

DIGITAL CONFLICT EXPERIMENTATION: STRATEGIES FOR FILM/VIDEO ART-MAKING PRACTICES IN EDUCATIONAL FIELDS

Erik Muhammad Pauhrizi¹, Erika Ernawan², Dedi Warsana³, Danendra
Alfathadiningrat⁴

^{1,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

² Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia

⁴ Vancouver Film School, British Columbia, Canada

E-mail correspondence: erikpauhrizi@upi.edu

ABSTRACT

This research describes strategies in experimental film studio space, with a subjective creation process approach through the management of personal experiences of digital trauma conflicts of students of the internet user generation. The formulation of this research questions the ability of practical studio space to become a bridge of expression. This research aims to obtain the perspective of the psychological state built from the condition of trauma towards the selection of the visual language. Participatory Action Research (PAR) is conducted by reviewing and analyzing comprehensively so that all data in this study can be accounted for. The results showed that most of the students were able to recognize and manage their conflicts without being burdened by the standards of Blockbuster cinema or High Art to be empowered with creative ideas and works. In the context of self, they are able to increase their confidence as artists or academic filmmakers. This research implies that it can serve as a basis for shaping new knowledge, skills and attitudes towards the emergence of other methods of expression of film or video art creation in the future.

Keywords: education; digital conflict; experimental film; video art; engaged art.

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan strategi pada ruang studio film eksperimental, dengan pendekatan proses kreasi subjektif melalui pengelolaan pengalaman pribadi konflik trauma digital mahasiswa generasi pengguna internet. Rumusan penelitian ini mempertanyakan kemampuan ruang studio praktik menjadi jembatan ekspresi. Penelitian ini bertujuan memperoleh sudut pandang keadaan psikologi yang dibangun dari kondisi trauma terhadap pemilihan bahasa visual. *Participatory Action Research (PAR)* dilakukan dalam mengkaji dan menganalisis secara komprehensif sehingga seluruh data dalam penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari mahasiswa mampu mengenal dan mengelola konflik diri mereka tanpa harus terbebani dengan standar sinema *Blockbuster* atau seni tinggi *High Art* untuk diberdayakan menjadi gagasan dan karya kreatif. Dalam konteks diri, mereka mampu meningkatkan kepercayaan diri sebagai seniman atau pembuat film akademis. Implikasi penelitian ini dapat menjadi pijakan dasar untuk membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru terhadap kemunculan metode-metode ungkapan ekspresi penciptaan film atau seni video lainnya di masa mendatang.

Kata kunci: pendidikan; konflik digital; film eksperimental; seni video; seni yang terlibat.

1. PENDAHULUAN

Tepat pada tahun 2019 lahir sebuah program studi yang keluar dari arah konvensi keguruan dan kekhasan departemen, fakultas dan universitasnya yang telah difokuskan selama berpuluh-puluh tahun sebelumnya. Program Studi Film dan Televisi yang baru ini justru dirancang sebagai prodi yang difokuskan untuk memahami proses kreasi dan kreativitas praktik penciptaan di dalam pendekatan ilmiah, artistik, dan industri. Selain itu, melihat diskursus filosofis kontemporer, sosial, politik, ekonomi, budaya, media, teknologi, praktik sinema atau film seni, dan kembali kepada keilmuan filsafat, seni, dan film untuk menjawab kebutuhan industri yang berkembang saat ini. Prodi yang umurnya baru beberapa tahun ini belum terlalu banyak melahirkan penelitian-penelitian, tulisan-tulisan, ataupun karya-karya penciptaan yang membangun hubungan proses kreasi dan praktik penciptaan seni melalui riset ilmiah (Soriano-Colchero & López-Vílchez, 2019).



Gambar 1. Karya seni gambar bergerak mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

Penelitian ini membahas strategi studio eksperimental untuk membangun pengembangan praktik penciptaan pada Program Studi Film dan Televisi, dalam mengeksplorasi pendekatan proses kreasi subjektif melalui pengelolaan pengalaman pribadi di wilayah konflik trauma digital mahasiswa generasi pengguna internet (Kidane, 2021). Hal itu untuk membuka seluas-luasnya perdebatan praktik penciptaan karya film secara ilmiah di perguruan tinggi (Masril et al., 2022).

Awal penelitian dilakukan telah menemukan bukti adanya hubungan perilaku kejiwaan mahasiswa terhadap proses dan hasil karya film di studio dokumenter dan fiksi. Berbagai perilaku dari mahasiswa-mahasiswa yang cenderung aktif berpartisipasi, fokus terhadap proses kreasi, dan memiliki tujuan membangun karya seni yang penuh dengan makna, baik, kuat secara gagasan, keterampilan teknis, pemahaman medium, sampai memaknai fungsi film di masyarakat. Hal-hal di atas lebih cenderung terbangun terhadap mahasiswa-

mahasiswa yang tertarik dengan aktivitas-aktivitas pembelajaran yang lebih menantang, masuk ke dalam ruang imajinasi, bawah sadar, ketidakpastian, keluar dari pendekatan pembelajaran praktik konvensional (Oktaviani, 2019).

Tujuan dari praktik penciptaan film dan seni video adalah mengembangkan gagasan melalui rekayasa psikologi si pembuat film (Oktaviani, 2022). David Hume berpendapat bahwa pengetahuan tercipta setelah pengujian pengalaman inderawi manusia dengan alam a posteriori, sehingga kita bisa mengartikulasikan bahwa manusia menjadi tahu dan kemudian dinyatakan memperoleh pengetahuan setelah pengalaman-pengalaman yang membentuk ingatan-ingatan yang spesifik tersebut terjadi (Parusnikova, 2016). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan sebagai sesuatu yang baru bisa terbentuk setelah pengujian pengalaman dan menjadi berupa kemungkinan-kemungkinan saja (Deleuze, 2001). Secara eksplisit, Hume menolak konsep mengenai sesuatu yang tidak kita miliki akan pengalaman-pengalaman yang kemudian membentuk ingatan-ingatan mengenai apa yang dikonsepsikan menjadi alat pembenaran akan ilmu pengetahuan, namun justru pemahaman inilah yang memicu kemajuan pengetahuan (Bennett, 2004).

Paparan Hume dan fakta menunjukkan bahwa dunia intelektual banyak dipengaruhi oleh perkembangan ilmu-ilmu alam, seperti Newton yang mampu menjelaskan kompleksitas alam semesta dengan ilmu alam tanpa harus menjadi seorang pengembara alam semesta terlebih dahulu. Ilmu alam ini menginspirasi filsuf, ilmuwan, dan seniman agar metodologi tersebut bisa diterapkan terhadap ilmu-ilmu lainnya di luar ilmu alam, menghubungkan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi dalam melahirkan manusia dan peradaban modern yang kemudian berevolusi dengan sangat cepat menuju periode *post-modern* (Priyantoro, 2019).



Gambar 2. Presentasi catatan konflik mahasiswa sebagai artikulasi pra-gagasan (Sumber: Erik, 2022)

Penelitian Anton Sutandio menunjukkan bahwa riset kontekstual film berhubungan dengan penelitian sinematografi dan *mise-en-scene*, bagaimana sinematografi bekerja dan bagaimana aransemen gambar disusun di dalam sebuah film (Sutandio, 2020), lalu dalam penelitiannya Nayla Majesty, yang mempertanyakan tentang teori Auteur dengan kualitas sutradara dan polemik kritik *Cashiers du Cinema (CDC)* (Majesty, 2021). Tantangan untuk mengarusutamakan perencanaan proses kreasi praktik penciptaan film dan seni video di ruang pendidikan, memicu penelitian ini membawa peran emosi psikologi negatif ke dalam praktik penciptaan untuk memimpin penelitian kajian psikoanalisis trauma digital. Lebih jauh, dinyatakan bahwa bagaimana pentingnya bekerja melalui ingatan dan pengalaman rasa sakit, kehilangan, sampai membentuk kejadian yang membahayakan psikis dan kejiwaan (Wild, 2022). Ruang dialog untuk membicarakan kecemasan, ketakutan, kebencian, kemarahan, agresivitas, eksploitatif, manipulatif, depresif, obsesi kompulsif sampai transformasi harapan, melibatkan pertentangan tubuh yang aman tanpa harus takut untuk dihina, disingkirkan dan diserang, juga sebagai proses untuk mengatasi konflik dengan membangun hubungan kepercayaan sampai kolaborasi dari ketidakadilan akan kehidupan (Kaptein et al., 2018).

Permasalahannya adalah mampukah ruang studio film eksperimental yang fokus mengelola praktik penciptaan karya melalui pendekatan akademis dapat menjadi jembatan ekspresi dan ruang katarsis terhadap konteks trauma digital, efek samping, dan pengaruhnya terhadap penciptaan karya film dan seni video? Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh sudut pandang tentang sejauh mana pengaruh keadaan kejiwaan yang terbangun dari kondisi trauma mempengaruhi pemilihan ungkapan konteks dan bentuk karya pada ritmik perkembangan teknologi dan digital saat ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Modernitas menghasilkan perubahan invasi dan melahirkan konsep-konsep baru yang cepat dan akurat, dalam bentuk temuan-temuan baru melalui campur tangan digital di mulai dari pesawat, roket, elektronik, tenaga atom, antibiotik, insektisida, penyempurnaan besi baja, transportasi, fiber sintetik, komunikasi, teknologi militer, sampai eksplorasi penjelajahan alam semesta yang membuat manusia melesat terbang keluar dari planet bumi dengan roket-roket berkekuatan sangat besar, menyematkan satelit-satelit sistem jaringan di semua sisi planet bumi sampai dengan mengirim dan membawa manusia ke bulan, sebagai persaingan ideologis Uni Soviet dengan Amerika Serikat (Feenberg, 2010).

Jean-Louis Baudry menyatakan di balik teknologi digital terdapat kekuatan ideologi yang mempengaruhi fisik dan psikis penggunanya. Sejak manusia dinyatakan sebagai

hewan cerdas dan bijaksana, nenek moyang kita telah bermimpi tentang peradaban modernitas untuk bisa menghasilkan alat-alat pakai sebagai pelindung dan kekuatan, yang membedakan dengan hewan lainnya. Pengembangan teknologi dan inovasi peralatan yang mereka lalui membawa manusia ke dalam pengembangan teknik kontrol, otomatisasi, dan komputerisasi menggeser kehidupan lampau masuk ke era elektronik digital (Downs, 2019).

Penelitian praktik penciptaan seni gambar bergerak yang menggunakan pemrosesan-penanganan konflik psikosomatis-trauma dan ingatan akan aktivitas-aktivitas virtual selama berselancar di dunia *cyber* para mahasiswa film ini menggunakan Teori Kritis, Semiotika, dan Psikoanalisis. Bagaimana teori-teori tersebut dapat memperlihatkan pengaruh percepatan teknologi digital sebagai aparatus kuasa yang secara terselubung mempengaruhi perasaan, ingatan, dan pengalaman yang kemudian membentuk trauma (Irham, 2022). Karl Marx mengingatkan hubungan ideologi dan kekuasaan di dalam teknologi digital, dihadirkan melalui benturan-benturan suara dan gambar yang kemudian bentuk komposisi dan gerak dalam membuai penggunaannya, membuat mereka secara tidak sadar memperbolehkan diri mereka dikontrol dan dikuasai kesadarannya. Penjelasan tersebut memperlihatkan tentang bagaimana kekuatan teknologi digital dalam menyulap sajian-sajian teks, gambar dan suara, menjadi realitas baru bagi penggunaannya (Russell, 2020).

Baudry mempertanyakan kenapa percepatan teknologi digital bisa sangat masif mempengaruhi kesadaran penggunaannya, berhasil menyihir dan membuat penggunaannya melaksanakan perintah-perintahnya, sehingga membentuk manusia-manusia yang individual, egois, anti-sosial, kebingungan dalam menentukan prioritas, konsumtif, agresif, eksploitatif, kejam, manipulatif, dan ketergantungan sampai kecanduan. Situasi yang depresif, obsesi kompulsif akibat sindrom narsisme yang dibentuk oleh teknologi digital, *games online*, dan media sosial (Ruffino, 2022). Baudry menilai teknologi digital saat ini telah berhasil menghadirkan nilai-nilai konseptual dan filosofis, sehingga pengguna dengan sangat sadar bahwa penawaran-penawaran baru ini dipahami di atas permukaan sebagai jalan untuk menjawab berbagai macam masalah yang memberikan dampak penting pada susunan psikis dan psikologis kita yang baru dalam bentuk pengaruh positif sekaligus pengaruh negatif, tetapi kemudian digunakan oleh individu-individu dan komunal-komunal sebagai mesin baru penghasil kapital yang lebih berkuasa (Serazio, 2015).

Teknologi digital menggunakan fungsi seni dalam menghasilkan representasi mental suara dan gambar (Gardiner & Gere, 2016). Pengalaman-pengalaman baru yang memikat dihadirkan secara dekat masuk ke ruang-ruang personal melibatkan diri dalam cerita pengguna dengan menghilangkan batas tipis antara dunia nyata dan maya. Selanjutnya

pada saat itulah pengalaman dunia digital terjadi dan melebur dalam ruang bawah sadar membentuk kesadaran secara utuh. Dalam arti tertentu, pengguna teknologi menjadi pasif bila dibaca dalam kacamata Marxis. Teknologi dan informasi saat ini bekerja seperti mimpi, dimana seseorang atau sesuatu yang lain, bahkan bukan manusia mengontrol dunia digital, dan menggeser hal-hal yang terjadi di dalam dunia nyata menjadi tidak menarik dan tidak dapat mengambil alih atas apa yang ditawarkan dalam dunia digital. Pengguna tidak bergerak, diam menikmati dunia mimpi, melihat, mendengar, merasakan, dan mengikuti apa yang diperintahkan dan meletakkannya secara abadi dalam pikiran sebagai kebenaran yang baru (Serazio, 2015).

Tabel 1. Distingsi antara tidur dan bangun dalam dunia digital

	Tidur	Bangun
Imaginasi	Mimpi	Fantasi/ Mimpi di siang hari/ Halusinasi
Persepsi	Persepsi subliminal	Persepsi yang benar/ Ilusi perseptual

Pengalaman dunia digital diatur sangat halus agar bisa masuk dan hadir ke dalam dunia mimpi dan kesadaran. Kebenaran tidak akan hadir di dunia yang dialami hanya lewat pengalaman inderawi. Pengetahuan terbagi menjadi terhadap apa yang bisa diketahui secara intelektual melalui pengetahuan secara rasional dan apa yang diterima melalui pengalaman sensori sebagai sebuah bayangan dari pengetahuan kerja mesin digital. Jean-Louis Baudry menegaskan percepatan teknologi digital pada dasarnya adalah alat ideologi sosialisme dan kapitalisme, karena diciptakan untuk merepresentasikan realitas dan mekanisme proses pembuatnya menggunakan mimpi dunia modern. Beberapa tujuan ideologi yang dimaksudkan adalah untuk mengatur teks, gambar, suara, pengalaman dalam membangun ingatan di dalam persepsi inderawi, disamarkan dan disatukan dalam bingkai demi bingkai oleh teknologi, sehingga memberikan kesan bahwa dunia digital merepresentasikan realitas secara transparan. Selain itu, memposisikan kita seolah-olah sebagai seseorang yang ideal dan transendental. Sebuah proses fantasi, halusinasi atau mimpi di siang hari, dengan sistem dunia digital yang terang dan memposisikan dunia nyata disekitarnya menjadi lebih gelap (Rosett, 1939).

Baudry mendefinisikan dunia digital dalam representasional yang tidak berfungsi, tetapi sebagai sistem filosofis dari bagian-bagian komponen, dimana pengguna secara bersamaan menjadi bagian dari mesin dan produknya. Aparatus teknologi digital tidak lagi menjadi netral atau bebas nilai, mensimulasikan pengkondisian kejiwaan di luar realitas nyata. Media digital menggunakan instrumen optik dalam memprovokasi transformasi

gagasan. Merubah apa yang dilihat dan didengar di dalam dunia digital menjadi hal biasa, seperti pengalaman kita memaknai realitas yang terbangun dalam film-film hiperrealitas-nya Steven Spielberg dengan film *Jurassic Park*, *Indiana Jones* dan *Jaws*, atau Christopher Nolan dengan *Inception* dan *Interstellar*. Hiperrealitas tidak lagi dapat diprediksi menggunakan ruang waktu yang tidak berurutan, tidak memperlihatkan mimpi secara indah, namun membuka analogi mimpi-mimpi fantasmagoria, mitos, dan *absurd*, berhubungan dengan teori artistik eksperimentasi Dada dan Surealisme (Baudrillard, 1995).

Digitalisasi adalah cara baru untuk mendistorsi realitas dengan menghadirkan sesuatu yang nyata tanpa efek khusus, tetapi di baliknya terdapat himpunan konstruksi mesin algoritma simulasi efek realitas, menggeser pandangan kita semua. Percepatan teknologi informasi dan digital membentuk internet dalam mengatur ulang setiap aspek kehidupan kita termasuk kesehatan mental di dalamnya. Meskipun efek dari teknologi digital pada kesehatan masih diperdebatkan. Ancaman ketergantungan dan penyalahgunaan teknologi digital mempengaruhi permasalahan perilaku dan membentuk psikopatologi, dari penggunaan internet, *video games*, media sosial, efek gambar dan narasi kekerasan yang dapat diakses dengan mudah secara *online*, membentuk kecemasan dan ketakutan, yang kemudian berdampak kepada melemahnya kesehatan psikis dan psikologi, sehingga membentuk mekanisme diri atau kecenderungan untuk menyakiti- mempengaruhi orang lain sampai bunuh diri, sebagai sisi gelap dari pengaruh teknologi digital (Whitty, 2016).

Sisi gelap dunia digital bisa diamati juga melalui pembacaan Lacan, sebagai pengalaman tentang keinginan atau ketakutan yang paling gelap dari diri kita sebagai manusia pemimpi. Skema konstruksinya tidak sengaja terbentuk oleh represi pesan simbol. Lacan menyatakan bahwa ketidaksadaran manusia adalah sumber subjektivitas yang lebih bisa dipercaya alih-alih ego yang sering dimanipulasi secara sadar. Menurut Sigmund Freud, tingkah laku kita sebagai manusia dikuasai dan digerakkan oleh alam bawah sadar atas hal-hal yang tidak disadari atau keinginan-keinginan yang terpendam. Dan, teknologi digital banyak membuka akses terhadap material-material yang berhubungan dengan agresivitas dan libido yang kemudian dijadikan oleh penggunanya dalam mengisi kekosongan, meredakan ketegangan, dan mencari kenikmatan. Seperti mengalihkan terhadap hal yang tidak didapatkan di dunia nyata ke dalam dunia virtual, melepaskan agresivitas di dalam komentar-komentar para pengguna media sosial. Dengan memahami pemikiran Freud dan Lacan tentang teori psikoanalisis, bisa memperlihatkan hubungan pengetahuan kesadaran dan ketidaksadaran dalam membentuk praktik artistik dalam mencipta karya (Whitty, 2016).

Letak kritik dalam penelitian ini tidak hanya sebagai ruang kritik terhadap teknologi

digital yang menyebabkan gangguan emosi psikis dan psikologis akibat kejadian-kejadian yang tidak menyenangkan, tetapi intervensi keterlibatan dan perencanaan konflik sebagai eksperimentasi pemrosesan penyembuhan trauma mahasiswa yang tersesat dalam tekanan peradaban digital dan pengaruhnya sebagai pengembangan praktik penciptaan seni gambar bergerak (Hunter et al., 2018). Selanjutnya, sebagai alat untuk menguji metodologi penciptaan praktik seni gambar bergerak yang memimpin riset ilmiah, untuk membongkar kajian etnografi digital.

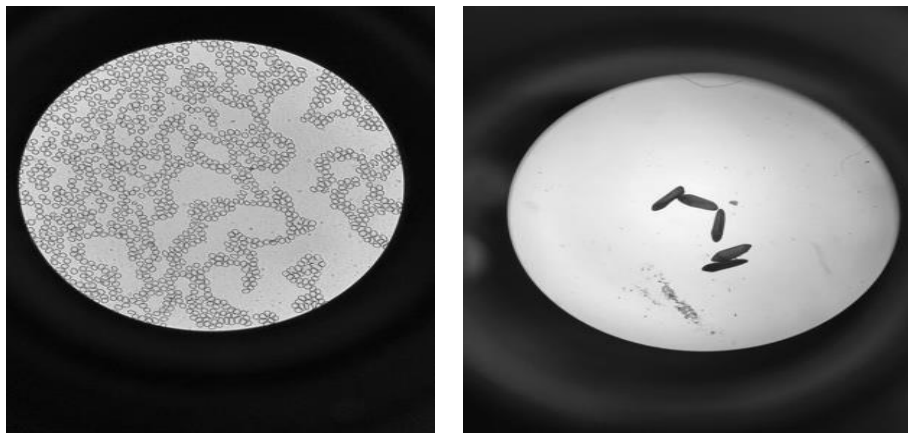
3. METODE

Dengan dipicu oleh tantangan untuk mengarusutamakan perencanaan proses kreasi praktik penciptaan film dan seni video di ruang pendidikan, penulis membawa proses peran emosi psikologi negatif dalam praktik penciptaan untuk memimpin penelitian kajian psikoanalisis trauma digital, menyatakan bagaimana pentingnya bekerja melalui ingatan dan pengalaman rasa sakit, kehilangan, sampai membentuk kejadian yang membahayakan psikis dan kejiwaan (Pernicano, 2019). Atas kebutuhan tersebut, penelitian ini bereksperimentasi menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)* di dalam studio film eksperimental (Lüneburg, 2018), menghubungkan langkah-langkah praktik produksi film sebagai *treatment* resolusi konflik, sebagai tindakan berbasis intervensi digital sebagai penguatan ekspresi cerita. Sebanyak enam puluh tiga mahasiswa berpartisipasi dalam penelitian psikologi estetika ini dan delapan mahasiswa yang secara acak dibimbing untuk mengenali dan berhubungan dengan sisi gelap digital yang mempunyai potensi membentuk traumatik pada penggunaannya. Analisis penelitian ini, menguji pengaruh evaluasi kejiwaan terhadap hasil karya praktik penciptaan film dan seni video (Shogren & Raley, 2022). Penelitian dimulai dengan melemparkan pertanyaan seputar sejarah dan narasi kecil pribadi hasil dari interaksi dengan dunia digital melalui *cookies*, *likes*, dan *comments* yang bisa jadi stimulus proses praktik penciptaan seni gambar bergerak *Avant-Garde* (Kase, 2009).

Mahasiswa diajak untuk membuat film yang secara langsung berbenturan dengan ruang-ruang objek konflik di ruang internet, membicarakan perihal apapun contohnya pada pengalaman rasa sakit dan terisolasi akibat disfungsi sistem, sindrom narsisme, isolasi sosial, sisi gelap konsumtif, kecanduan teknologi dan media sosial. Menggunakan film/seni video untuk mendorong dialog-dialog yang sulit, kebebasan bergerak yang dirampas mengakibatkan harus merangkul kekuatan teknologi digital (Carabine, 2013). Pertanyaan yang membingkai penelitian ini adalah apakah trauma digital dapat difungsikan sebagai alat intervensi sebagai penguatan praktik penciptaan film dan seni video bergerak dan membuka

kemungkinan lahirnya bentuk-bentuk sinema yang baru dan kemungkinan film sebagai katalis atau penyembuh trauma si pembuat karya (Grosz et al., 2022).

Studio Film Eksperimental adalah kelas yang fokus membahas seni gambar bergerak sebagai produk modernisme yang mempunyai kemampuan menciptakan karya *avant-garde* dengan mengeksplorasi estetika, teknis, dan kritik seni modern. Film sebagai seni yang secara harfiah menjadi penjaga makna di garda depan, bersifat eksperimental, radikal, keluar dari aturan-aturan konvensional seni, budaya dan masyarakat. Banyak istilah dalam mendeskripsikan *avant-garde* sebagai aktivitas eksperimental, absolut, murni, gerakan bawah tanah, perluasan dan abstrak (O'pray, 2003). Film eksperimental memberi ruang kepercayaan terhadap seni gambar bergerak secara reflektif, menghilangkan pendekatan fantasi sehingga seni gambar bergerak mampu mengungkap kebenaran tentang fiksi dan realitas. Memahami seni gambar bergerak sebagai material dan posisi ideologi formal, melalui sejarah untuk memaknai pengaruh besar terhadap awal sejarah lahirnya gambar bergerak (Gubrium & Harper, 2015).



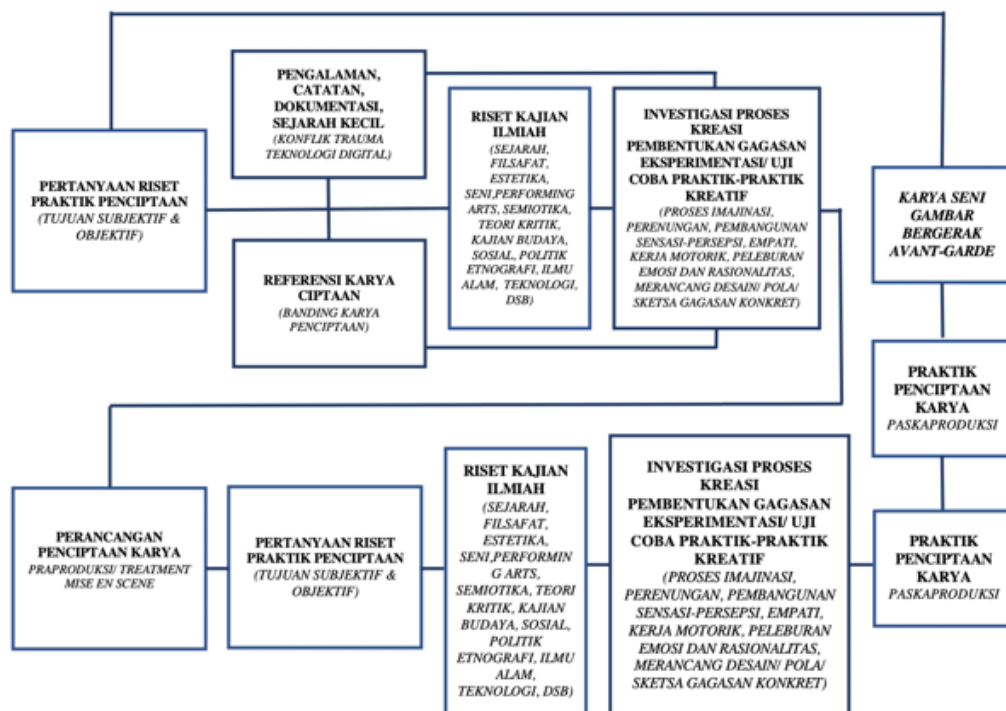
Gambar 3. Eksperimentasi karya mahasiswa tentang darah nifas dan tali pusar.
(Sumber: Erik, 2022)



Gambar 4. Eksperimentasi mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

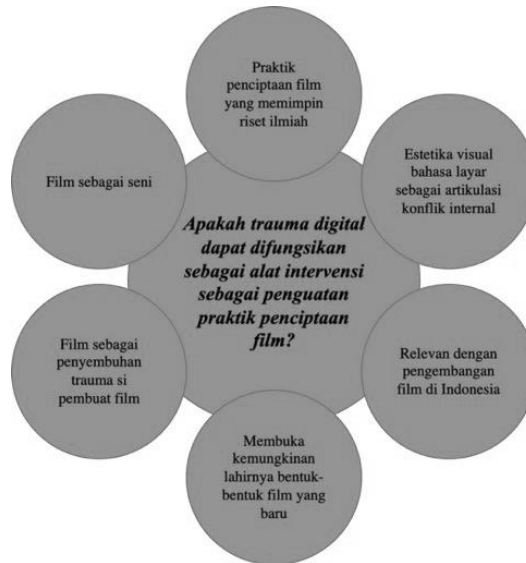
Tanpa sebuah metodologi penciptaan yang baik, tidak masalah seberapa kuat gagasan film, proses kreasi akan menghasilkan sebuah film yang lemah (Gubrium & Harper, 2015). Langkah-langkah menggali kompleksitas metodologi eksperimental dimulai dari (Mirra & Garcia, 2016):

Pertama, sebuah pertanyaan esensial kritis tentang praktik seni gambar bergerak, alih-alih mencari jawaban, mahasiswa mengawali dengan melakukan penelitian untuk membuat jawaban orisinal sebagai stimuli proses berpikir. Analisis komprehensif empiris dipertimbangkan dalam membentuk narasi awal film.



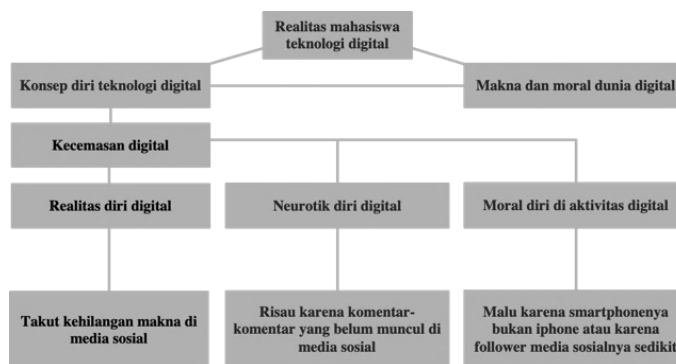
Bagan 1. Metodologi praktik penciptaan eksperimental

Kedua, secara subjektif menemukan topik untuk bisa ditelaah secara dekat dan diinvestigasi, menjadi penawaran praktik penciptaan film dan seni video dalam penelitian ini, konteks psikoanalisis adalah kontekstual teoritis yang akan diuji untuk mengidentifikasi logika sistematis dalam membangun struktur cerita, tensi drama, sinematografi, dan artistik.



Bagan 2. Bagan pertanyaan riset penciptaan

Ketiga, mendalami isu yang relevan dengan permasalahan pembuat film di era digital, adalah dengan mempersempit pada wilayah konflik yang paling dekat dengan mereka menghubungkan dengan aktivitas-aktivitas virtual yang tidak menyenangkan bagi mereka.

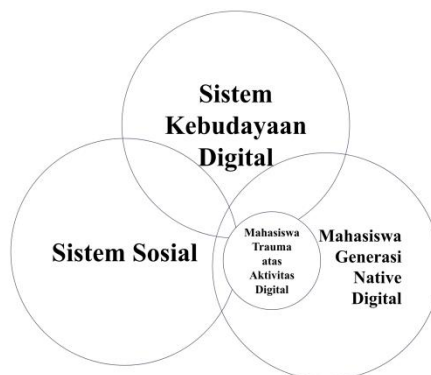


Bagan 3. Bagan studi trauma teknologi digital

Keempat, mendalami isu yang relevan dengan permasalahan pembuat film di era digital, adalah dengan mempersempit pada wilayah konflik yang paling dekat dengan mereka menghubungkan dengan aktivitas-aktivitas virtual yang tidak menyenangkan bagi mereka.

Kelima, praktik penciptaan ini melewati riset ilmiah dengan mengumpulkan dan mengembangkan data yang berhubungan dengan topik psikoanalisis, menggunakan

referensi film-film kejiwaan, film-film seni, film-film yang dibuat secara subjektif dan kajian ilmiah praktik penciptaan seni gambar bergerak atau film.



Bagan 4. Tabel sampel proses kreasi praktik penciptaan di Studio Film Eksperimental

Keenam, merespon faktor-faktor di sekitar, ini merupakan alasan kenapa menganalisa mahasiswa-mahasiswa studio film, sebagai kelas yang diampu, untuk membentuk struktur data, fakta, dan bukti yang berfungsi untuk mengevaluasi pembelajaran praktik penciptaan film di perguruan tinggi. Hanya mahasiswa-mahasiswa terlibat mendalam dalam dunia teknologi digital saja yang dilibatkan, dalam bentuk partisipasi etnografi digital.

Ketujuh, pengujian karya film, apakah karya yang terbentuk telah mencerminkan atau telah menguji ulang gagasan praktik penciptaan film intelektual, sebagaimana gestur-gestur yang muncul dan dibentuk dalam seni gambar bergerak dapat mengungkap dan menguji perspektif film eksperimental dan kerangka-kerangka pemikiran psikoanalisis.

4. PEMBAHASAN

Picasso selama sembilan puluh tahun menggeser pemahamannya dalam memahami dan menemukan dirinya secara berulang-ulang dalam berbagai macam eksperimentasi bentuk formal dan emosi seni lukis yang menghasilkan beragam karya kelas dunia. Berdasarkan catatan penelitian Picasso, tampak hasil karya akhir terkait secara langsung dengan proses kreasi penciptaan yang diujicoba oleh Picasso sendiri. Picasso membenturkan proses penciptaan karya-karyanya dengan konflik-konflik ruang kejiwaannya. Perluasan cara pandang Picasso dalam mengartikulasi praktik penciptaan karya seni lukisnya dipertimbangkan untuk masuk ke wilayah ruang yang paling dalam di balik kesadaran Picasso dalam memaknai representasi kehidupan sebagai proses untuk memahami dirinya.

Melalui studi konflik psikologi yang dihasilkan dari teknologi digital, mahasiswa memproses kecemasan, rasa takut, kesepian, dan keterasingan akibat era yang memaksa keterlibatan mereka di semua sisi kehidupan secara langsung di dunia internet, media sosial

online, *games online*, pendidikan online, hiburan online, sampai transaksi kebutuhan domestik dilakukan secara online, memanipulasi kondisi emosi positif dan negatif, menentukan jawaban filosofis dan idealis. Keberadaan teknologi digital membawa semua hal yang ada di ruang maya ke rumah-rumah, kontrakan-kontrakan, kos-kosan, ruang tamu, ruang keluarga, ruang dapur, sampai ke ruang-ruang yang paling pribadi. Atas hal-hal inilah mahasiswa bereksperimentasi di Studio Film Eksperimental.



Gambar 5. Karya mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

Seperti karya gambar bergerak salah satu mahasiswa yang berjudul *Tersemu* yang berarti terpedaya, menunjukkan sebuah kondisi saat dia menghadapi realitas sosial yang saat ini ditarik ke dalam ruang jejaring maya, menggeser yang sebelumnya berbentuk simulasi menjadi realitas baru berkegiatan sosial. Mahasiswa sebagai generasi Z, seorang individu kebingungan membedakan mana yang nyata dan tidak, menjadikan dirinya seorang “*Fear of Missing Out*” atau FOMO, menjadi cemas ketika tidak mengetahui informasi terbaru di media sosial. Ketergantungan untuk setiap saat mengakses media sosialnya sangat tinggi, sulit melepas *smart phone*, sebagai pelampiasan kesendiriannya, kesepiannya, ketidakpercayaan dirinya, rendah diri, karena sulit bersosialisasi di dunia nyata, tetapi memasuki melibatkan di dunia alih-alih menemukan jawaban positif justru menggiringnya ke wilayah yang lebih gelap dan membuat dia tidak memiliki kualitas atas dirinya.

Mahasiswa tersebut kemudian menggunakan kondisi bias dirinya ke dalam ruang gagasan penciptaan, merekam dirinya lewat sudut pandang POV menggunakan Tiktok lewat akun barunya *fatfamoouz245@gmail.com* dengan nama pengguna *fathur197*, menganalisa apa yang diberikan oleh Tiktok berdasarkan video-video dengan penonton terbanyak dan salah satu konten yang terus-menerus diberikan kepadanya oleh mesin algoritma untuk melihat adanya pergeseran ketertarikan awal dia sebagai pengguna adalah konten sepak bola. Apakah terdapat ruang bawah sadar Fathur bahwa dia menginginkan menjadi pemain bola, sebuah keinginan terpendam yang saat ini tidak terpenuhi menjadi lubang hasrat yang terus dikejar dirinya lewat kebersamaan orang lain yang hadir di dunia maya, berkaitan dengan dunia akademiknya sebagai mahasiswa film, bukan sebagai mahasiswa olahraga.



Gambar 6. Karya mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

Mahasiswa lainnya menceritakan dorongan-dorongan hasrat teknologi digital yang secara terus-menerus menggiringnya dalam menyalin realitas-realitas ke dalam dunia *vector* dan *raster*, bermain persoalan gagasan kuasa Tuhan. Menciptakan dunia-dunia simulasi baru yang sesuai dengan keinginannya, direalisasikan dengan sebuah cerita yang menghubungkan dirinya dengan *Lucifer Beezelbub* dalam mempelajari Blender 3D secara instan. Kenyataannya membuat dirinya untuk berdiam diri di depan komputer berhari-hari, berbulan-bulan, sampai bertahun-tahun mempelajari kerja mesin perangkat lunak animasi 3D, yang kemudian digunakan oleh Fadhlán dalam membantu dirinya memahami ingatan tentang rindunya terhadap nenek buyutnya yang telah meninggal pada tahun 2007 silam.

Ketika kecil, dia sering berinteraksi dengan neneknya, dimulai dari menjemputnya dari sekolah, memberinya makan, bermain bersama sambil menonton film kartun, dan disisir rambutnya dengan penuh kasih sayang sambil duduk di pangkuan neneknya. Ingatan yang muncul ketika Fadhlán menemukan sisir pemberian neneknya di saat dia telah tumbuh dewasa. Lewat teknik animasi 3D dan *live action* film, Fadhlán merancang ulang ingatan-ingatan lukanya sebagai dialog dalam membentuk ingatan baru.



Gambar 7. Karya mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

Mahasiswa lain menjelaskan kerangka berpikir ilmiah telah membuatnya lebih memahami dirinya lebih dekat, terutama pertanyaan kepribadian dirinya sebagai seorang laki-laki yang sisi feminitasnya sangat kuat apakah turun dari sifat ayah dan ibunya atau dari lingkungan barunya dunia *live challenge* di media sosial. Lutfi mengikuti pendekatan *live challenge*, hidup sebagai boneka mati dalam karyanya dalam durasi beberapa saat, berpindah kesadaran berpura-pura menjadi boneka, mengikuti Benyamin Bennet Youtuber horor dan aneh yang cukup terkenal duduk bersila tidak bergerak, hanya tersenyum selama empat jam tanpa potongan. Menurut dia, boneka adalah ruang bawah sadarnya ketika tumbuh kembang dihadapkan dengan ruang interaksi dengan kakak perempuannya. Mahasiswa tersebut mencoba memahami dirinya dan kemudian menafsirkan realitas dirinya dengan kondisi sosial di sekitarnya.



Gambar 8. Karya mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

Mahasiswa lain dengan kondisi depresi, kecemasan, dan ketakutan yang membentuk dirinya sampai mempunyai dua karakter. Kemudian, ia bereksperimentasi dengan emosi abstrak mengartikulasi bagaimana dirinya mengelola tekanan kepada dirinya dengan mengartikulasi dua sisi emosi.



Gambar 9. Karya mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

Mahasiswa menceritakan tentang dirinya yang terjebak di dalam bisnis media sosial yang kemudian menentukan standar sosial, bagaimana bersikap, tekanan untuk memperlihatkan status dan *gadget* yang digunakan dan memberikan dampak signifikan untuk menaikkan gaya hidup. Selain sebagai mahasiswa, Husain juga bekerja sebagai *content creator* YouTube yang memaksanya untuk memperlihatkan kasta sosial tinggi sebagai pembangunan nilai simbolik untuk mendapatkan jumlah penonton yang banyak sebagai syarat mendapatkan keuntungan.



Gambar 10. Karya mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

Salah satu mahasiswa membicarakan perihal pelipatan realitas seiring meluasnya dimensi pada teknologi digital. Data penyimpanan digital *Zettabyte* hampir mendekati angka perbandingan bintang di alam semesta, sehingga informasi berhamburan di dalam dunia digital menjadi limbah informasi yang tidak lagi memberikan tawaran positif apapun untuk penggunaannya, alih-alih hanya sebagai sumber komoditas yang sangat menguntungkan bagi para korporat. Percepatan teknologi digital perlahan-lahan menjadi pabrik-pabrik yang lebih menguntungkan setelah *machine learning*, *search engine*, *pattern recognition*, *gps*, aplikasi kesehatan, *tracker*, *AI*, *cloud storage*, dan *cookies* dapat menarik kemunculan iklan-iklan tawaran yang sangat massif disebarkan secara sunyi, tepat kepada calon pembelinya, dari data-data yang diberikan oleh kita secara sukarela.

Kehidupan individu diintip dan diawasi untuk setiap saat ditawarkan dengan benda-benda dan jasa-jasa yang seolah-olah muncul dari hasrat keinginan yang paling dalam. Atas representasi ketakutan hilangnya dunia privasi manusia yang semakin menjadi-jadi, mahasiswa tersebut membangun karya gambar Bergeraknya menggunakan *machine learning* untuk mengunduh gambar-gambar *anonym* yang ada di dalam dunia jejaring, didaur ulang menjadi sebuah narasi baru. Karya ini dipresentasikan di dalam ruang heksagonal yang akan bercerita ketika penonton masuk ke dalam ruang terdeteksi oleh *Kinect*.



Gambar 11. Karya mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

Dengan cara apa mahasiswa-mahasiswa ini bereaksi atas sisi gelap teknologi digital adalah dengan mengangkat peran dan sifat intervensi teknologi digital itu sendiri sebagai kunci. Langkah-langkah pengolahan isu kejiwaan menimbulkan pertanyaan yang menarik tentang sifat dan pengalaman teknologi digital memaksimalkan potensi-potensi konstruksi kontekstual kajian budaya manusia digital. Hal itu selaras dengan sifat dan pengalaman reflektif lingkungannya.

Terdapat bukti empiris yang menunjukkan bahwa partisipasi dalam artikulasi kontekstual gagasan film dikaitkan dengan pertanyaan-pertanyaan makna esensial manusia, membuat para mahasiswa mengalami penurunan agitasi, stres, dan depresi. Keterlibatan ruang bawah sadar dalam cerita menjadi bukti bahwa ruang sadar dipengaruhi secara langsung aspek-aspek intervensi penguatan cerita yang reflektif, termasuk melibatkan ingatan-ingatan dan pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan dapat meningkatkan tensi dramatik dalam sebuah film/seni video



Gambar 12. Karya mahasiswa
(Sumber: Erik, 2022)

Teknologi digital menawarkan kemampuan alami untuk memberdayakan mahasiswa sebagai seniman dan melibatkan interaksi dua arah. Selain itu, dapat diidentifikasi bahwa mahasiswa yang selama mengelola konflik permasalahan mental yang dihubungkan dengan

gagasan karya menunjukkan kondisi kesehatan fisik dan mental, kuatnya hasil karya ke tingkat yang lebih baik, dari rasa dan bentuk estetika keindahan yang baru. Bahkan, menimbulkan aktivasi yang lebih besar, karena perspektif yang diambil seseorang terlibat dengan sesuatu diyakini sebagai makna seni dalam karya. Seperti diketahui bahwa perspektif estetika bersifat evaluatif, apresiatif, dan kontemplatif terhadap proses kreasi, yang secara khusus meningkatkan kualitas karya.

Penelitian ini menemukan karya seni gambar bergerak bisa lebih baik karena keterlibatan filosofis akan perenungannya pembuatnya. Pentingnya memeriksa faktor ruang bawah sadar dalam menilai dampak hasil karya sebagai ruang eksplorasi proses kreasi, membentuk mekanisme intervensi subjektif dalam membantu menerangkan hubungan konflik suasana hati, kecemasan, kesepian akibat media sosial, *games online*, dalam menghasilkan rangsangan pembuat karya secara intelektual.

5. SIMPULAN

Penelitian eksperimentasi konflik digital sebagai sebuah strategi praktik penciptaan karya film dan seni video ini menunjukkan bahwa hasil karya berhubungan langsung dengan proses penciptaan yang dipengaruhi oleh pertarungan psikologi di dalam diri pembuatnya. Hal ini sejalan dengan konsep Freud tentang konflik alam bawah sadar dan Lacan mengenai struktur dan subjektivitas. Dalam konteks mahasiswa, penggunaan teknologi digital sebagai sarana ekspresi bisa juga dianalisis melalui pendekatan ini, untuk menggambarkan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk mengekspresikan konflik psikologi dan emosional mereka.

Pemahaman Hume tentang asosiasi ide-ide dan pengalaman juga dapat diaplikasikan terhadap penggunaan teknologi digital ruang pembelajaran praktik penciptaan karya film dan seni video di ruang akademik untuk memperkuat riset empiris mahasiswa. Lalu, Baudrillard dengan konsep simulasi dan realitasnya, dapat memberikan kerangka bagaimana teknologi digital mempengaruhi persepsi dan pengalaman mahasiswa dalam mencipta karya mereka.

Hubungan signifikan dampak konflik teknologi digital terhadap pengkajian dan penciptaan karya, menciptakan pengalaman kognitif emosional dalam menambah data baru pada pemahaman tentang bagaimana metodologi penciptaan karya bekerja. Baudry dengan konsep Aparatus Sinema dan Karl Marx tentang pandangan produksi dan reproduksi budaya berhasil memberikan perspektif tentang bagaimana teknologi memediasi pengalaman estetis dan sosial dalam konteks, memproduksi makna dalam karya di dalam masyarakat kontemporer.

Temuan lainnya, bagaimana catatan masa lalu berkontribusi proses kreasi. Ruang pendidikan harus membuka strategi-strategi baru untuk memprakarsai kebaruan-kebaruan

dengan mensinergikan melalui berbagai macam pendekatan dan inovasi untuk mengubah proses kreasi dan pembelajaran ke dalam ekosistem yang lebih sehat dan berkelanjutan. Praktik penciptaan karya bisa dimulai dari titik mana saja, tidak harus dimulai dengan teori-teori dasar untuk menguatkan gagasan, alih-alih bisa juga dimulai dari ruang yang sangat personal, pengalaman, catatan pribadi, ruang bawah sadar yang tidak rasional, seperti kesadaran pengetahuan tradisi, mitos, budaya, dan sebagainya.

Ruang akademik harus bisa menjadi *pioneer* untuk mengatasi permasalahan oposisi biner tubuh versus pikiran, nyata versus virtual, menghubungkan simbolik dengan yang nyata dan imajiner. Selain itu, perlu mengkritisi bagaimana manusia selalu didesain ulang secara radikal dan berkelanjutan oleh teknologi digital. Teknologi digital memperluas terus transformasi sosial. Menganalisa perubahan teknologi digital di ruang megastruktur digital yang membentuk data individu adalah cara untuk memahami konflik lebih dekat di zaman *Artificial Intelligence*, bagaimana manusia mengatur dirinya bertahan dari tekanan kecerdasan buatan terhadap kehidupan nyata manusia dan menghasilkan bencana kecil dalam bentuk konflik-konflik baru, menyentuh psikopatologi *Artificial Intelligence* (AI).

Kemajuan teknologi informasi seperti internet, *smartphone* dan aplikasi memperbesar citra manusia dan memberikan perasaan seolah olah dunia berada di bawah kaki manusia dan menarik dirinya ke dalam subjektivitasnya untuk menjadi pusat dunia, tahu segalanya, bisa melakukan apa saja, berlabuh di keakuan menjadi individu yang tiran. Hubungan gambar digital representasi realitas visual yang tidak berwujud sebagai perpanjangan dari pikiran dalam mengembangkan perangkat evolusi teknologi kognitif baru. Efek digital terhadap *neuro-kognitif* komunikasi sosial dalam pembentukan diri, berakibat pada jumlah waktu yang dihabiskan untuk mengakses aplikasi, media sosial, *online games*, dan internet menjadi lebih banyak. Hal tersebut telah mengubah keterlibatan manusia akan realitas sehari-hari. Sesuatu telah terjadi pada kita semua dan kita tidak menyadari dan mengetahuinya.

Investigasi penelitian otomatisasi pengambilan keputusan mempertanyakan bagaimana kecerdasan buatan yang mengeksploitasi algoritmik modal sosial. Selain itu, transformasi manusia bisa digunakan sebagai gagasan dan kreativitas masa depan dalam penciptaan film dan seni video, mulai dari *crowdsourcing* dalam membuat naskah yang dikerjakan oleh pekerja hantu hingga menyelesaikan permasalahan bentuk kerja kolektif yang kompleks. Produksi nilai, penonton sebagai pabrik, dan redistribusi modal dari film dan seni video, menghubungkannya dengan masyarakat buatan.

Penelitian ini melihat bagaimana pengalaman-pengalaman konflik dikomunikasikan, dibingkai, dan dipasarkan di era digital. Alih-alih mengutuk media sosial sebagai platform yang

paling mengakomodasi untuk menciptakan keuntungan algoritmik, sebaliknya untuk dijadikan media dalam menggali gagasan. Partisipatif mahasiswa dalam penelitian ini tidak hanya sekedar menghasilkan karya, tetapi berfungsi sebagai jendela untuk memahami konflik dan dinamika psikologis mereka. Dengan melibatkan ruang bawah sadar dan pengalaman pribadi dalam karya mereka dapat juga menjadi medan reflektif bagi penonton terhadap permasalahan sosial dan budaya kontemporer.

Beberapa keterbatasan penelitian ditemukan, salah satunya sulitnya mengurai secara spesifik kontribusi setiap teori yang digunakan terhadap pemahaman proses kreatif mahasiswa dalam konteks praktik penciptaan film eksperimental dan seni video. Lalu, sulitnya menggarisbawahi dampak teknologi digital pada kesehatan mahasiswa untuk mengukur secara empiris, sehingga masih terasa terdapat ketidakjelasan tentang bagaimana berproses di dalam praktik penciptaan film eksperimental dapat mengurangi agitasi, stres, dan depresi. Selain itu, bagaimana ini terkait langsung dengan karya film dan seni video yang dihasilkan, penelitian berikutnya harus mengurai lebih detail lagi teknologi digital dan media sosial.

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu mempertajam bagaimana metodologi penelitian digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas penelitian. Hal ini dilakukan agar memungkinkan analisis yang lebih mendalam tentang dampak teknologi digital, khususnya media sosial dan *games online* yang mempengaruhi kesehatan mental mahasiswa, tetapi tidak terbatas pada *FOMO*, depresi, kecemasan, dan isolasi sosial. Selain itu, diharapkan dapat memperinci studi kasus yang lebih terkait dengan teori-teori film eksperimental dan kejiwaan dalam membantu memperkuat argumen.

Dengan memperbaiki dan memperluas fokus penelitian sesuai dengan rekomendasi di atas, mudah-mudahan penelitian ini dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang interaksi kompleks antara teknologi digital, kesehatan mental, dan kreativitas dalam konteks penciptaan film dan seni video.

6. DAFTAR ACUAN

- Baudrillard, J. (1995). *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser (ed.)). University of Michigan Press.
- Bennett, C. J. (2004). Enquiry Concerning Human Understanding by David Hume. *Small*.
- Carabine, J. (2013). In the Studio: Researcher Subjectivity, the Infant Observation Method, and Researching Creative Practices. *Methodological Innovations Online*, 8(1), 65–85. <https://doi.org/10.4256/mio.2013.0005>
- Deleuze, G. (2001). *Empiricism and Subjectivity: An Essay on Hume's Theory of Human Nature*. Columbia University Press.
- Downs, E. (2019). The Dark Side of Media and Technology. In P. Lang (Ed.), *The Dark Side*

- of Media and Technology*. <https://doi.org/10.3726/b14959>
- Feenberg, A. (2010). Between Reason and Experience: Essays in Technology and Modernity. In *Choice Reviews Online* (Vol. 48, Issue 02). The MIT Press. <https://doi.org/10.5860/choice.48-0827>.
- Gardiner, H., & Gere, C. (2016). Art Practice in a Digital Culture. In *Art Practice in a Digital Culture*. Ashgate Publishing Limited. <https://doi.org/10.4324/9781315567976>
- Gubrium, A. & Harper, M. O. K. (2015). *Participatory Visual and Digital Research in Action*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Grosz, M. P., Lemp, J. M., Rammstedt, B., & Lechner, C. M. (2022). Personality Change Through Arts Education: A Review and Call for Further Research. *Perspectives on Psychological Science*, 17(2), 360–384. <https://doi.org/10.1177/1745691621991852>
- Hunter, A. D., Heise, D., & Johns, B. H. (2018). Art for Children Experiencing Psychological Trauma. In *Art for Children Experiencing Psychological Trauma*. Routledge, Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315301358>
- Irham. (2022). *Offscreen: Film and Television Journal Perspektif Penderita Skizofrenia dalam Representasi Film*. 1(03), 16–30.
- Rosett, J. (1939). *The Mechanism of Thought, Imagery, and Hallucination*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.1037/h0051065>
- Kaptein, A. A., Hughes, B. M., Murray, M., & Smyth, J. M. (2018). Start making sense: Art informing health psychology. *Health Psychology Open*, 5(1). <https://doi.org/10.1177/2055102918760042>
- Kase, C. (2009). *A Cinema of Anxiety: American Experimental Film in the Realm of Art (1965–75)*. University of Southern California.
- Kidane, S. (2021). *Trauma, Collective Trauma and Refugee Trajectories in the Digital Era* (S. S. Shrestha (ed.); Issue March). Langaa Research & Publishing Common Initiative Group.
- Lüneburg, B. (2018). *TransCoding – From ‘Highbrow Art’ to Participatory Culture*. the Deutsche Nationalbibliothek.
- Majesty, N. (2021). an Auteur of Decadence: Sofia Coppola and the Unbearable Heaviness of Coming of Age. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 12(2), 207–218. <https://doi.org/10.33153/capture.v12i2.3621>
- Masril, R., & Suryanti, M. (2022). Trauma Masa Kecil sebagai Rangsang Cipta dalam Karya Seni Lukis. *V-ART: Journal of Fine Art*, 2(1), 44–54.
- Mirra, N., & Garcia, E. M. A. (2016). Doing Youth Participatory Action Research. In *Doing Youth Participatory Action Research*. Routledge Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315748047>
- O’pray, M. (2003). Avant- Garde Film Forms, Themes and Passions. In *Wallflower Book*. Columbia University Press.
- Oktaviani, D. D. (2019). Konsep Fantasi dalam Film. *Rekam*, 15(2), 125–136. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3356>
- Oktaviani, D. D. (2022). *Kolaborasi Konsep Imajinasi Kreatif dan Intelektual dalam Adaptasi Pengembangan Media Film*. 18(2), 175–182.
- Parusnikova, Z. (2016). David Hume, Sceptic. In *Sats* (Vol. 9, Issue 1). Switzerland, Springer International Publishing AG. <https://doi.org/10.1515/SATS.2008.158>

- Pernicano, P. (2019). Using Stories, Art, and Play in Trauma-Informed Treatment: Case Examples and Applications Across the Lifespan. In *Using Stories, Art, and Play in Trauma-Informed Treatment*. Routledge, Taylor & Francis Group. <https://www.taylorfrancis-com.ezproxy.liberty.edu/books/mono/10.4324/9781351005302/using-stories-art-play-trauma-informed-treatment-pat-pernicano>
- Priyantoro, E. (2019). Evolusi Imajinasi dalam Penciptaan Seni dan Mitos Kekuasaan. *Gestalt*, 1(2), 241–254. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i2.42>
- Ruffino, P. (2022). Seeking Deep Relations in a Precarious Industry: Addressing Mental Health through Independent Videogame Development. *Television and New Media*, 23(7), 761–776. <https://doi.org/10.1177/15274764211025623>
- Russell, J. (2020). *Psychoanalysis and Deconstruction: Freud's Psychic Apparatus*. Routledge Taylor & Francis. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Serazio, M. (2015). Selling (Digital) Millennials. *Television and New Media*, 16(7), 599–615. <https://doi.org/10.1177/1527476413491015>
- Shogren, K. A., & Raley, S. K. (2022). Self-Determination and Causal Agency Theory. In *Self-Determination and Causal Agency Theory*. Springer Nature Switzerland AG. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-04260-7>
- Soriano-Colchero, J. A., & López-Vílchez, I. (2019). The Role of Perspective in The Contemporary Artistic Practice. *Cogent Arts and Humanities*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2019.1614305>
- Sutandio, A. (2020). Restraining the Mood for Love: A Semiotic Analysis of Wong Kar Wai'S in the Mood for Love. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/10.33153/capture.v12i1.3086>
- Wild, C. (2022). *Artist-Teacher Practice and the Expectation of an Aesthetic Life*. Routledge.
- Whitty, M. T. (2016). *Cyberpsychology The Study of Individuals, Society and Digital Technologies*. BPS Blackwell.

Publisher:
Jurusan Seni Media Rekam
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Available online at:
<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture>

How to Cite:
Pauhrizi, E.M. et.al. (2024). Digital Conflict Experimentation: Strategies for Film/Video Art-Making Practices in Educational Fields. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 15(1), 32–53, DOI: 10.33153/capture.v15i1.5603