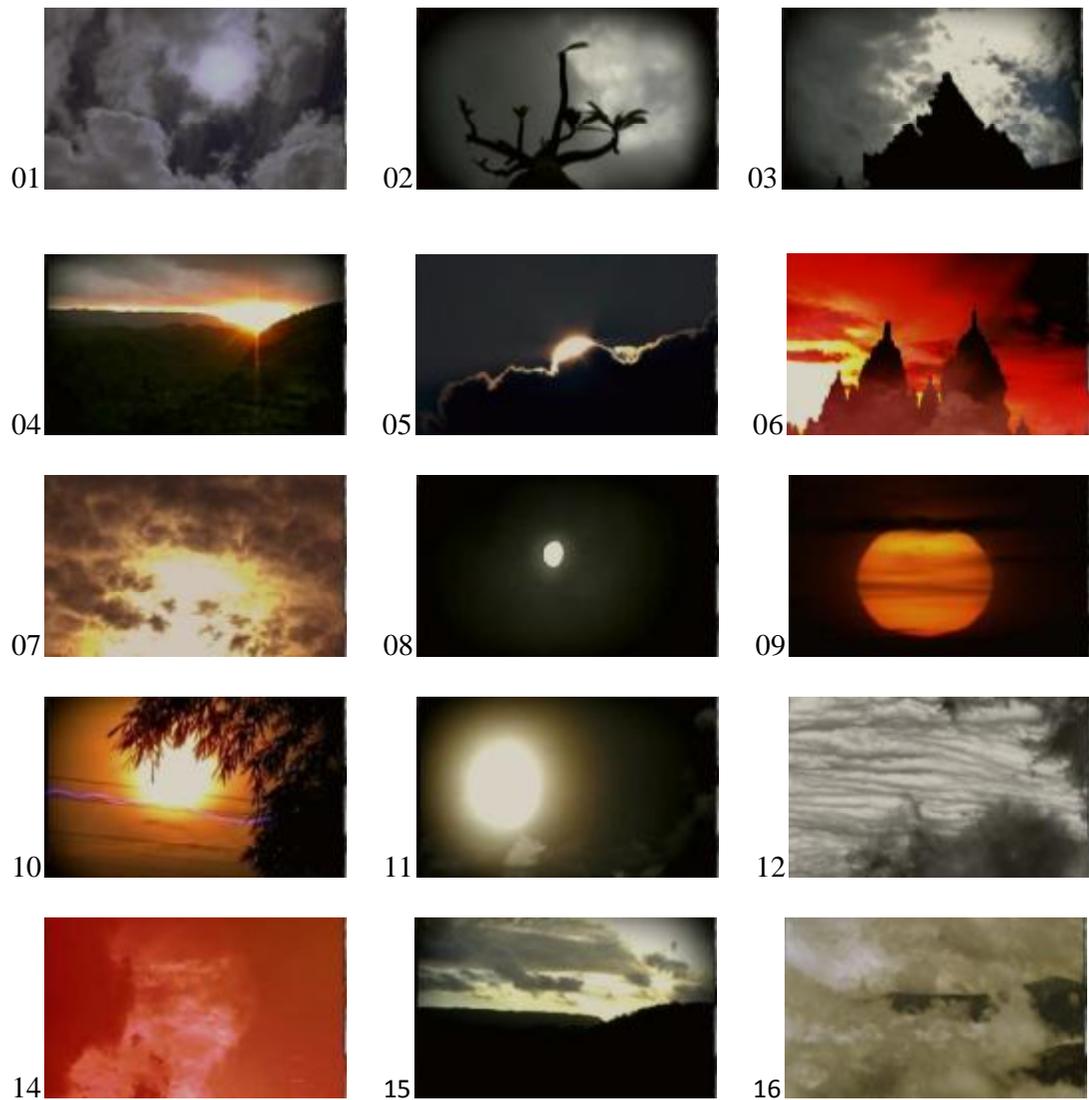
Gambar 26 . Posisi *static single camera*

Teknik ini, menggunakan kamera video dan wajib menggunakan tripod. Tripod harus benar-benar *portable*, rata papan dengan memperhatikan *waterpas* yang ada. Setelah kamera dipasang di tripod, kemudian dicari obyek yang akan diambil gambarnya. Setelah komposisi obyek yang terlihat di *view finder* sudah bagus, dan sesuai keinginan, kemudian direkam (*record*). Proses perekaman dengan cara dibiarkan terekam (bhs Jawa : *diplanjer*) dalam waktu yang relatif cukup lama. Bisa antara 20 menit sampai 30 menit bahkan satu jam sesuai kebutuhan. Hasil dari rekaman, kemudian dipindah ke komputer dan pergerakan dipercepat sesuai kebutuhan. Dalam karya video ini, percepatan pergerakan dari

500 kali hingga 3000 kali percepatan. Bisa jadi hasil pengambilan gambar (*shooting*) berdurasi 30 menit, hanya jadi 1 menit dalam percepatan yang digunakan.

Teknik *Static Single Camera* menjadi unik mengingat ide yang keluar dari arus zaman, yang dewasa ini memuja teknis visual yang dinamis dengan multi camera dengan kamera yang cenderung bergerak dari berbagai sisi atau *angle* yang bervariasi. Namun, belum tentu yang serba minimalis, seperti teknik *static single camera* kalah menarik. Bisa jadi, hasilnya justru lebih baik dan lebih dramatis.

Kreativitas dan daya estetik orang di balik kamera videolah yang sebenarnya paling utama. Tantangannya adalah eksplorasi teknik *Static single camera* yang dianggap paling sederhana dan serba minimalis serta kuno ini, ternyata menyimpan dinamika dan keunikan tersendiri yang belum begitu tergalikan. Efek menggerakkan benda-benda mati, efek mempercepat ilusi gerakan, efek menghilang dsb, bisa muncul dari eksplorasi teknik ini. Apalagi jika hasil akhirnya dibuat dengan editing yang bagus, akan tercipta karya animasi maupun videografi yang menarik. Ekspresi estetik pencipta karya seni juga sangat memungkinkan terwadahi dalam eksplorasi teknis ini, sehingga bisa total. Dalam karya ini, video non animatif menggunakan teknik *static single camera* dapat dilihat pada potongan video berikut :



Gambar 27 . Pergerakan video dengan teknik *static single camera*

Sedangkan video non animatif yang lain , terdapat pada satu adegan (*sequence*) yang sebagian besar bersifat videografis, dengan pengambilan kamera video. Terdapat di adegan kelima yang berjudul Gempa Kematian. Dalam adegan ini, sepenuhnya mengeksplorasi sinematografi untuk menciptakan karya video yang menarik.



Gambar 28 . Pergerakan video dengan *live shoot*

Pengambilan gambar video, yang menggambarkan sensasi perjalanan terbang melayang di atas langit pada bagian *opening*, diambil tidak dengan cara yang biasa dan mudah. Adegan ini harus dishooting menggunakan kamera (*handycame*) yang di pasang pada tubuh pesawat bagian depan.



Gambar 29 . Pengambilan gambar dengan pesawat

Dalam adegan ini, sepenuhnya mengeksplorasi pergerakan camera di sekitar , di bawah dan diatas awan-awan di langit untuk menciptakan karya video yang menarik. Hasil pengambilan gambar tersebut terdapat pada adegan ini:



Gambar 30 . Pergerakan video di atas awan

B.3. Pasca Produksi

Setelah produksi gambar selesai, kemudian 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.

Animasi tradisional yang digunakan adalah animasi kartun /pegbar, animasi *plasticine* dan animasi obyek serta gerabah (boneka). Sedangkan animasi komputernya menggunakan *software* program 3D Sinema, 2D program Flash. Hibridisasi Komputer dilakukan pada animasi tradisional, dimana pengolahan editingnya beserta efek-efek visualnya dikerjakan di komputer. Hybridisasi yang lain dilakukan dengan menggabungkan karya foto yang diolah dengan *Photoshop* maupun *Corel Draw* dan dikompilasikan di program *adobe Premiere*.

Langkah selanjutnya adalah menggabungkan tokoh atau obyek animasi dengan *foreground* dan *background*. Kesatuan gambar yang terbentuk, kemudian diberi efek-efek animasi agar lebih dramatis. Unsur pergerakan dari efek-efek juga perlu dicermati. setelah unsur visual dan unsur audio bertemu, perlu diadakan sinkronisasi animasi. Tindakan penting lainnya adalah menentukan sinkronisasi waktu antara suara dialog, gambar dan efek suara. Setelah sinkron,

kemudian animasi audiovisual yang sudah jadi, dikonversi dari data digital computer ke VCD atau DVD.

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. 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.

Karya video ini dibuat dalam berbagai pendekatan teknik visual animatif, agar *total art* dari ekspresi jiwa dan pemikiran pembuat video lebih tersalurkan. Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan” dari sesuatu benda mati atau benda statis atau gambar yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak. Kesan gerak bisa muncul mengingat adanya *persistence of vision* manusia yang mampu menyimpan gambar selama seperlimapuluh detik. Gerak gambar animasi dalam karya video ini sangat rumit, diciptakan dengan menciptakan gambar per gambar atau kerangka demi kerangka oleh animator, lalu direkam gambar demi gambar atau gerak demi gerak dengan menggunakan kamera foto atau video atau melalui *scanner* dan gambar komputer. *Total art* dalam animasi terlihat dari seni mendesain gerakan (*motion*), seni fotografi, sinematografi, seni desain grafis /gambar, musik, *sculpture*, dan komputer.

Dalam karya ini, ada pula seni botani untuk membentuk tokoh dari tanaman adenium eksotik dalam menunjang karya video dan instalasinya. Eksotisme adenium ini digunakan untuk menunjang rasa ingin tahu (*curiosity*) masyarakat akan keunikan dunia roh pasca kematian. Eksotisme itu sendiri menurut bahasa kamus, didefinisikan sebagai segala bentuk penggambaran secara detail mengenai berbagai lekuk bentuk atau tubuh dari benda atau sesuatu hal sehingga dapat ditemukan kecantikan, keindahan dan kemolekannya (Kamus Oxford,1980:298). Istilah eksotisme itu sendiri sering digunakan untuk menggambarkan tempat, kecantikan benda di alam, keelokan panorama alam, kemolekan tempat-tempat alami ataupun penggambaran lekak-lekuk tubuh flora dan fauna alamiah.

Pembuatan visual *frame* atau bingkai pada layar utama, merupakan bahasa simbolik untuk menunjukkan bahwa wacana dan ekspresi estetis dalam karya video telah *terframing* oleh bingkai pengalaman dan pengetahuan pembuat karya video. Disamping itu, *framing* warna putih ini secara teknis juga untuk memudahkan bersatunya tayangan video dengan instalasi kabut dari asap *dry ice* atau *gunsmoke*, selain alasan artistik. *Framing* ini merupakan bentukan pandangan, dalam hal ini pandangan penulis dalam menerjemahkan tamasya (*tour*) perjalanan roh di alam pasca kematian. *Framing* yang cenderung subyektif dengan simbol-simbol yang mungkin personal dan kadang sulit difahami sebagaimana seni video eksperimental pada umumnya.

Karya video ini berkarakteristik audiovisual. Namun unsur visual lebih dominan dibanding audio. Audio bersifat hanya melengkapi dengan *sound effect*

maupun ilustrasi musik serta lagu –lagu yang relevan yang mampu mendukung dramatisasi visualnya. Video eksperimental ini memang menjadi eksklusif, dikarenakan lahir dari penciptaan seni dari pembuat karya video yang memiliki tuntutan berekspresi yang kuat dengan mempergunakan media video. Kandungan ekspresinya lebih dominan sehingga tidak terikat kepada bentuk dan isinya lagi. Ekspresi ini bisa mengacu pada nilai-nilai visual dan auditif sebagai sebuah kesatuan yang integral. Walaupun banyak video eksperimental tak mempergunakan nilai-nilai auditif secara kongkrit dan hanya mengandung nilai visual yang nilai auditifnya dikondisikan melalui ilusi saja seperti yang banyak dilakukan para pionir eksperimentalis.

Karya video eksperimental ini dibuat melalui berbagai eksperimentasi dengan menggabungkan berbagai elemen seni dan bersifat liris - puitik bahkan abstrak yang mengandalkan bahasa audiovisual dalam menuangkan pikiran dan ekspresi jiwa pembuatnya. Video eksperimental, selain sebagai wadah berekspresi dan mengeksplorasi kreativitas, memiliki kecenderungan kuat menjadi surrealis dalam menerjemahkan tema misteri perjalanan roh. Dalam surealisme, kebebasan berekspresi yang seluas-luasnya menjadi manifesto utamanya. Video eksperimental bergaya surrealis dapat menjadi media perluasan tubuh, bahkan gambaran jiwa dalam seperti psikoanalisisnya Sigmund Freud. Video eksperimental juga menyalurkan kemungkinan narasi, dari imajinasi, fantasi hingga kontemplasi. yang menggugah keingintahuan (*curiosity*) terhadap alam kematian dan pasca kematian.

Pemilihan visualisasi dan audio menyesuaikan dengan tema besar yang diangkat, sehingga relevansi dan simbolisasinya tepat dan menguat. Meski dalam video eksperimental tanda dan symbol merupakan kebebasan seniman video, namun memperhatikan referensi umum dan konteks sosial budaya , akan lebih menguatkan apresiasi makna simbol di depan khalayak luas. Dramatisasi juga akan lebih muncul jika penonton mau terseret emosi dan jiwanya ke dalam plot cerita video. Rangkuman berbagai pandangan, perspektif sosial budaya, mitos, filsafat pemikiran, bahkan keyakinan berbagai agama yang tercermin dalam tiap sequence merupakan jembatan penghubung antara cetusan ekspresi dan imajinasi pembuat karya video dengan audiensnya.

Sedangkan visualisasinya bersifat video eksperimental. Pemilihan video eksperimental ini untuk mendekati kepada wilayah pengembaraan artistik. Tuntutan artistik ini wajar, mengingat fokus studi pada wilayah penciptaan seni. Eksperimentasi yang dimaksud dilakukan dengan banyak eksplorasi dengan menggabungkan elemen-elemen visual yang mendukung. Video ini merupakan eksplorasi seni desain grafis, video, fotografi, sampai animasi. Pendekatan teknis karya video ini merupakan eksplorasi gabungan dari film/video *live shoot* dan animasi. Animasi yang dibuatpun bervariasi, dari tradisional, *hybrid* sampai animasi komputer.

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.

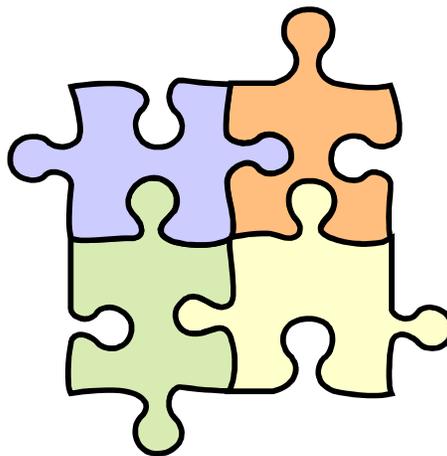


Gambar 31. Cara Penyajian Karya Video

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 32. 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.

Cerita dalam karya ini bersifat fiktif yang merupakan pengembangan dari imajinasi, kontemplasi yang merupakan ekspresi pikiran dan emosi jiwa. Dalam wilayah seni, ekspresi pikiran, emosi dan jiwa yang tercemin dalam karya video ini cenderung surealis. Keluar atau menyimpang dari realitas, karena realitas yang sesungguhnya pun masih misterius. Jadi karya dibuat dalam konteks yang lebih cair *arbitrer* dan *heuristic*. Hal ini karena dunia roh, merupakan alam ghaib yang *lack of picture*, minim penggambaran visualnya, sehingga masih terbuka luas tafsir visual daripadanya, meski abstrak, *absurd* bahkan surealis. Namun itulah tantangan terbesarnya, menyingkap wilayah misteri dan menerjemahkan secara videografif tentang dunia maya, dunia antah-berantah. Karena berbagai keterbatasan, penggambaran cerita dibuat dalam penggalan saja, atau *slice of life* dari berbagai fenomena alam kematian dan pasca kematian, termasuk memilih wacana-wacana tertentu di dalamnya.

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 33. Seni Instalasi Adenium dan Patung serta Nisan kuburan



Gambar 34. 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 dan 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*) terhadap alam kematian dan pasca kematian.
2. Video eksperimental, berusaha secara independen mengeksplorasi kemungkinan visualisasi yang artistik. Terobosan visual yang ditampilkan, terutama dengan animasi *stop motion*, merupakan penerjemahan terhadap ide/tema Tamasya Roh yang bersifat lirik-puitis. Animasi sebagai *total art*, mampu menerjemahkan berbagai kemungkinan visualisasi yang kreatif dan menarik, yang sulit dilakukan oleh pengambilan gambar video atau film biasa dalam menerjemahkan ide/tema tamasya roh.
3. 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. Struktur dramatisasi plot ceritanya pun secara keseluruhan dibangun dengan gaya mozaik, dimana tiap adegan berstruktur tiga babak.
1. Seni *fluxus* memberikan keleluasaan dalam menggabungkan berbagai elemen seni dalam karya video ini. Karya ini merupakan kompilasi/bauran seni, dari video, sinema, fotografi, animasi, musik hingga pameran instalasi. 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.

B. Saran

1. Disarankan untuk menikmati karya video ini dengan lebih rileks, jangan terlalu serius, tegang dan kaku, karena karya video ini bersifat *arbitrer* dan *heuristik*. Karya ini sekaligus sebagai tamasya atau hiburan alternatif bagi masyarakat. Karya video ini juga merupakan cerminan 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.
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 essensi, hakekat dan makna dalam menjalani kehidupannya.

4. Bagi penonton terutama kalangan pencinta seni, mahasiswa maupun dosen seni, diharapkan mengembangkan pengembaraan kreativitasnya, karena penerjemahan pemikiran, pengalaman batin dan rasa estetika dapat diekspresikan sejauh-jauhnya bahkan sampai alam kematian dan pasca kematian. Pengembaraan kreativitas yang tanpa batas untuk dapat dirasakan oleh perasaan atau batin orang lain yang menyaksikannya.
5. Teknik animasi merupakan *total art*, dimana animator menentukan hampir keseluruhan detail desain praproduksi dan produksi bahkan pasca produksi karya. Dengan beban kerja yang total tersebut, animator akan sangat *overload*, kelelahan dan bisa mati kebosanan kalau dituntut membuat karya animasi dalam durasi yang panjang. Perlu banyak animator dalam team yang bisa berbagi tugas dengan baik dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira, (2000), *Layar Kata*, Yogyakarta : Bentang
- Armantono (2005), *Penulisan Skenario Film*, Yogyakarta : Freeze Communications
- Bahari, Nooryani,(2008), *Kritik Seni : wacana, Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Baksin, Askurifai, (2003), *Membuat Film Indie itu Gampang*, Bandung , Katarsis
- Bayu Tapa Brata, Vincent, (2007), *Videografi dan Sinematografi Praktis*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- Chatia Hastari et.al, (2011), *New Media (Teori dan Aplikasi)*, Jawa Tengah Solo : Ikom Pascasarjana UNS
- 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.
- Effendy, Heru, (2002) , *Mari Membuat Film (Panduan Menjadi Produser)*, Jakarta : Konfiden
- Effendy, Onong Uchana, (1987), *Televisi Siaran : Teori dan Praktek*, Bandung : Rosda Karya
- Eneste, Pamusuk (ed.all),(2009), *Proses Kreatif : Mengapa dan Bagaimana Saya Mengarang (jilid 3)*, Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- 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.
- Gregory, sam , & Caldwell, Gillian (2008), *Video for Change (Panduan Video untuk Advokasi)*, Yogyakarta: Insist Press
- 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.

- Kasali, Rhenald (1993), *Manajemen Periklanan*, Jakarta : UI Press
- 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
- Kusrianto, Adi, (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual (Graphic, Advertising, Multimedia)*, Yogyakarta: Penerbit Andi
- Liang Gie, The, (2003), *Teknik Berfikir Kreatif*, Yogyakarta : PUBIB
- (1996), *Filsafat Keindahan*, Yogyakarta : PUBIB
- Luthers, Elizabeth, (2004), *Kunci Sukses Menulis Skenario*, Jakarta : Grasindo
- Madjadikara, Agus , (2004), *Bagaimana Biro Iklan memproduksi Iklan*, Jakarta : Gramedia
- Mascelli Yoseph (terjemahan Biran, Misbach Yusa), (1986), *5 C (Camera Angle, Compositon, Continity, cutting, Close Up) in Cinematogrhap*, 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.
-,(2005), *Film Pendek Independen Dalam Penilaian*, 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
- Pringgodigdo, (1977), *Ensiklopedi Umum*, Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Rasheed, Abbas (2008), *Tour Kematian (the story of Death)*, Jakarta : Penerbit Amzah

- Sastro Subroto, Darwanto, (1995), *Produksi Televisi*, Yogyakarta : UKDW Press
- Sayyid Ahmad Al Musayyar, Muhammad (2002), *Perjalanan Roh : Menelusuri Jejak Roh dalam Kajian Islam dan Filsafat*, Yogyakarta : Insan Madani
- Siregar, Ashadi(1985) , *Film : Sebuah Pengantar*, Yogyakarta : UGM
- Soedarso, SP, (1988), *Tinjauan Seni, Saku Dayar Sana*, Yogyakarta : ISI Yogya
- 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
- Tabrani, Primadi, (2006) *Kreativitas dan Humanitas*, Yogyakarta : Jalasutra
- Wibowo, Fred ,(2007), *Teknik Produksi Program Televisi*, Yogyakarta, Pinus book Publisher
- Yusa Biran, Misbach, (2006), *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* , Jakarta : Pustaka

LAMPIRAN

TAMASYA ROH

Eksplorasi Kreativitas Media Video Eksperimental

Tentang Perjalanan Roh di Alam Kematian dan Pasca Kematian

Lampiran 1



Foto saat penyajian karya video



Foto tim dosen penguji karya video

LAMPIRAN 2

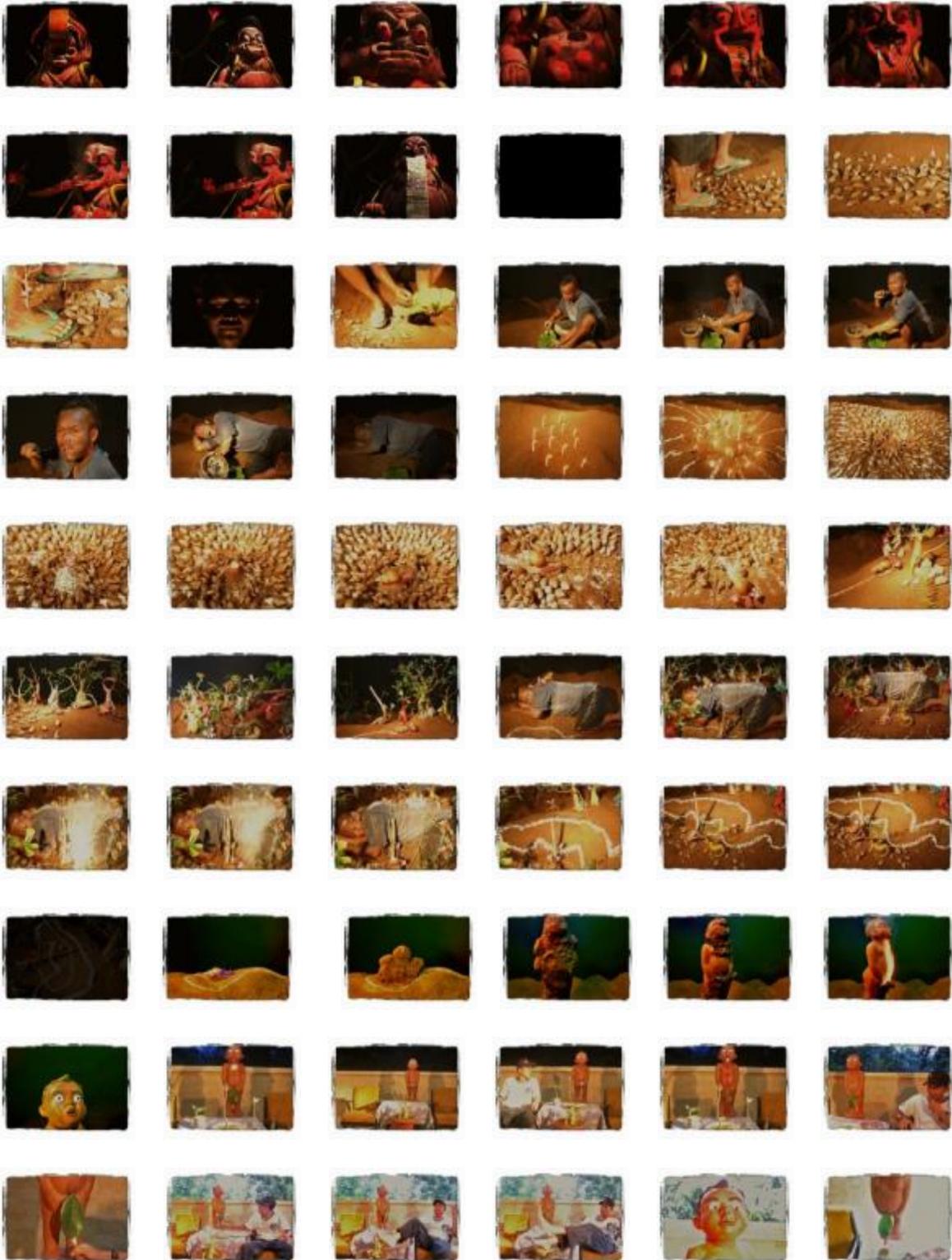
STORYLINE TAMASYA ROH

(urutan gambar dari kiri ke kanan) :





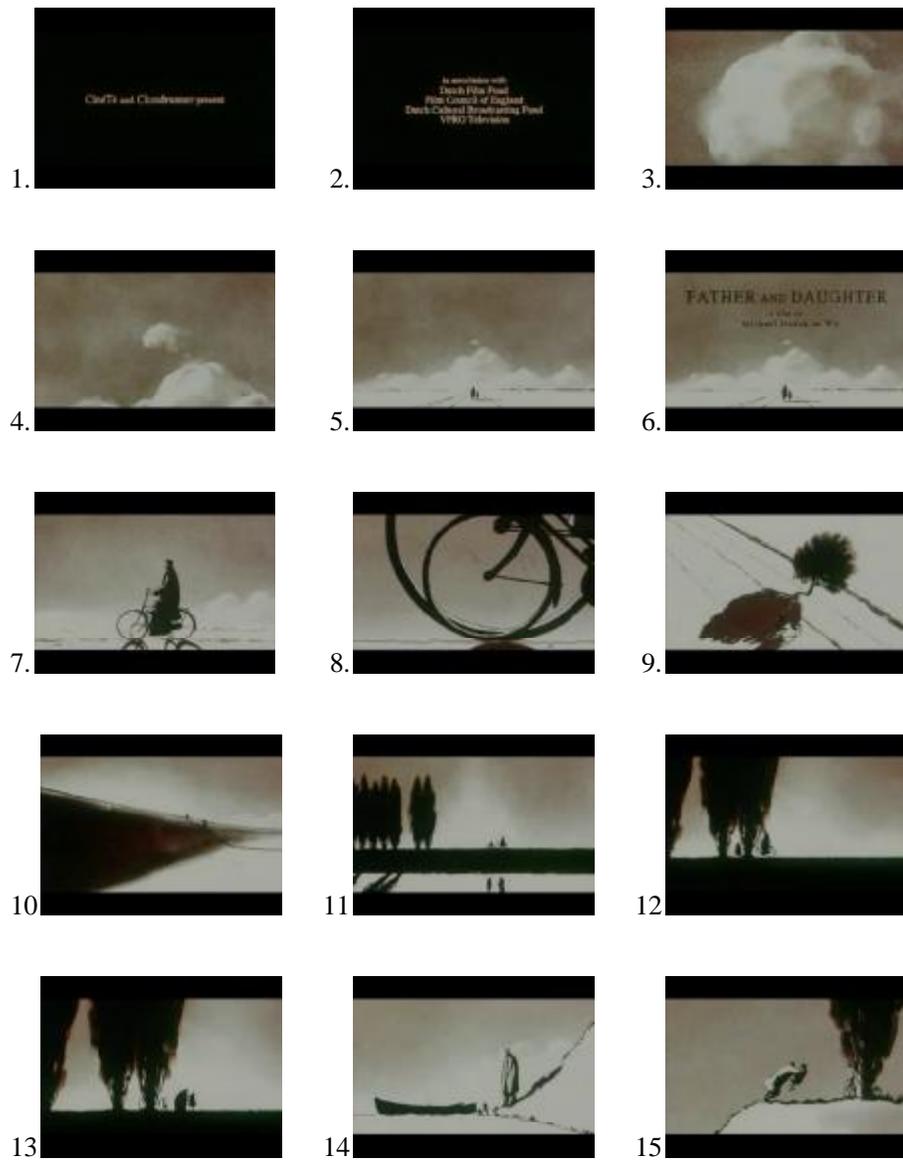


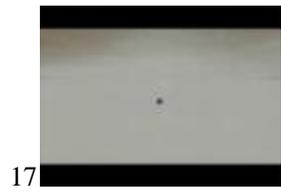


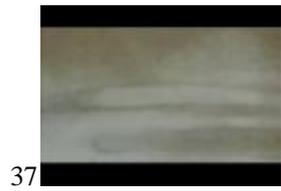


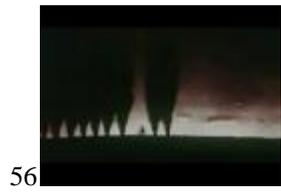
Lampiran 3

***Story line* film animasi Father and Daughter
(urutan gambar dari kiri ke kanan) :**











70



71



72



73



74



75



76



77



78



79



80



81



82



83



84



85



86



87

