

Efektivitas Video Mapping sebagai "Ambience Builder" pada *Videoart* Soneta Mekanika

Ahmad Khoirul Anwar¹, Sri Huning Anwariningsih²

e-mail: ahmadkhoirulanwar83@gmail.com¹, zahra_daffa@yahoo.com²

Abstrak

Videoart Soneta Mekanika adalah sebuah karya video seni berupa rangkaian gerakan mekanik dan suara asli dari masing-masing mesin baik pada mesin industri maupun teknologi tepat guna. Gerakan mekanik dan suara asli tersebut disusun sedemikain rupa sehingga membentuk sebuah komposisi, irama, estetika, gambar, maupun symbol-simbol yang indah dan dinamis. Namun, dibalik keindahan dan kedinamisan tersebut sebenarnya menyiratkan akan peranan mesin yang telah mendominasi setiap aspek kehiduan manusia. Sesuai dengan genre dari karya seni ini, konsep penyajiannya menggunakan instalasi multi kanal dengan menggunakan lima *screen* yang disusun membentuk segi lima atau pentagon. Bentuk pentagon ini sebagai tempat berinteraksi antara *audience* dengan *videoart* ini, sehingga *audience* benar-benar diajak terlibat untuk ikut merasakan atmosfer dari *videoart* ini. Untuk menambahkan estetika dalam penyajian karya, konsep lain yang digunakan adalah menggunakan teknik video mapping, dimana teknik ini merespon manekin yang kemudian di mapping dengan media-media 3D yang merupakan hasil dari *computer generated*. *Videoart* ini merupakan hasil olah cipta, rasa, dan karsa atas keresahan akan isu-isu industri yang semakin nyata dirasakan, yaitu tenaga manual digantikan dengan tenaga digital yang berarti tenaga manusia lambat laun digantikan tenaga mesin. Pada proses penelitian ini dilakukan dengan berbagai tahapan, diantaranya adalah analisa data, sumber data primer dan sumber data sekunder. Tahap selanjutnya adalah mengambil sebuah kesimpulan dari hasil data yang didapatkan. Setelah kesimpulan didapatkan selanjutnya adalah menentukan konsep yang didasarkan pada hasil kesimpulan data. Metodologi yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan 5w+1H yang dijadikan sebagai dasar konsep pemecahan masalah, terdiri dari What (apa), Who (Siapa), When (Kapan), Where (Dimana), Why (kenapa), dan How (Bagaimana). Tujuan dari analisis 5W + 1H ini adalah untuk mendapatkan data valid tentang seberapa efektifkah video mapping sebagai *ambience builder* pada *videoart* Soneta Mekanika. Hasil dari penelitian ini diperoleh data bahwa teknik video maping yang digunakan untuk membangun suasana atau *ambience builder* mampu memberikan pengaruh emosional kepada *audience* secara maksimal. Hal ini berdasarkan dari olah data tentang tingkat ketertarikan, kepuasaan, dan emosional setelah melihat *videoart* ini. Luaran dari penelitian ini adalah Buku Ajar dan Jurnal tentang video mapping yang tentunya berguna untuk proses belajar mengajar, maupun referensi bagi siapa saja yang ingin berkarya menggunakan teknik video mapping.

Kata kunci : *Video Mapping*, *Ambience Builder*, *Videoart*

Abstract

Videoart Soneta Mekanika is a work of video art in the form of a series of mechanical movements and the original sound of each machine, both on industrial machines and appropriate technology. The original mechanical movements and sounds are arranged in such a way as to form a beautiful and dynamic composition, rhythm, aesthetics, images, and symbols. However, behind the beauty and dynamism it actually implies the role of machines that have dominated every aspect of human life. In accordance with the genre of this artwork, the presentation concept uses a multi-channel installation using five screens arranged to form a pentagon or pentagon. This pentagon shape is a place for interaction between the audience and this videoart, so that the audience is really invited to be involved to feel the atmosphere of this videoart. To add aesthetics to the presentation of the work, another concept used is to use a video mapping technique, where this technique responds to mannequins which are then mapped with 3D media which is the result of computer generated. This videoart is the result of creativity, taste, and initiative on the concerns about industrial issues that are increasingly being felt, namely manual labor being replaced by digital power, which means that human power is gradually being replaced by machine power. This research process is carried out in various stages, including data analysis, primary data sources and secondary data sources. The next stage is to draw a conclusion from the data obtained. After the conclusion is obtained, the next step is to determine the concept based on the results of the data conclusion. The methodology used is using the 5w+1H approach which is used as the basis for the problem-solving concept, consisting of What (what), Who (Who), When (When), Where (Where), Why (why), and How (How). The purpose of this 5W + 1H analysis is to get valid data about how effective video mapping is as an ambience builder in Sonnet Mekanika videoart. The results of this study obtained data that the video mapping technique used to build the atmosphere or ambience builder is able to give the maximum emotional impact to the audience. This is based on data processing about the level of interest, satisfaction, and emotion after seeing this videoart. The outputs of this research are Textbooks and Journals about video mapping which are certainly useful for the teaching and learning process, as well as references for anyone who wants to work using video mapping techniques.

Keywords: Video Mapping, Ambience Builder, Videoart

Keywords: Consumptive Behavior, School-Age Children, Online Gaming App

Pendahuluan

Pandangan abad pertengahan mengenai pengertian alam semesta sebagai sesuatu yang bersifat organik, hidup, dan spiritual telah berubah secara mendasar pada abad keenam belas dan tujuh belas digantikan oleh pengertian bahwa dunia itu ibarat sebuah mesin, dan mesin dunia itu kemudian menjadi metafora yang dominan pada zaman modern. Perkembangan ini diakibatkan oleh perubahan-perubahan revolusioner dalam ilmu fisika dan astronomi yang mencapai puncaknya pada prestasi yang dicapai Copernicus, Galileo, dan Newton¹. Menurut pandangan Newton, Tuhan mula-mula menciptakan partikel-partikel benda, kekuatan-kekuatan

¹ Fritjof Capra, diterjemahkan oleh M. Thoyibi, Titik Balik Peradaban : Saint, Masyarakat, dan Kebangkitan Kebudayaan, Yogyakarta, Jejak, 2007, hal. 44

antarpartikel, dan hukum gerak dasar yang kemudian dengan cara ini seluruh alam semesta menjadi bergerak dan sejak itu, seperti sebuah mesin, yang diatur oleh hukum-hukum yang kekal. Teori Newton ini sangat jelas mengatakan bahwa dunia ibarat sebuah mekanika dengan hukum-hukum yang kekal dan sebab-akibat yang ditimbulkan di dalamnya. Semua yang terjadi mempunyai penyebab yang pasti dan menimbulkan akibat yang pasti pula, dan secara prinsip masa depan setiap bagian dari sistem itu bisa diramalkan dengan kepastian yang absolut jika keadaan setiap waktu diketahui secara rinci.

Seperti halnya zaman modern sekarang ini, kehidupan manusia di masa sekarang dan masa depan akan mudah diramalkan apabila perilaku dan gaya hidup manusia tidak dirubah terutama yang mengantungkan pada perkembangan teknologi dan industri. Dengan perilaku seperti sekarang ini yang kemudian secara terus menerus berkembang menjadi sebuah euphoria secara tidak langsung menggiring manusia ke dalam zona mabuk teknologi.

Perdebatan tentang masalah teknologi dan industri yang berkembang apakah bisa menyelamatkan atau justru malah menghancurkan menjadi topik hangat yang selalu di bicarakan. Bagi sebagian orang menyakini bahwa dengan kehadiran teknologi mampu memberikan solusi bagi setiap permasalahan hidup. Suatu contoh bahwa kehadiran internet di kalangan masyarakat khususnya di pedesaan sekarang ini membuat kehidupan dan pola pikir masyarakat tersebut semakin maju. Di sisi lain, khususnya para psikolog pendidikan memperingatkan bahwa meluasnya pemakain komputer maupun internet dapat memperburuk fisiologi otak dan menyebabkan gejala kekurangan perhatian serta depresi khususnya pada anak-anak².

Perdebatan tentang masalah teknologi dan industri yang berkembang apakah bisa menyelamatkan atau justru malah menghancurkan menjadi topik hangat yang selalu di bicarakan. Bagi sebagian orang menyakini bahwa dengan kehadiran teknologi mampu memberikan solusi bagi setiap permasalahan hidup. Suatu contoh bahwa kehadiran internet di kalangan masyarakat khususnya di pedesaan sekarang ini membuat kehidupan dan pola pikir masyarakat tersebut semakin maju. Di sisi lain, khususnya para psikolog pendidikan memperingatkan bahwa meluasnya pemakain komputer maupun internet dapat memperburuk fisiologi otak dan menyebabkan gejala kekurangan perhatian serta depresi khususnya pada anak-anak³

Perkembangan teknologi dalam arus globalisasi abad 21 ini membawa dampak besar yang berpengaruh pada hampir semua aspek kehidupan masyarakat. Ada masyarakat yang dapat menerima perkembangan tersebut seperti generasi muda, penduduk dengan status sosial yang tinggi, dan masyarakat kota. Namun, ada pula masyarakat yang sulit menerima atau bahkan menolak perkembangan teknologi seperti masyarakat di daerah terpencil, generasi tua yang kehidupannya stagnan, dan masyarakat yang belum siap baik fisik maupun mental. Perkembangan

² John Naisbitt, diterjemahkan oleh Dian R. Basuki, High Tech High Touch : Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi, Bandung, Mizan, 2002, hal. 29

³ John Naisbitt, diterjemahkan oleh Dian R. Basuki, High Tech High Touch : Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi, Bandung, Mizan, 2002, hal. 29

teknologi terjadi melalui berbagai aspek, salah satunya adalah dalam bidang perekonomian khususnya dunia industri baik industri berskala nasional maupun internasional. Unsur perkembangan teknologi yang sukar diterima masyarakat yang erat hubungannya dengan dunia industri adalah teknologi yang digunakan terlalu rumit dan mahal, sedangkan unsur perkembangan teknologi yang mudah diterima oleh masyarakat salah satunya adalah menggunakan teknologi tepat guna yang langsung dapat diterima oleh masyarakat⁴.

Sisi lain, dalam kehidupan umat manusia sehari-hari kehadiran teknologi tepat guna sebagai hasil dari berkembangnya industri dan teknologi juga membawa dampak yang sangat besar terutama menyangkut masalah *humanity* atau lebih tepatnya sisi sosial⁵. Kehidupan sehari-hari manusia sekarang ini semakin mengandalkan teknologi, manusia telah dimanjakan dengan berbagai macam kemudahan teknologi yang sebagian besar menggunakan tenaga mesin. Hampir semua kebutuhan untuk menunjang kehidupan manusia telah menggunakan mesin. Misalnya dalam ruang lingkup lingkungan yang paling kecil seperti peralatan-peralatan rumah tangga, fasilitas di tempat-tempat umum, perkantoran, institusi pendidikan, pemerintahan, mesin sudah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari seluruh aspek kehidupan.

Berbagai gejala seperti di atas, memberikan inspirasi untuk membuat karya yang mengangkat tentang industri modern dan teknologi tepat guna yang menitikberatkan permasalahan pada mekanika utama yang digunakan yaitu mesin, juga mengangkat sisi *humanity* yang ditimbulkan. Kemudian menganalisis juga keefektifan video mapping yang digunakan untuk membangun suasana pada setiap audience.

Tujuan Kegiatan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menyajikan karya videografi tentang esensi dari gerakan mekanika mesin-mesin industri maupun teknologi tepat guna yang pada saat bergerak seolah-olah membentuk sebuah pola, menghasilkan suara dan irama sehingga mempunyai nilai estetik dan simbol-simbol kehidupan yang sangat menarik.
2. Menampilkan peranan mesin dalam kehidupan manusia, bagaimana mesin-mesin ini telah mendominasi, memberikan simbol bahwa kehidupan manusia telah bergantung pada mesin, dan menampilkan sisi *humanity* sebagai akibat dari tergesernya industri tradisional.
3. Eksplorasi tentang karya visual yang keluar dari *mainstream* karya pada umumnya.
4. Merespon apa yang sedang terjadi di lingkungan sekitar sehingga masyarakat akan lebih tahu baik dari sisi karya maupun isi yang disampaikan.
5. Menganalisa seberapa efektifkah penggunaan video mapping sebagai Ambience Builder dalam karya video Soneta Mekanika.

⁴ John Naisbitt, diterjemahkan oleh Dian R. Basuki, High Tech High Touch : Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi, Bandung, Mizan, 2002, hal. 31

⁵ Soedjono Prawiro, Pengembangan Industri di Indonesia, Jakarta, CV. Yasaguna, 1976, hal. 39

Manfaat Kegiatan

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai alternatif karya dalam mengembangkan karya seni videografi yang bersifat eksperimental sebagai bagian dari perkembangan media baru.
2. Memberikan pengetahuan yang baru bahwa dalam dunia videografi terdapat berbagai macam cara dalam merespon segala sesuatu yang kemudian diwujudkan ke dalam sebuah bentuk karya visual.
3. Bertambahnya pengetahuan dan pemahaman tentang dominasi tenaga mesin yang lambat laun akan menggantikan tenaga manusia.
4. Bertambahnya pengetahuan dan pemahaman tentang konsep video mapping yang digunakan sebagai pendukung dalam karya video Soneta Mekanika.
5. Mengetahui keefektifan penggunaan video mapping sebagai Ambience Builder dalam karya video Soneta Mekanika.

Kajian Pustaka

Karya yang dibuat oleh Djaduk Ferianto dan Kuaetnika yang berjudul *Everlasting Kretek Heritage*. Video ini menggunakan rokok sebagai objek yang diangkat dan juga pada saat produksi diperlihatkan tenaga manusia dan tenaga mesin. Dari sisi visual, video ini dibagi menjadi 3 segmen dan masing-masing berdurasi kurang lebih 5-7 menit. Ada salah satu segment yang menarik yang memperlihatkan aktivitas di dalam pabrik rokok pada waktu produksi, baik dari tenaga manusia maupun tenaga mesin itu sendiri. Aktivitas dimulai dari jam masuk kerja sampai pada saat pulang kerja.



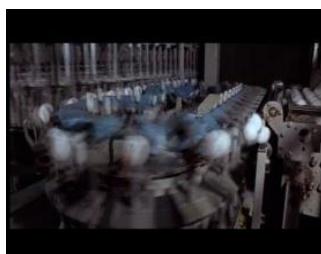
"Everlasting Kretek Heritage"

Tenaga manusia di sini divisualkan sedang beraktivitas melinting rokok dengan posisi duduk berjejer membentuk barisan manusia yang tertata rapi. Tangan-tangan yang cekatan pada saat melinting melahirkan satu kombinasi yang memberikan kesan bahwa tangan-tangan itu menari mengikuti ritme dari alat pelinting rokok yang digunakan. Aktifitas lain pada saat pemilihan bahan dan

pengemasan produk, semuanya ditata sedemikian rupa sehingga gerakan-gerakan yang dilakukan juga melahirkan satu kombinasi yang menarik. Setting tempat di dalam pabrik ditampilkan apa adanya sesuai dengan suasana aslinya sehingga terkesan nyata. Begitu juga dengan tenaga mesin, pengambilan detail pada saat mesin beroperasi selain bertujuan untuk penekanan objek, juga memberikan metafor bahwa mesin adalah perubahan atau pergantian atau mungkin juga diartikan sebagai mesin yang merupakan produksi teknologi merupakan perpanjangan dari fungsi tangan manusia.

Gerakan-gerakan dari mekanik mesin itu tersusun, terpoli layaknya manusia. Pengambilan gambar yang kadang-kadang detail memberikan penekanan pada obyek yang sedang dikerjakan dan menambah variasi gambar sehingga tidak terkesan monoton. Komposisi gambar dari tiap scene sangat bagus sehingga estetika gambar juga sangat bagus. Dari sisi warna, pemilihan warna cenderung natural, dengan pencahayaan yang sebagian besar menggunakan pencahayaan terang, namun ada beberapa scene yang menggunakan pencahayaan yang sedikit redup karena disesuaikan dengan suasana di dalam pabrik. Warna-warna kostum yang dipakai sangat natural karena sebagian besar menggunakan seragam pabrik. Dari sisi sound, video ini menggunakan sound asli dari alat-alat yang dipakai, misalnya alat pelinting rokok, gunting, isolasi pada saat pengemasan, atau bahkan suara mesin. Semuanya dikomposisikan dan dicampur sehingga menghasilkan suara yang dinamis. Ritme dan tempo diatur dan disesuaikan juga dengan visual yang ditampilkan sehingga membentuk satu rangkaian audio visual yang sangat apik.

Karya selanjutnya adalah film Baraka. Film produksi Mark Magidson ini secara garis besar menceritakan tentang semua elemen yang ada di muka bumi. Pemandangan, hewan, manusia, rutinitas, sisi sosial, dan masih banyak lagi. Yang menarik dalam film ini adalah pengambilan gambarnya yang lain dari biasanya. Kebanyakan pengambilan gambar yang digunakan adalah *establish* dengan durasi lama, namun karena diatur sedemikian rupa sehingga gambar tersebut tidak membosankan.



Adegan aktifitas manusia dan mesin dalam film "Baraka"

Angle yang digunakan juga bermacam-macam, dan jenis shot yang digunakan kebanyakan *long shot* dan *Close Up*. Estetika gambar dalam film ini juga sangat diperhatikan, khususnya dalam beberapa scene di film ini tentang adegan tari dari berbagai mancanegara. Keselarasan, irama, kesinambungan gambar sangat diperhatikan dan masing-masing saling mendukung sehingga antara shot yang satu dengan yang lain menjadi satu kesatuan yang utuh.

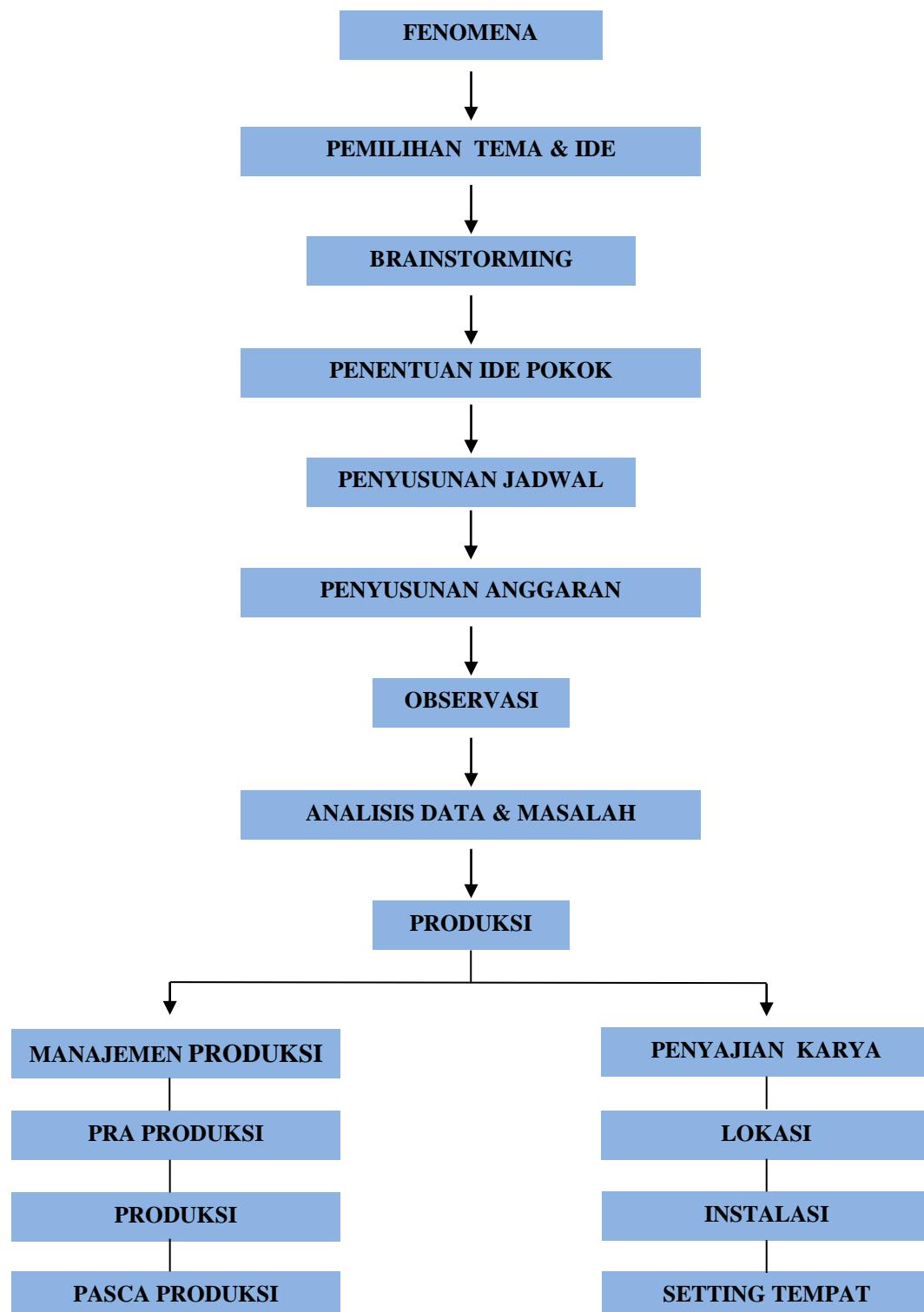
Film ini juga memvisualkan rutinitas sehari-hari manusia sebagai pekerja utama di perusahaan-perusahaan besar seperti di perusahaan elektronik maupun rokok, namun juga ada beberapa shot yang memvisualkan tentang tenaga mesin yang digunakan. Tidak digambarkan secara detail mengenai perbedaan antara perusahaan yang menggunakan tenaga manusia maupun tenaga mesin, pengambilan gambar hanya secara garis besarnya saja. Shot lain yang masih sama menggambarkan rutinitas pekerja adalah ketika berangkat maupun pulang kerja. Digambarkan dalam shot ini para pekerja yang bertemu di suatu perempatan besar jalan raya hanya berlalu lalang, menyeberang jalan tanpa adanya interaksi antara yang satu dengan yang lain.

Ditambah dengan efek dipercepat pada shot ini sehingga mengesankan bahwa seolah-olah para pekerja ini dikejar-kejar oleh waktu. Keseluruhan shot ini diberi efek sehingga publik bisa mengasumsikan bahwa rendahnya sisi sosial manusia bisa juga diakibatkan karena tenaga manusia di perusahaan-perusahaan negara maju kebanyakan sudah digantikan oleh tenaga mesin sehingga semakin menjauhkan manusia dari interaksi antar sesama. Dari beberapa analisis di atas film ini juga sangat cocok untuk dijadikan referensi untuk penciptaan karya ini.

Metode

Yang dimaksud dengan metode disini adalah urutan pola tindakan yang dilakukan atau tahapan – tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun tahapannya meliputi :

Metode :



A. PRA PRODUKSI

Tahap pra produksi ini dilakukan hanya untuk menentukan kerabat kerja, hunting lokasi dan penyusunan lokasi shooting. Pra produksi ini dilakukan secara matang, karena merupakan awal dari segala kegiatan yang akan dilaksanakan. Proses pra produksi meliputi kegiatan, yaitu: Pembentukan Kerabat Kerja Inti, Hunting Lokasi, Setting Lokasi *Shooting*

B. PRODUKSI

Semua tahapan pra produksi yang telah dilewati kemudian dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu tahap produksi. Lokasi *shooting* karya seni "Soneta Mekanika" terdiri dari beberapa tempat utama, yaitu industri modern, industri mebel, dan beberapa lokasi di rumahan dan perkantoran. Setelah semua masalah perijinan diselesaikan terutama untuk produksi di lokasi industri modern dan industri mebel, produksi karya seni ini dimulai

C. POST PRODUCTION (PASKA PRODUKSI)

Tahap terakhir dari semua tahapan yaitu tahap paska produksi. Pada tahap inilah editor bertanggung jawab penuh dalam memotong dan menggabungkan gambar serta suara sehingga menjadi sebuah karya seni yang menarik. Karena sutradara merangkap sebagai editor maka dalam proses pengeditannya bisa segera dilaksanakan dan tidak mengalami hambatan. Editor berusaha mengemasnya menjadi sesuatu yang spesial. Paska produksi ini selesai dalam kurun waktu tiga minggu. Tahapan-tahapan yang dilakukan paska produksi, yaitu: *Logging*, Proses Editing Gambar dan Suara, Pengisian Grafis, *Mixing Sound Effec*, Pengisian Credit Title

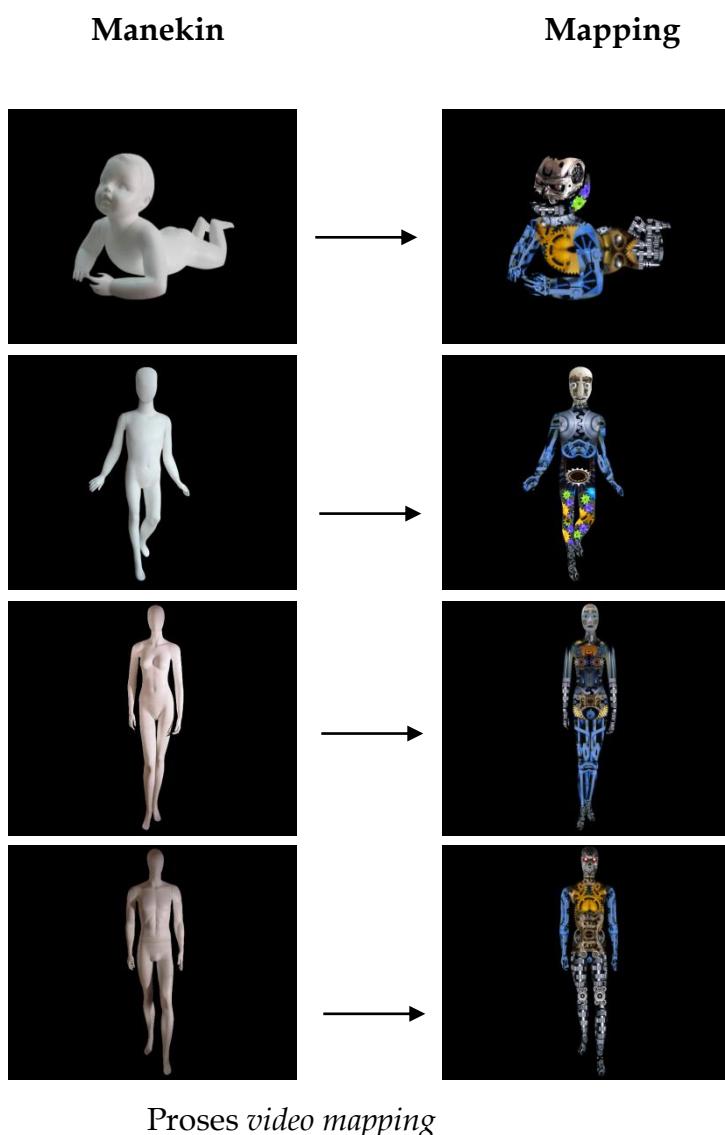
Hasil dan Pembahasan

Penciptaan karya seni Soneta Mekanika pada awalnya berdurasi kurang lebih delapan menit, namun karena beberapa pertimbangan menyangkut konsep penyajian dengan tujuan menciptakan *atmosphere* dunia mesin agar lebih tercapai, memberikan gambaran kehidupan manusia sekarang yang sudah tidak bisa lepas dari mesin, menggambarkan perilaku manusia sekarang sudah seperti mesin, mendoktrin siapa saja yang menonton karya ini sehingga membentuk opini-opini publik dan interpretasi sendiri-sendiri tentang kehadiran mesin dalam kehidupan sekitarnya, maka pada saat penyajian karya ini digunakan teknik *looping*, yaitu ketika durasi karya sudah habis maka video akan terus berputar secara otomatis.

Karya seni ini dibuat dengan konsep penyajian multi kanal, yaitu menggunakan lima *screen*. Masing-masing *screen* berisi visual gambar yang berbeda-beda, tetapi harus berputar dalam waktu yang bersamaan. Ini berarti, peralatan pendukung lain yang dipakai untuk memutar karya pada masing-masing *screen* harus berjumlah lima dan juga diperlukan trik khusus untuk memutar karya agar bisa berputar

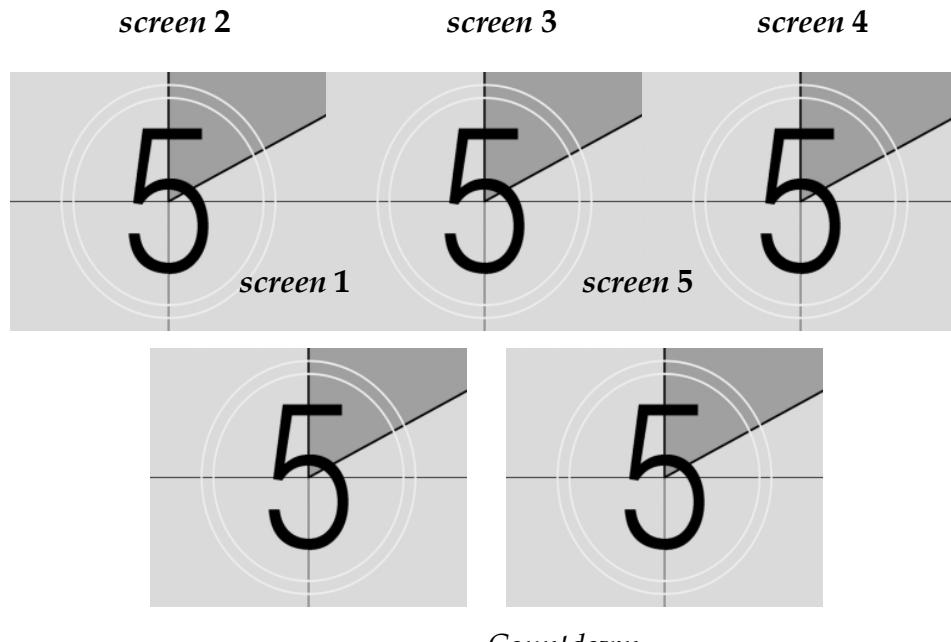
bersamaan. Untuk menyiasati konsep penyajian seperti ini maka konsep yang dipakai adalah multi kanal dengan spesifikasi masing-masing peralatan antara lain : satu *screen* ukuran 3 x 4 meter, empat *screen* ukuran 2 x 3 meter, satu LCD proyektor 3000 lumens, empat LCD proyektor 2000 lumens, lima kabel VGA masing-masing ukuran 15 meter, dan lima laptop merk *HP* dan *Accer* dengan ukuran masing-masing LCD 15 inch.

Hal yang menarik dari karya seni ini adalah dengan penggunaan teknik *video mapping*, yaitu merespon manekin yang digunakan sebagai obyek penciptaan di *mapping* dengan mesin-mesin 3D yang merupakan *generated* komputer. Dibutuhkan kesabaran dan ketekunan pada saat proses *mapping*, karena kerapian dan detail gambar sangat diutamakan dalam teknik ini. Teknik ini tergolong baru khususnya bagi pencipta karya seni ini dan sekaligus sebagai eksperimen karya dalam upaya mendalamai teknik *video mapping* itu sendiri.



Proses *video mapping*

Karya dibuka dengan *Count down* yang biasa digunakan setiap karya pada umumnya ketika akan mulai diputar. *Count down* ini sekaligus digunakan sebagai patokan atau tanda untuk mengetahui apakah karya yang diputar antara *screen* satu sampai dengan *screen* lima sudah berputar secara bersamaan atau belum. Apabila karya belum berputar secara bersamaan, maka akan diulangi dengan memencet tombol *play* lagi, begitu seterusnya hingga mendapatkan durasi yang benar-benar pas sehingga karya bisa berputar secara bersamaan. Untuk mengantisipasi pengulangan semacam ini ada trik khusus yang dilakukan, yaitu sebelum pemutaran karya dilakukan latihan menekan tombol *play* atau *space* pada *keyboard* oleh tiga operator secara bersamaan. Latihan ini dilakukan berulang-ulang dan berlangsung kurang lebih satu jam hingga akhirnya tiga operator tersebut mendapatkan *sense timming* yang pas pada saat menekan tombol *play*.



Setelah *countdown* disusul dengan *bumper title* sederhana yang menginformasikan tentang pencipta karya seni ini. *Bumper title* ini juga menandakan bahwa karya yang akan disampaikan adalah tentang mesin. *Bumper title* ini dimunculkan bersamaan pada *screen* satu sampai lima.

screen 2

screen 3

screen 4



Bumper Opening

Selanjutnya adalah teks propaganda mekanika yang menceritakan situasi dan himbauan tentang kehidupan sekarang yang sudah didominasi oleh mesin. Teks ini diletakkan di bagian awal dengan tujuan agar pikiran penonton fokus pada permasalah diantaranya mesin-mesin yang sudah mendominasi setiap aspek kehidupan manusia, doktrin tentang hidup di dunia mesin dan perilaku manusia sudah seperti mesin bisa lebih tercapai. Teks ini dimunculkan secara bersamaan dengan cara rolling dari bawah ke atas pada screen satu sampai lima.

screen 2

screen 3

screen 4



Teks Propaganda Mekanika

Teks Propaganda Mekanika :

Dan ketika ...

Kemungkinan terbesar sekarang adalah
memperbesar kemungkinan
Pada ruang ketidak-mungkinan
Sehingga setiap orang yang kita temui
Tak menemukan lagi satu pun
sudut kemungkinan untuk berkata
“Tidak mungkin” tanpa mesin
disetiap nadi mereka...

Sebelum mata berkarat
menolak kembali melihat

Sebelum semua paru
disedaki asap hitam pekat
Dan pengulangan menemukan
maknanya sendiri dalam diri...
Atau mungkin dalam limbah
dan kotoran industri
Atau mungkin dalam seragam
sederetan gerigi besi
Atau mungkin dalam radiasi
ala monitor 14 inci
yang menawarkan hasrat
pembangkangan ala Blackberry...

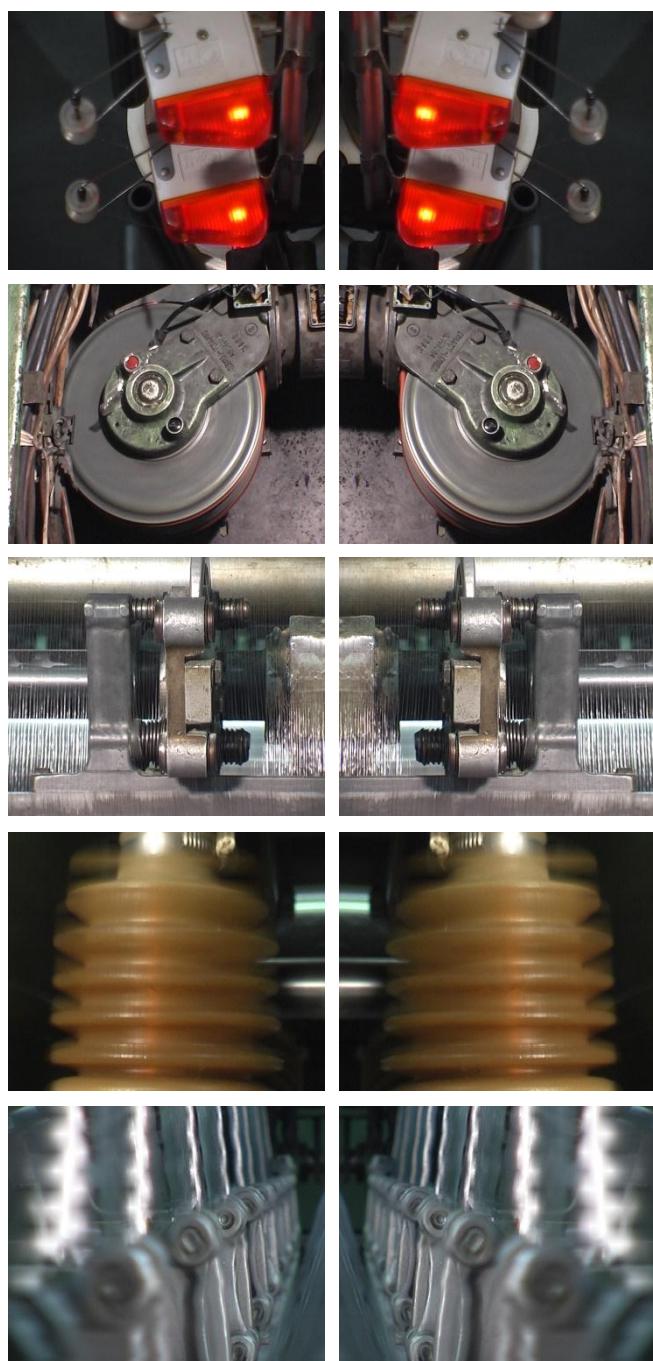
Dan ketika mesin-mesin bermediasi...

Dan ketika ekonomi dan industri
berubah sosok menjadi tirani...

Jelajahi...kuasai...setiap nadi kehidupan
Hingga titik nadir
dengan kain kafan modernisasi...

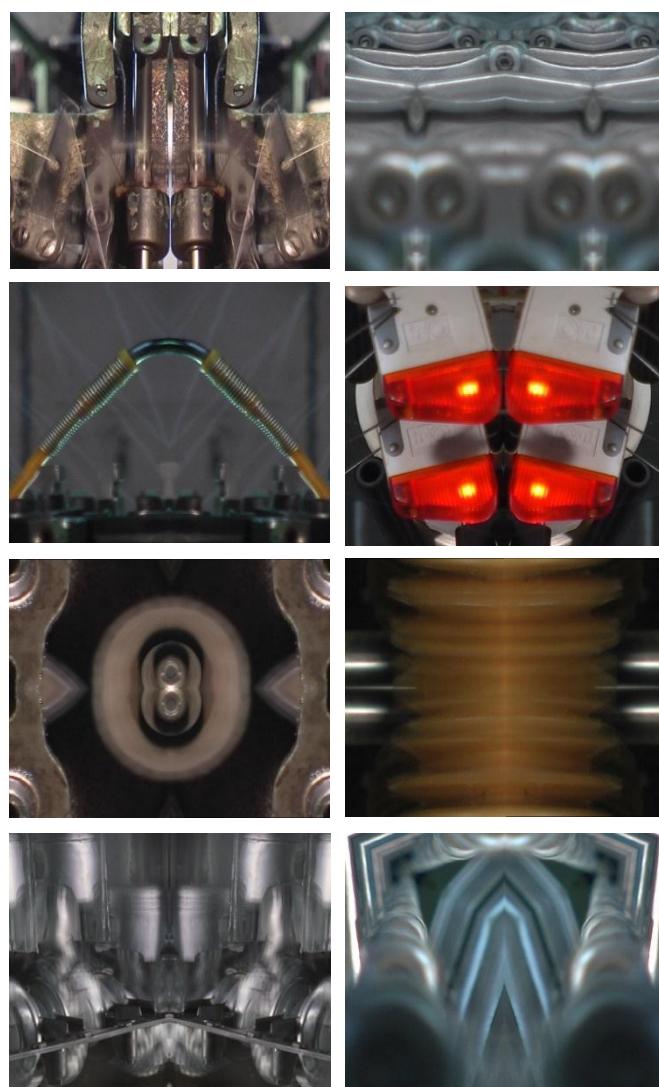
Disusul kemudian adalah visual gambar mesin-mesin dengan diiringi *backsound* yang merupakan suara asli dari mesin yang ditampilkan khususnya suara mesin yang berada di *screen* tiga (*center*). Menggiring penonton ke dalam dunia mesin, visual gambar yang ditampilkan secara keseluruhan berisi tentang mesin-mesin yang digunakan pada industri modern maupun teknologi tepat guna, juga berisi tentang manekin manusia mulai dari bayi sampai orang tua yang semuanya di *mapping* dengan mesin-mesin 3D hasil dari *computer generated*.

Pada *screen* dua dan empat sebagian besar visual gambar merupakan gambar yang sama, hanya saja ada beberapa yang harus dirubah arah posisinya. Perubahan arah posisi ini disesuaikan dengan visual gambar yang dimunculkan, misalnya posisi yang menghadap ke kanan harus dirubah menghadap ke kiri, begitu juga sebaliknya. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan komposisi gambar yang lebih menarik sehingga estetika gambar juga bisa lebih tercapai.

*screen 2**screen 4*

Visual perubahan arah posisi pada screen 2 dan 4

Screen tiga (*center*) sebagian besar berisi tentang visual gambar yang merupakan penggabungan dari *screen* dua dan empat dengan visual gambar yang cenderung simetris. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh estetika gambar dan komposisi yang menarik, serta penonton terpusat pada *screen* tiga karena *screen* ini merupakan *screen* utama.

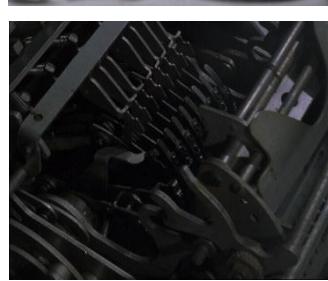
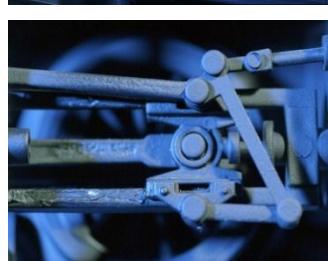
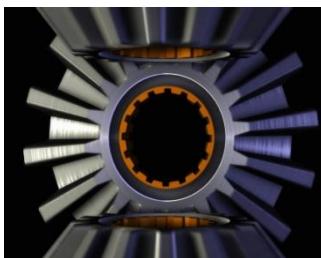
screen 3**Visual bentuk simetris pada screen 3 (*center*)**

Sedangkan *screen* satu dan lima berisi tentang visual gambar mesin-mesin yang bersifat mendukung, bertujuan untuk menciptakan *atmosphere* dunia mesin.

screen 1



screen 5



Visual mesin-mesin pendukung pada screen 1 dan 5

Pada saat mesin-mesin ini muncul secara bersamaan, kemudian teknik *video mapping* juga dimunculkan pada screen satu sampai lima secara keseluruhan pula

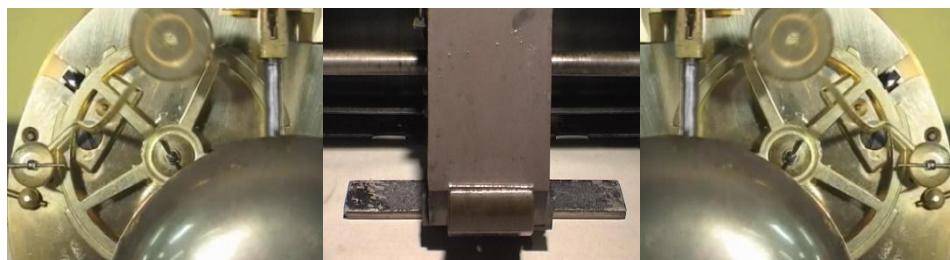
849

membentuk sebuah pola, tempo, komposisi dan harmonisasi baik pada bentuk, warna, maupun gerak. Semua unsur yang dihasilkan tersebut tentu saja mempunyai makna sendiri-sendiri sesuai dengan visual gambar yang ditampilkan.

1. Bentuk

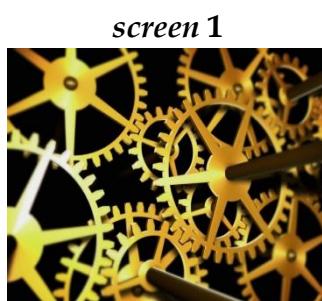
Bentuk yang dihasilkan dalam karya seni ini dipengaruhi oleh tipe shot yang dipakai pada rangkaian video. Dari keseluruhan visual gambar pada masing-masing *screen* menyiratkan akan simbol-simbol kehidupan maupun makna-makna dari komposisi bentuk yang dihasilkan. Simbol-simbol tersebut diantaranya tentang cinta, kedinamisan, keramaian, kebosanan, dan masih banyak lagi. Makna yang disampaikan lewat bentuk-bentuk ini adalah mesin yang merupakan benda keras, kaku dan monoton karena selalu bergerak mengikuti *system* apabila semua diolah dan dicampurkan satu dengan yang lain semua berubah menjadi suatu keindahan dan kedinamisan sehingga mempunyai nilai artistik dan estetik. Selain itu kehidupan manusia sekarang ini tidak terlepas dari mesin, manusia cenderung memilih menggunakan mesin untuk segala macam kepentingan, baik mempermudah dalam menyelesaikan pekerjaan, maupun kebutuhan-kebutuhan lain, akibatnya perilaku manusia berubah menyerupai mesin sehingga sisi *humanity* atau sosial makin lama makin hilang. Bentuk-bentuk tersebut antara lain sebagai berikut :

screen 2



screen 3

screen 4



screen 1



screen 5

screen 2



screen 3



screen 4



screen 1



screen 5



Visual bentuk-bentuk pada screen 1 sampai dengan 5

screen 2



screen 3



screen 4

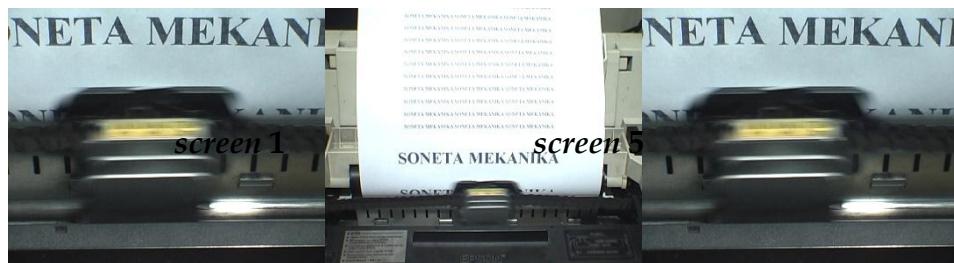


screen 1



screen 5



*screen 2**screen 3**screen 4*

Visual bentuk-bentuk pada screen 1 sampai dengan 5

2. Warna

Warna dalam sebuah karya seni videografi merupakan salah satu hal yang paling penting yang mempengaruhi indah dan tidaknya visual gambar nantinya. Warna yang dipakai dalam karya seni videografi merupakan standart warna yang terdiri dari *red*, *green* dan *blue*. Dari ke tiga warna tersebut dapat diolah sehingga diperoleh berbagai jenis warna yang berguna untuk menambah nilai-nilai artistik maupun estetik sebuah karya. Warna yang dipakai dalam karya seni ini adalah warna-warna yang natural, namun ada beberapa shot yang sengaja menggunakan warna yang cenderung mencolok dan meredup, hal ini disesuaikan dengan konsep awal agar suasana, penekanan-penekanan objek pada saat gambar dimunculkan dapat tercapai.

Simbol dari pemilihan warna-warna ini adalah menggambarkan kecerian, kesedihan, kehampaan, dan lain-lain sebagaimana dirasakan manusia yang hidup di dunia mesin seperti sekarang ini. Semuanya menggambarkan perasaan manusia, dimana masih adanya manusia yang bisa menerima kehadiran mesin dalam kehidupan sehari-hari namun ada juga yang tidak bisa menerima kehadirannya. Makna yang ingin disampaikan melalui pemilihan warna ini adalah manusia terdiri dari berbagai macam karakter, kepentingan, dan kebutuhan yang sebagian besar memanfaatkan tenaga mesin. Dengan banyaknya

faktor tersebut apabila tidak segera diantisipasi akan membawa dampak buruk terhadap kehidupan manusia. Pengolahan warna tersebut dilakukan pada saat editing dengan memanfaatkan teknologi komputer. Warna-warna tersebut antara lain sebagai berikut :

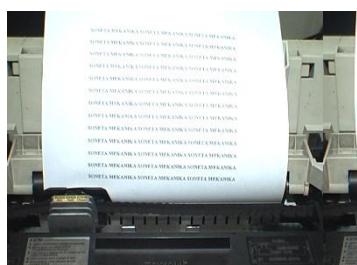
screen 2*screen 3**screen 4**screen 1**screen 5**screen 2**screen 3**screen 4**screen 1**screen 5*

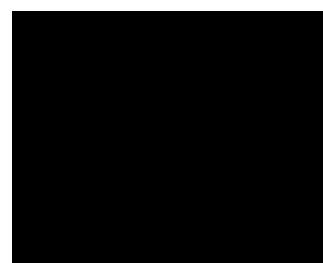
Visual warna-warna pada screen 1 sampai dengan 5

3. Gerak

Gerak dalam karya seni ini dibuat bervariasi dengan teknik pengulangan, ritme gerakan tergantung dari objek yang direkam dan durasi dari masing-masing gambar juga dibuat berbeda-beda. Sebagian besar variasi gerak diperoleh secara spontanitas pada saat proses editing, karena dengan memanfaatkan perangkat digital sangat memungkinkan mengolah gambar, durasi, maupun mengolah gerak yang awalnya normal bisa menjadi lambat maupun cepat sehingga diperoleh variasi gerakan yang berbeda-beda.

Makna gerak dalam karya seni ini bermacam-macam, secara keseluruhan menyiratkan akan kedinamisan, keharmonisan, dan juga ke-chaos-an tentang situasi dunia sekarang akibat kehadiran mesin. Sisi lain menyiratkan bahwa mesin yang sudah mendominasi kehidupan manusia terjadi bukan serta merta begitu saja, tetapi melalui proses secara perlahan tapi pasti masuk ke setiap aspek kehidupan. Seiring dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi seiring itu pula kebutuhan akan mesin menjadi hal yang penting. Dari sinilah mesin mulai masuk, menjadi bagian dari kebutuhan dan tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan manusia. Ada kalanya kehadiran mesin itu menguntungkan bagi manusia, terlebih untuk membantu manusia menyelesaikan pekerjaan yang dirasa tidak bisa dikerjakan oleh manusia, tetapi ada kalanya juga kehadiran mesin juga merugikan manusia terlebih berpengaruh pada perilaku manusia yaitu semakin bergantungnya manusia pada mesin, manusia menjadi malas dan cenderung individualis. Gerak-gerak tersebut antara lain sebagai berikut :

screen 2**screen 3****screen 4****screen 1****screen 5**

screen 2*screen 3**screen 4**screen 1**screen 5*

Visual gerak-gerak pada screen 1 sampai dengan 5

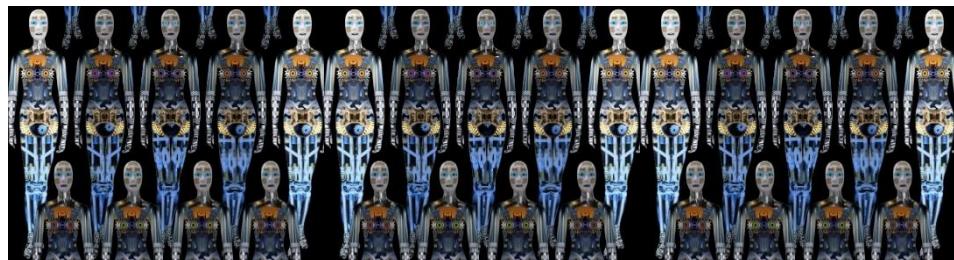
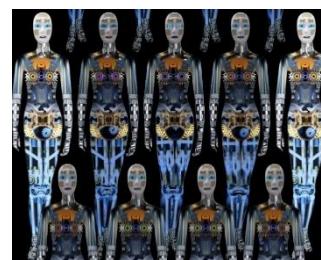
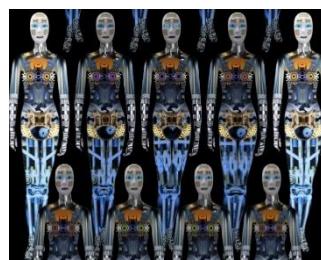
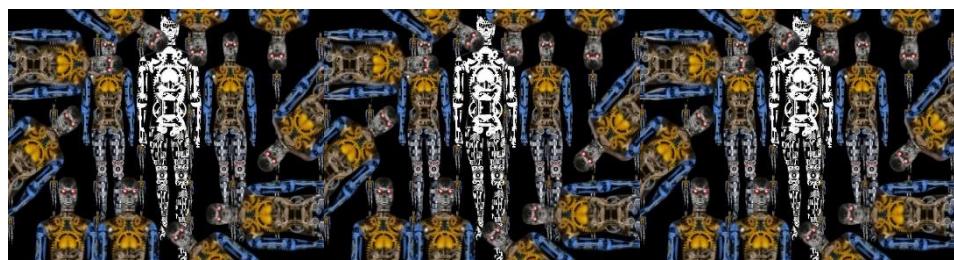
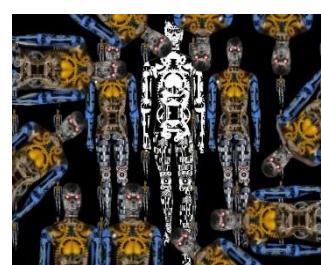
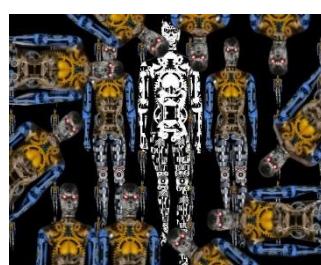
4. *Looping*

Looping adalah teknik yang dipakai untuk memutar karya baik audio maupun video secara otomatis ketika durasi karya sudah habis sehingga dapat berputar terus menerus. Teknik ini dipilih untuk menayangkan gambar agar bisa diputar secara berulang-ulang. Durasi karya seni ini sebenarnya adalah delapan menit apabila diputar sekali, namun dengan teknik *looping* ini memungkinkan bisa terus diputar sehingga memiliki waktu yang tidak terbatas karena akan berputar dari awal sampai akhir kemudian kembali dari awal lagi, begitu seterusnya. Penggunaan teknik *looping* dalam karya ini didasarkan pada pertimbangan untuk menciptakan dunia mesin, dan bertujuan untuk mendoktrin penonton bahwa kehidupan manusia sekarang sudah dikelilingi oleh mesin serta perilaku manusia sekarang sudah menyerupai mesin.

5. *Video Mapping*

Pada teknik *video mapping*, visual gambar pada teknik ini menyiratkan bahwa perilaku dan sifat manusia sekarang sudah seperti mesin. Pada mulanya hanya segelintir manusia yang menerima kehadiran mesin sebagai bagian dari kehidupan, kondisi ini masih terkendali dengan visual gambar terlihat teratur

dan rapih. Namun seiring berkembangnya jaman dan semakin mendesaknya kebutuhan, maka manusiapun banyak yang mulai menerima. Disisi lain manusia bersikap cuek dan cenderung tidak peduli terhadap dampak buruk yang ditimbulkan, akibatnya kondisi semakin tidak terkendali dan cenderung *chaos* dengan visual gambar yang terlihat tak beraturan dan berantakan.

*screen 2**screen 3**screen 4**screen 1**screen 5**screen 2**screen 3**screen 4**screen 1**screen 5*

Visual *video mapping* pada screen 1 sampai dengan 5

Penyajian Karya



Simpulan dan Saran

Proses penciptaan karya seni Soneta Mekanika telah selesai dilaksanakan. Dari beberapa tahapan yang dilalui hingga terciptanya karya ini dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu karya seni Soneta Mekanika merupakan sebuah karya seni yang dibuat dengan genre *videoart* dengan konsep penyajian multi kanal. "Soneta Mekanika" sesuai dengan namanya karya ini berarti sebuah rangkaian dari gerakan-gerakan dan suara asli dari masing-masing mekanika yang satu dengan yang lain saling berhubungan baik pada mesin industri maupun teknologi tepat guna. Bahwa, pada saat bergerak inilah seolah-olah membentuk sebuah komposisi, irama, estetika gambar, maupun simbol-simbol yang dinamis dan indah. Namun dibalik keindahan dan kedinamisan tersebut sebenarnya menyiratkan akan peranan mesin yang telah mendominasi setiap aspek kehidupan manusia, sehingga tidak menutup kemungkinan manusia akan sangat bergantung pada mesin. Imbasnya adalah pada sisi *humanity*, seperti semakin menghilangnya solidaritas antar sesama, semakin hilangnya rasa kepercayaan antar sesama, semakin berkurangnya interaksi dan komunikasi antar sesama, dan dampak yang paling buruk adalah manusia itu sendiri akan berperilaku seperti mesin.

Konsep estetik merupakan konsep yang berhubungan dengan rasa, yaitu esensi dari gerakan-gerakan mesin, pola, ritme, dan suara asli yang disusun sedemikian rupa sehingga seolah-olah membentuk sebuah komposisi, irama, estetika gambar, maupun simbol-simbol kehidupan yang dinamis dan menarik. Konsep teknik merupakan konsep yang berhubungan dengan teknik selama proses pra produksi sampai pada tahap paska produksi, yaitu tata foto elektronik, tata cahaya, tata suara, dan editing. Konsep penyajian karya seni ini adalah menggunakan instalasi multi kanal dengan menggunakan lima screen yang dibuat bentuk segi lima atau pentagon. Gaya bertutur dalam karya ini tidak menggunakan narasi dan dialog dengan tujuan yang ingin dicapai di sini adalah memperlakukan unsur naratif karya dengan seefektif mungkin baik secara visual maupun audio.

Penerapan Soneta dalam karya seni ini adalah dengan melihat aturan-aturan yang terdapat dalam sebuah karya Soneta kemudian diterapkan dalam karya seni ini. Bahwa dalam karya seni ini setiap gambar, *type shoot*, jenis *angle*, dan durasi yang dimunculkan telah diatur sedemikian rupa seperti penempatan baik di *screen* satu sampai *screen* lima maupun komposisi visualnya. Ke lima *screen* ini berbeda-beda visualnya namun harus muncul secara bersamaan karena antara visual yang satu dengan yang lain saling berkesinambungan. Sumber suara hanya diambil dari satu *screen* saja, yaitu *screen* nomer tiga (*center*) sedangkan *screen* yang lain hanya berupa visual gambar saja. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah pengolahan suara asli sehingga harmonisasi suara yang menarik bisa lebih tercapai. Ketika visual gambar muncul secara bersamaan pada saat itulah pola, tempo, komposisi dan harmonisasi dapat terbentuk. Dengan konsep penyajian dibuat segi lima atau pentagon bertujuan agar *atmosphere* dunia mesin dapat lebih tercapai sehingga secara tidak langsung bisa membentuk opini-opini baru bagi siapa saja yang menonton karya ini. Itulah beberapa makna dari penerapan Soneta dalam karya seni ini.

Hasil dari penelitian ini diperoleh data bahwa teknik video mapping yang digunakan untuk membangun suasana atau *ambience builder* mampu memberikan pengaruh emosional kepada *audience* secara maksimal. Hal ini berdasarkan dari olah data tentang tingkat ketertarikan, kepuasaan, dan emosional setelah melihat *videoart* ini.

Penghargaan

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan support untuk melaksanakan kegiatan penelitian ini. Secara khusus ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada 1) Rektor Universitas Sahid Surakarta dan jajarannya, 2) Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Sahid Surakarta (Ibu Rusnandari Retno Cahyani, SE.,M.Si)

Daftar Pustaka

- [1] Bono, Edward de, (1996), *Serious Creativity : Using Power of Lateral Thinking to Creates New Ideas*, Harpen Collius Business, London
- [2] Capra, Fritjof (20070, terjemahan M. Toyibi, *Titik Balik Peradaban : Saint, Masyarakat, dan Kebangkitan Kebudayaan*, Penerbit Jejak, Yogyakarta.
- [3] Echols, John M., & Hassan Shadily. (1996), *Kamus Inggris Indonesia*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- [4] Fromm, Erich (1999), terjemahan Kamdani, *Revolusi Harapan : Menuju Masyarakat Teknologi yang Manusiawi*, Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- [5] Hendro Pupito, DC, (1984) *Pengertian Industri*, Penerbit Yayasan Kanisius, BPK Gunung Mulia, Yogyakarta.
- [6] Marscelli A. S. C., Joseph V., terjemahan H. Misbach Yasin B., Lima Jurus Sinematografi, IKJ Pers, Jakarta
- [7] Murti, Krisna, (1999), *Video Publik*, Kanisius, Yogyakarta
- [8] Murti, Krisna, (2006), *Apresiasi Seni Media Baru*, Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral Nilai Budaya Seni dan Film, Jakarta
- [9] Murti, Krisna, (2009), *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*, Indonesian Visual Art Archive, Yogyakarta
- [10] Naisbitt, John (2002), terjemahan Dian R. Basuki, *High Tech High Touch : Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi*, Penerbit Mizan, Bandung.
- [11] Naratama. (2004), *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi Kamera*, PT Grasindo, Jakarta.
- [12] Rush, Michael, (1999), *New Mediuk Late 20th Century Art, Themes & Hudson*, London
- [13] Subroto, Darwanto S. (1984), *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana Press,Yogyakarta.
- [14] Subroto, Darwanto S. (1985), *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Duta Wacana Press, Yogyakarta.

- [15] Soedjono Prawiro, (1976), *Pengembangan Industri di Indonesia*, CV. Yasaguna, Jakarta.
- [16] Suhendra HS, (1985), *Industri di Indonesia dalam Dinamika Ekonomi 1971 – 1980*, Dua Dimensi, Yogyakarta.
- [17] Soekandar Triatmadja, (1987), *Industrialisasi dan Perekonomian Indonesia*, PT. Gramedia, Jakarta.
- [18] Zettl, Herbert. (1981), *Televison Handbook-6th Edition*, San Fransisco State University Press, San Fansisco State.