

VIDEO: MAINAN DAN BERMAIN

Oleh: Wahyu Utami Wati*

ABSTRAK

Bermain merupakan ekspresi dari upaya manusia untuk membuatnya bahagia dan nyaman. Bermain memiliki arti yang luas, tetapi dalam proses menciptakan karya pemahaman bermain lebih difokuskan pada kegiatan anak-anak yang menggunakan alat bermain, yaitu mainan.

Mainan direpresentasikan menjadi sebuah karya videografi yang disajikan dalam bentuk instalasi video. Untuk dapat memutar video diperlukan respon dari penonton. Respon yang dibutuhkan adalah tekanan pada piring yang telah diberi Angkatan Resistor Sensitif. Tekanan akan ditangkap dan terkait dengan empat saluran video yang kemudian akan memutar video.

Tujuan menciptakan karya "Video: Mainan and Bermain" untuk mengeksplorasi mainan dalam bentuk karya video yang disajikan dalam bentuk karya interaktif. Hal ini penting karena interaktif merupakan salah satu elemen dari bermain. Presentasi dengan teknik interaktif dipilih untuk membuat penonton sebagai penonton aktif dan menjadi bagian dari pekerjaan videografi.

Kata kunci : mainan, bermain, interaktif

ABSTRACT

Playing is an expression of human's attempt to make him happy and comfortable. Play has a broad meaning, but in the process of creating this work of understanding playing is more focused on the activities by the children who use the instrument of playing, ie toys.

Toy is re-represented into a videography work that is presented in a video installation forms. To be able to play the video required a response from the audience. Response required is pressure on the plate that had been given Force Sensitive Resistor. The pressure will be captured and linked to the four channel video which will then play the video.

The purpose of creating the work "Video: Toys and Play" is to explore the toys in the form of video work. This video is presented in the form of interactive work. Interactive is one of the elements of the play. The presentation with interactive techniques is chosen to make the audience as an active audience and be part of the videography work.

Keywords: toy, playing, interactive

PENDAHULUAN

Setiap manusia memiliki hasrat untuk bermain. Kesenangan akan bermain selalu ada pada setiap orang tanpa memandang usia, tua atau muda. Siapapun bisa bermain dengan atau tidak menggunakan peralatan serta fasilitas lain yang bisa digunakan untuk bermain.

Bermain memiliki fungsi yang krusial sekaligus upaya manusia untuk mengeluarkan ekspresi dalam dirinya yakni dengan cara membuat dirinya senang dan bahagia. Efek yang ditimbulkan bermain adalah berupa rasa nyaman. Dalam kondisi ini otak akan merasa relaks dan terpacu untuk meningkatkan daya kreatifitas, daya pikir, motorik dan lain-lain.

Berdasarkan penjabaran di atas, kata bermain mempunyai arti yang luas, tapi dalam pembahasan ini arti kata main, bermain dan permainan dibatasi pada aktifitas anak kecil dengan benda-benda yang sudah didesain pabrik sebagai produk mainan.

Bermain oleh kalangan psikologi dipakai sebagai metode terapi, ini dikenal dengan istilah terapi bermain (*play therapy*). Terapi ini digunakan bagi anak yang mempunyai masalah dengan emosi, tujuannya

adalah mengubah tingkah laku anak yang tidak sesuai (abnormal) menjadi tingkah laku yang diharapkan (normal).

Sementara itu, bermain, mainan, dan permainan merupakan kata yang mengingatkan penulis tentang pengalaman masa kecil, dimana suasana kegembiraan yang secara umum dirasakan oleh teman-teman sebaya tidak secara penuh dialami pada diri penulis. Hal ini karena adanya stigma bahwa belajar lebih penting dibandingkan bermain yang membuat adanya pembatasan diri penulis terhadap aktifitas bermain.

Ketika dewasa keinginan untuk bermain dan memainkan mainan masa kecil kembali timbul. Pemenuhan hasrat untuk bermain ini penulis tempatkan sebagai bentuk refleksi kerinduan masa kecil. Secara empirik ketika penulis melihat dan memainkan jenis-jenis mainan hati merasa senang, perasaan menjadi ringan dan lebih rileks. Ketika penulis menghadapi berbagai masalah atau persoalan, seketika itu menyentuh dan bermain dengan mainan anak segala persoalan yang mengganggu menjadi sirna.

Perkembangan teknologi dan wacana tentang penciptaan karya seni videografi semakin dinamis

dalam satu dekade belakangan ini. Seperti yang disampaikan Farah Wardani dalam artikelnya "Seni Video 2001–2010" bahwa penciptaan karya seni videografi telah berkembang tidak hanya sebatas visualisasi atau penggambaran secara deskriptif suatu peristiwa dengan kronologis dan kecenderungan tafsir tunggal. Tetapi telah berkembang menjadi visualisasi atau penggambaran secara puitik suatu peristiwa dengan dramatis dan cenderung multi tafsir. Sehingga untuk menjadikan penggambaran videografi yang puitik, secara sendirinya telah membuka berbagai kemungkinan ungkapan-ungkapan dari penjelajahan ruang-ruang imaji, mimpi atau intuisi sebagai objek materialnya.

Videografi menjadi media seni visual yang juga mampu memasuki wilayah-wilayah subjektif manusia, sebagaimana seni rupa yang mempengaruhi perkembangannya.

Berangkat dari uraian tentang pengertian bermain, permainan dan mainan dan mengkaitkan persoalan tersebut pada perkembangan penciptaan karya seni videografi dalam rentang waktu satu dekade belakangan ini, maka terdapat satu benang merah yang menjadi penghubung. Benang merah tersebut me-

rupakan gagasan kreatif penciptaan karya seni videografi yang berpijak pada aktifitas bermain dengan mainan.

Aktifitas sebagai videographer memberikan dampak positif dalam mensikapi hobi atau kesenangan memainkan atau memiliki jenis mainan tersebut dan juga bagaimana memperlakukan mainan tersebut. Bermain, mainan dan permainan sangat mempengaruhi setiap proses kreatif dalam penciptaan seni videografi. Karya video ini dilatar belakangi oleh kesenangan penulis terhadap jenis-jenis mainan masa kecil yang dieksplorasi sedemikian rupa menjadi karya video yang penyajiannya melibatkan interaksi penonton (karya interaktif).

Mainan dalam karya ini tidak sekedar dimainkan begitu saja, tetapi diolah menjadi sebuah karya video yang merupakan imajinasi penulis terhadap mainan tersebut. Imajinasi sendiri berasal dari kata imaji, yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sebagai sesuatu yang dibayangkan, dipikirkan. Secara terminologi pada umumnya, yang dimaksud dengan istilah imaji adalah daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara lang-

sung didapat dari sensasi (penginderaan). Imaji adalah suatu daya dan berkaitan langsung dengan manusia sebagai pemilik daya tersebut (Tedjoworo, 2001:21).

Lebih jauh lagi tentang penciptaan karya seni videografi ini, dalam perwujudan karyanya, video ini akan menggunakan teknik interaktif, dimana penonton akan terlibat dalam penyajian karya tersebut. Teknik ini dipilih karena interaktif merupakan salah satu unsur dari bermain.

Interaction could be defined as the exchange of information between two or more active participants. (Nobel, 2012).

Berdasar pengertian tersebut maka karya yang dibuat yaitu memposisikan penonton sebagai partisipan, atau turut serta dalam penyajian dari karya tersebut. Keberadaan penonton akan memberikan respon terhadap karya video yang disajikan, seperti munculnya gambar dan perpindahan frame ketika sensor yang ditaruh dibawah plat mendapatkan tekanan dari penonton .

1.Seni dan Videografi

Leo Tolstoy, seorang sastrawan Rusia terkemuka, menyampaikan pengertian bahwa seni merupakan ungkapan perasaan seniman yang disampaikan kepada orang lain

agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakannya. Dengan seni, seniman memberikan, menyalurkan, memindahkan perasaannya kepada orang lain sehingga orang lain itu merasakan apa yang dirasakan sang seniman (Sumardjo, 2000:63).

Di satu sisi, seni merupakan curahan emosi yang tertata sebagai komunikasi, dalam hal ini tujuan seni adalah sampainya emosi ke komunikannya. Disisi lain, emosi yang tertumpah mencari pelepasan semata-mata sebagai ekspresi, hal ini seni bertujuan menguras atau mengosongkan apa yang ada didalam kalbu seniman. (Soedarso, 2006 ; 69). Video merupakan sebuah media berpendar yang mampu mengeluarkan citra dan suara. Video memiliki tiga karakter utama, yaitu *showing, recording* dan *editing*. Video art berkembang pada pertengahan tahun 1960an secara internasional. Karya video art merupakan integrasi antara seni rupa dengan media video, termasuk di dalamnya perangkat pendukungnya, seperti monitor, video player, komputer dan figur model.

2. Mainan, bermain dan permainan

Bermain lebih tua dari kebudayaan. Pernyataan tersebut yang

disampaikan Johan Huizinga dalam bukunya yang berjudul *Homo Ludens*. Hal ini dimaksudkan keberadaan masyarakat manusia; binatang tidak menantikan manusia untuk mengajarnya bermain. Bahkan dikatakan dengan pasti peradaban manusia tidak menambahkan ciri yang hakiki kepada pengertian umum tentang bermain.

Orang dapat mengingkari semua hal yang abstrak. Orang dapat mengingkari kesungguhan. Tapi tidak untuk permainan. (Huizinga, 1990). Hal tersebut sudah ada dalam diri manusia semenjak manusia dilahirkan.

Banyak teori yang diajukan untuk membahas mengenai bermain, tapi teori yang digunakan sebagai landasan penciptaan karya videografi ini yaitu teori psikoanalisa Sigmund Freud. Pada buku yang berjudul "Bermain, Mainan dan Permainan", Mayke mengutip pendapat Freud bahwa bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Perasaan negatif dapat dikeluarkan, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain.

Bermain mempunyai efek katarsis, dengan bermain seseorang memindahkan perasaan negatif ke objek pengganti. Hal tersebut dapat mengatasi kejadian yang tidak menyenangkan karena dapat membagi pengalaman tersebut kedalam bagian-bagian kecil yang dikuasainya dan secara perlahan dia dapat memasimilasi emosi-emosi negatif berkenaan dengan pengalamannya sehingga timbul perasaan lega.

Selain teori tersebut, Johan Huizinga juga menyampaikan fungsi bermain sebagai upaya untuk menyalurkan naluri-naluri yang merugikan atau sebagai pemuasan angan-angan yang dalam kenyataannya tak mungkin terpenuhi dan dengan demikian merupakan suatu upaya untuk mempertahankan rasa kepribadian. (Huizinga, 1990; 3). Dari kedua uraian tersebut, keduanya memiliki kesamaan yaitu adanya pemuasan angan-angan dan penyaluran naluri dalam proses bermain. Pada prinsipnya hal tersebut hampir sama dengan seni, dimana pemuasan angan-angan serta penyaluran naluri juga merupakan unsur dari seni.

Teori lain mengenai permainan yaitu Teori Gross (Haditono, 2004: 132, 133) menyatakan bahwa per-

mainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nantinya. Teori ini semakin dikuatkan dengan pendapat ahli psikologi dari Rusia yaitu Ljublinskaja yang menyebutkan bahwa permainan bisa mencerminkan kenyataan, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan.

3. Ingatan & pengalaman manusia

Sebelum berkembangnya keilmuan tentang otak, khususnya psikologi, bangsa Yunani mengembangkan sistem memori mendasar yang disebut *mnemonic* (yang membantu ingatan), sebuah nama yang diambil dari nama Dewi Memori yang mereka puja yaitu *Mnemosyne*. Teknik *mnemonic* ini dipertukarkan diantara anggota kaum intelektual yang elit di masa itu, dan dipergunakan untuk tugas mengingat hal yang sangat banyak dengan prestasi tinggi dalam masyarakat yang memberikan kekuatan pribadi, ekonomi, politik, dan militer kepada orang yang melakukannya. Jadi bangsa Yunani adalah Gladiator pikiran, dimana stadionnya adalah gelanggang intelektual dan senjata utamanya adalah memori. Mereka akan saling melontarkan pertanyaan

menyangkut bilangan, nama, dan urutan negara kota Yunani dan frasa tepat yang dikutip dari karya besar serta butir-butir hukum. Mereka yang menang akan menjadi senator, pahlawan dan pemimpin sosial. Teknik ini didasarkan pada prinsip-prinsip fundamental yang mudah dan menyenangkan untuk diterapkan serta mempunyai pengaruh jelas dalam memperbaiki memori.

Perkembangan keilmuan yang menyoroti persoalan ingatan, kesan dan pengalaman dalam diri manusia, tampak menjadi kajian yang berkaitan dengan berbagai disiplin ilmu. Hal ini tampak dari perspektif yang berkembang dalam kajian-kajian keilmuan tentang psikologi, antropologi, kesejarahan, hingga berbagai kajian dalam disiplin seni. Namun dalam konteks proses penciptaan karya seni videografi ini, akan digunakan perspektif psikologi tentang memori atau ingatan. Hal ini akan merujuk pada pendapat yang dikemukakan oleh Tony Buzan dalam bukunya yang berjudul *Use Your Perfect Memory: Dramatic New Techniques For Improving Your Memory*. Pendapat Buzan telah menjelaskan tentang keberadaan dan penguasaan ingatan dalam diri manusia.



Gambar 01
Penyajian karya Jago-an (Foto: Wahyu Utami Wati, 2013)

Meski kecenderungan ingatan yang ditulisnya adalah untuk kebutuhan pendidikan, namun ada beberapa kaitan tentang ingatan yang berhubungan dengan kesan dan pengalaman manusia.

Selanjutnya adalah pendapat yang dirunut dari dua orang ahli psikologi Amerika, yaitu Robert S. Woodworth dan Donald G. Marquis dalam bukunya *Psychology*, yang menyatakan kajian-kajiannya tentang ingatan dalam buku yang berjudul *Psychology*. Ingatan menurut mereka adalah kemampuan jiwa untuk menerima, menyimpan dan memunculkan kembali kesan-kesan dari apa yang telah dialami manusia

sebelumnya. Sehingga ingatan, kesan dan pengalaman dalam diri manusia merupakan satu rangkaian kemampuan yang dimiliki manusia untuk menerima, menyimpan dan menunjukkannya kembali. Berdasarkan pendapat ini kemudian dirancang proses penciptaan karya seni videografi ini.

PEMBAHASAN

Tahapan penciptaan sudah dilalui sebagai bagian dari rangkaian proses kreatif untuk mewujudkan gagasan atau ide-ide dalam karya seni. Kemampuan menguasai hal-hal teknis serta ketrampilan (*craftsmanship*) yang telah diperoleh dari pendidikan

dan pelatihan merupakan salah satu unsur yang mendorong tindakan kreatif untuk menggabungkan aspek pengamatan dan rasa yang diekspresikan menjadi bahasa visual.

Karya yang lahir merupakan ungkapan ekspresi dan imajinasi yang muncul dari keinginan untuk kembali bermain. Melalui bahasa visual inilah maksud dan pesan atau tujuan penciptaan sebuah karya bisa dimaknai oleh penonton tanpa harus ada penjelasan secara tertulis atau lisan. Visualisasi dari mainan tersebut akan menyampaikan maknanya sendiri, begitu juga penonton memiliki keleluasaan dalam memaknai setiap karya yang dilihatnya sesuai dengan pemahamannya atas apa yang dirasakan, dilihatnya, dan dipikirkan.

Penyajian merupakan rahapan akhir dari proses penciptaan sebuah karya. Pada tahapan ini karya telah siap untuk dilihat atau dinikmati, apakah karya yang dihasilkan mampu memberikan gagasan tentang sesuatu yang baru, menyenangkan, atau menginspirasi orang lain sebagai penikmat seni, dan seterusnya. Penciptaan karya pada hakikatnya bertujuan untuk di antaranya seperti yang telah tersebut diatas, akan tetapi pameran juga merupakan ruang

perenungan yang dapat membangkitkan proses kreatif berikutnya, disenangi atau tidak bukan menjadi tujuan utama. Proses kreatif harus terus berjalan seiring dengan perjalanan waktu dan pengalaman yang selalu bergesekan dengan lingkungan secara terus-menerus. Pengalaman inilah yang menjadi sumber kreatifitas dalam penciptaan karya seni, video Jagoan adalah ungkapan tentang ingatan masa kanak-kanak yang diwujudkan dalam bentuk visual.

Karya ini bersifat interaktif, visualisasinya penggabungan elemen foto dan video serta sistem interaktif dengan menggunakan *hardware computer*. Materi karya menghadirkan kembali jenis mainan anak yang masih membekas dalam ingatan pada masa kecil.

Video interaktif dengan judul Jago-an, disajikan dalam bentuk instalasi dengan menampilkan elemen-elemen mainan yang ada dalam video Jagoan. Penyajian karya instalasi terdiri dari tiga materi:

A. Still Image

Foto yang ditampilkan berupa *still image* dari video Jago-an dicetak di atas kertas berukuran 10cm x 25cm. Foto-foto dipajang pada din-

ding ruang pameran secara memanjang mulai dari pintu masuk menuju ruang pameran, bertujuan untuk mengarahkan penonton menuju plat sensor yang dapat memainkan video interaktif. Pemajangan foto-foto berupaya untuk membangun rasa penasaran bagi penonton dalam ruang pameran sehingga ikut terlibat dalam memainkan video interaktif. Selain itu juga adanya *still image* ini untuk memberikan pembacaan lebih detail dari video yang ditampilkan, karena adanya pergerakan gambar yang cepat dari video dan keterbatasan durasi sehingga kadang penonton kurang bisa menikmati dan membaca secara lebih detail.

B. Instalasi Mainan Anak dan Plastik

Instalasi berupa berbagai macam jenis mainan anak yang ada dalam video Jagoan dan plastik berupa tabung yang di dalamnya digantungkan jenis mainan tersebut dengan menggunakan tali nilon. Mainan tentara, ayam-ayaman, senjata api mainan, gajah-gajahan, dan beberapa jenis mainan lainnya digantungkan dengan tali nilon kemudian dimasukkan ke dalam tabung-tabung plastik yang digantungkan pada langit-langit ruang pameran. Mainan-mainan

yang lainnya disusun di atas lantai berada di antara *screen* dengan plat sensor yang diinjak penonton.

Konsep penyajian instalasi ini untuk menciptakan emosi penonton dan untuk penataan ruang pameran sebagai bagian dari karya video Jago-an. Penggunaan plastik tabung berisi mainan yang digantungkan untuk menciptakan kesan artistik yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya lampu dalam ruang pameran pada saat video Jago-an belum diaktifkan penonton.

C. Video Interaktif

Video interaktif menghadirkan kembali tentang ingatan pada masa anak-anak yang suka memainkan jenis mainan yang menggambarkan tentang kelucuan, jenis-jenis binatang, karakter atau tokoh yang digemari semasa anak-anak secara umum. Dalam penyajian video Jago-an dilengkapi dengan empat buah plat panel yang bergambar kaki ayam berfungsi sebagai sensor yang dapat menghidupkan video. Tombol-tombol ini dapat ditekan secara sendiri atau bersama sesuai dengan jumlah tombol yang tersedia. Masing-masing tombol akan memunculkan gambar berbeda.



Gambar 02
Instalasi mainan anak dan plastik (Foto: Wahyu Utami Wati, 2013)

Keterlibatan penonton dalam video interaktif ini menjadi kunci keberhasilan dari penyajian karya video *Jago-an*. Secara visual, gambar dimunculkan secara acak sesuai dengan tombol yang ditekan oleh penonton. Visual yang dimunculkan secara acak ini seperti sebuah rekonstruksi tentang ingatan masa kecil yang seringkali bersifat acak. Ingatan antara satu peristiwa dan peristiwa lain seringkali muncul bersamaan walaupun tidak memiliki runtutan dalam satu waktu.

SIMPULAN

Proses penciptaan karya videografi telah selesai dilaksanakan.

Namun hal ini bukan berarti bentuknya hanya akan hanya berhenti sampai di sini. Akan ada eksplorasi dan pengembangan lagi, mungkin untuk membuat seri lain yang masih mengangkat mengenai "Video: Mainan dan Bermain". berikutnya. Dalam perwujudannya penulis melakukan kerja sama dengan disiplin ilmu lain, yaitu teknik informatika dan elektro. Bentuk kerjasamanya adalah dalam membuat sistem interaktif yang menggunakan baik *software* dan *hardware*. Proses gagal dan mencoba berkali-kali dilakukan yang sampai akhirnya karya ini mampu tercipta. Bagaimana sebuah karya video mampu dikemas dengan cara baru.

Setelah melewati berbagai tahap dan proses penciptaan karya video ini, penulis memperoleh banyak hal-hal yang baru. Proses eksplorasi dan eksperimen mampu membuka pikiran-pikiran yang kadang terbatas dengan hal-hal yang wajar. Adanya “Jago-an” ini menjawab proses eksperimentasi dan perluasan wilayah videografi tersebut. Namun kedepannya karya ini masih bisa dikembangkan lagi baik secara bentuk dan penyajiannya.

*Penulis adalah mahasiswa Program Pasca Sarjana Penciptaan Seni ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Rosda Karya, Bandung. 2005.

Farah Wardani, “Seni Video 2001-2011: Sebuah Catatan Kecil”, dalam *Majalah Cobra*, edisi Dua, Jakarta, terbitan 6 Maret 2012.

Haditono. Siti Rahayu & Monks, F.J., A.M.P. Knoers, *Psikologi Perkembangan – Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta. 2004

Hans Daeng, *Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan: Tinjauan Antropologis*, Pustaka Pelajar, Yog-

yakarta. 2000.

Howard Rheingold, *Virtual Reality*, Summit Books, New York. 1991.

Johan Huizinga, *Homo Ludens: Fungsi Dan Hakekat Permainan Dalam Budaya*, LP3ES, Jakarta, 1990.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Indonesia, Jakarta, 2008.

Murti, Krisna. *Essay tentang Seni Video dan Media Baru*, IVAA, Yogyakarta. 2009

Nobel, Joshua, *Programming Interactivity, 2nd Edition A Designer's Guide to Processing, Arduino, and open Frameworks*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2012

Robert S. Woodworth dan Donald G. Marquis, *Psychology*, Holt, New York, 1957

Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Grasindo, Jakarta. 2009

Tony Buzan, *Use Your Perfect Memory: Dramatic New Techniques For Improving Your Memory – Third Edition*, Plume, New York, 1991.