

**EKSPLORASI FENOMENA WAKTU SEBAGAI OBJEK
PENCIPTAAN SENI VIDEO**

Stephanus Andre Triadiputra

Dosen Prodi SI Televisi dan Film

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126 Jawa Tengah

E-mail: andre@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

The debate on the speed of time (travel time, the length of the process, working time) has been going on since time immemorial and continues to this day. At this time the meaning of the word quickly in human life not only be the size of an improvement, but it is also considered to be a measure for better circumstances. Around us, the conditions under which it can be said that the central human race by speed. Most of the time of the human life cycle of time spent on a job that runs in a high-tempo pace. Things like that make a man trapped inside a rhythm acceleration. Slow follow the changes are considered outdated. Not fast also believed would make the economic benefits will be slightly reduced. Instead, speed is believed to be able to make financial gains accrue and be used as an indicator of the progress of human life. That is, human life would be considered better if he is able to more quickly than any other human. Through research and phenomenological theory approach the author tries to trace the phenomenon of time. The rhythm of life of modern man feels faster tempo is the main focus. Anxiety that the authors feel the phenomenon push to make it into a work of video art. This video art is a medium of expression that is at once the author tries to explore the phenomenon of modern human life time which more quickly than before. Hopefully, this work could be stand as a contemplation media of the meaning of time for the audience.

Keywords: time, fast, phenomenon, phenomenology, and expression

PENDAHULUAN

Waktu merupakan horizon yang membentang dari masa lalu, masa kini dan masa depan. Berdasarkan situs-situs arkeologi yang ditemukan oleh para peneliti, pada era prasejarah di Eropa,

diperkirakan 20.000 tahun yang lalu manusia mulai menghitung waktu dengan membuat garis dengan cara mencungkil pada tulang dan batang kayu. Dengan itu, diperkirakan mereka menandai fase

hari atau bulan. Demikian menurut Ardlin (2013:24). Apa yang sudah dilakukan manusia pada jaman itu boleh dikatakan sangatlah sederhana, karena alat atau perlengkapan pengukur atau penghitung waktu secara spesifik belum digunakan. Pengetahuan manusia waktu itu belum dapat memecah, membagi, dan mengukur dinamika waktu hingga satuan yang paling kecil.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kesadaran, dan kecerdasan manusia, lalu ditemukanlah jam. Jam adalah sebuah alat ukur yang disepakati secara luas sebagai pengatur waktu. Waktu dalam skala kecil ditunjuk dan dijelaskan melalui satuan ukuran jam, menit, dan detik. Ia juga menandai ketepatan, keseragaman. Menurut Thajib (2007:6) dengan dimulainya standarisasi waktu pada tahun 1884 lewat penetapan meridian nol di Greenwich, Inggris, yang membagi dunia menjadi dua puluh empat zona waktu yang merata, maka dipastikan bahwa satu hari dimanapun adalah 24 jam dan setiap jam adalah 60 menit dan seterusnya. Di luar fungsi utamanya sebagai alat pengukur waktu, jam, dan kalender pada masa kini juga dikenali sebagai wujud waktu itu sendiri.

Semenjak masa revolusi industri, kuasa jam dalam membentuk perilaku masyarakat tampak terlihat jelas jika kita melihatnya di dalam situasi kerja. Bersama dengan mesin yang mendukung manusia bekerja, tenaga kerja dan waktu yang dimiliki oleh masyarakat dimasukkan ke dalam kategori kapital. Waktu

kemudian dikotak-kotakkan ke dalam waktu kerja dan waktu luang. Dalam situasi kerja waktu dianggap memiliki nilai tukar, waktu diukur dengan jam dan dinilai dengan uang. Jika pada masa sebelum revolusi industri kerja lebih terpusat pada terselesaikannya tugas, maka jam memberi batas waktu dalam melaksanakan tugas, entah itu selesai atau tidak, demikian menurut Adam (1990:113).

Di dalam kehidupan sosial, politik dan ekonomi, perdebatan mengenai kecepatan waktu (waktu kerja, waktu tempuh, waktu yang dibutuhkan untuk mengakses, lamanya proses) sudah berlangsung sejak lama dan terus berlangsung hingga sekarang ini. Tidak seperti di zaman awal kapitalisme industri yang melihat kemajuan melalui ukuran seberapa besar ruang (pasar, teritori, wilayah) yang dapat dikuasai dalam satuan waktu tertentu, pada era kapitalisme global dewasa ini, ia lebih diukur dengan kecepatan itu sendiri.

Kata cepat di dalam kehidupan saat ini tidak hanya menjadi ukuran kemajuan saja, tetapi juga menjadi ukuran untuk kondisi atau keadaan yang lebih baik. Ia bahkan menjadi paradigma sosial, politik, ekonomi, budaya dan kehidupan kontemporer. Menanggapi fenomena tersebut lalu penulis berpikir bahwa kondisi di dalam diri seorang manusia pasti juga mempengaruhi suara hatinya. Suara hati kita sangat dipengaruhi oleh perasaan moral kita yang terbentuk oleh pengalaman pendidikan informal

dan formal yang kita terima, dan itu berarti oleh pandangan-pandangan moral lingkungan kita, lebih-lebih waktu kita masih muda (Suseno, 1987:77). Sering dijumpai, sebuah promosi yang dilakukan oleh produsen atau institusi tertentu, semuanya menggunakan kecepatan sebagai daya tariknya. Beberapa contoh iklan dan penawaran yang penulis dapatkan dari media internet berikut ini bisa dijadikan contoh bahan perenungan.



Gambar 1. Penawaran untuk memandu kehamilan dengan cara cepat!
(Sumber: <http://bukuhamil.wordpress.com/>)

Beberapa iklan atau penawaran tersebut adalah merupakan cerminan kondisi masyarakat pada saat ini, yang tengah berpacu dan mabuk kecepatan. Kenapa kecepatan bisa menggiring masyarakat kedalam kondisi seperti ini? Menurut Pilliang (2010:81-83) hal ini disebabkan karena kecepatan (sebagaimana yang dialami oleh pembalap di sirkuit) dapat membuat manusia menuju ke keadaan yang disebut dengan *trance* (bahasa Inggris), kesurupan.

Orang yang tenggelam dan dimabuk kecepatan tidak peduli lagi dengan nilai guna kecepatan. Satu-satunya tujuannya adalah berpacu dengan kecepatan itu sendiri.

Durasi dan tempo yang semakin cepat adalah irama kehidupan pada saat ini. Keadaan ini mengakibatkan juga semakin cepatnya bagi kehampaan jiwa. Sebab, hidup manusia pada akhirnya dihabiskan hanya untuk sebuah siklus kerja yang berjalan dengan tempo yang sangat tinggi, sehingga membuat manusia terperangkap dalam irama percepatannya. Sebaliknya, keadaan seperti ini makin mempersempit waktu dan ruang bagi perjalanan kehidupan yang lebih bermakna dan bernilai luhur, yaitu nilai-nilai spiritual dan moral. Perasaan dimabuk kecepatan, di satu sisi meningkatkan rasa senang. Akan tetapi di sisi lain mempersempit durasi untuk hal-hal yang menyangkut spiritualitas. Manusia menjadi mudah abai dengan hal spiritualitas. Nilai-nilai kebendaan yang semu menjadi lebih penting bagi para pemuja waktu yang cepat.

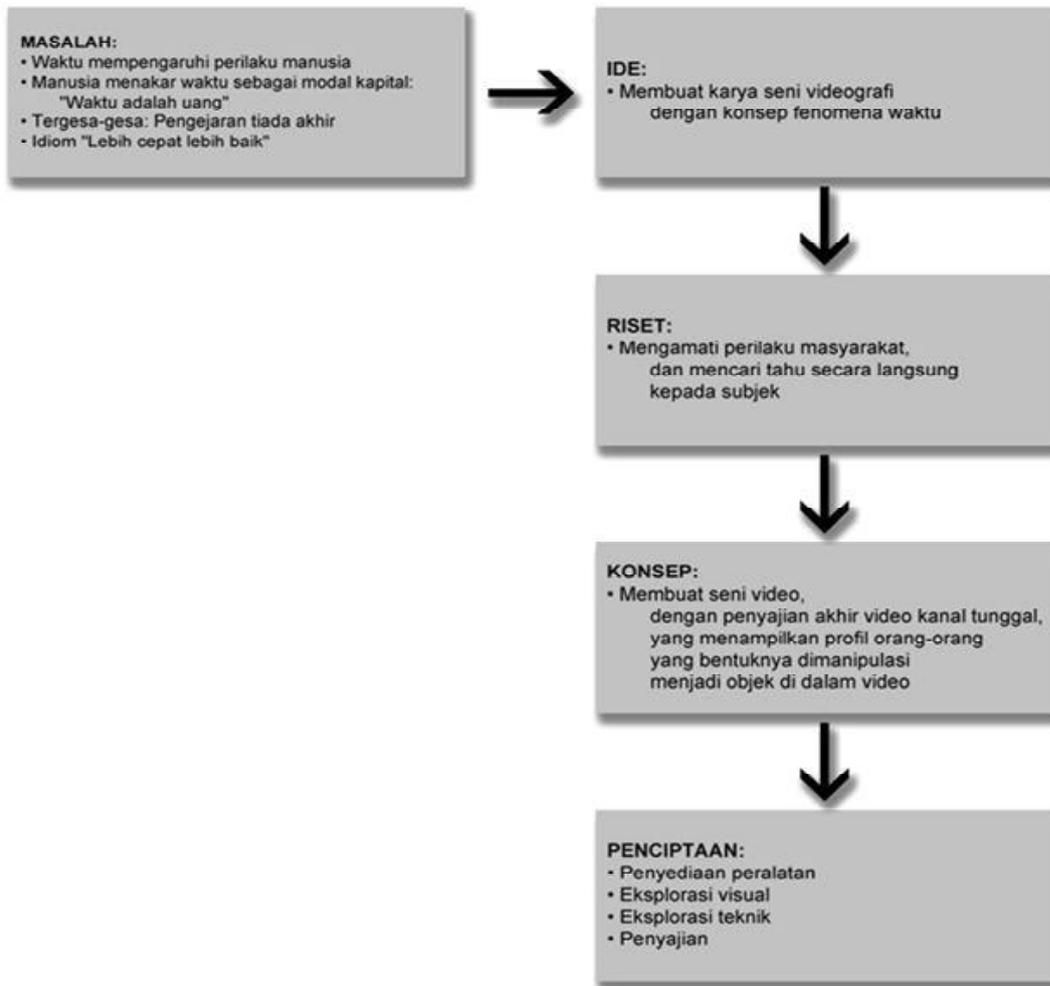
Fenomena yang terjadi di sekitar kita tampak sangat mengusik. Meski notabene kota Yogyakarta manusiawi dalam hal waktu dan kecepatan dibandingkan dengan kota Jakarta, akan tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa kota

Yogyakarta dan warganya banyak berubah dalam satu bahkan dua dasawarsa terakhir. Kini gerai makanan cepat saji tumbuh menjamur di kota seiring dengan dibukanya pusat-pusat perbelanjaan yang tak henti-hentinya mencoba menawarkan gaya yang selalu baru dan cepat berubah. Informasi dan hiburan yang tiada henti mengepung masyarakat melalui televisi dan internet, membuat masyarakat semakin tenggelam dalam ekstasi kecepatan. Semua orang memuja kecepatan. Lambat dipercaya hanya akan membuat keuntungan secara ekonomi menjadi tidak maksimal. Tidak cepat mengikuti perubahan dianggap kuno, ketinggalan zaman. Kecepatan diyakini dapat membuat keuntungan finansial bertambah dan dijadikan salah satu indikator kemajuan hidup seseorang. Dengan lebih cepat dari yang lainnya, artinya hidup seseorang akan dianggap lebih baik. Berangkat dari ketertarikan penulis terhadap fenomena di atas, maka terdapat keinginan untuk membuat sebuah karya seni videografi dengan objek utama tentang persoalan waktu. Karya seni video ini mencoba mengeksplorasi tentang waktu. Sebagai cermin dan bahan renungan kita, agar lebih baik memaknai waktu di dalam situasi dan perkembangan zaman yang serba cepat ini. Berdasarkan latar

belakang tersebut, permasalahan yang diangkat adalah bagaimana menciptakan karya seni videografi dengan mengeksplorasi fenomena waktu yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari masyarakat yang serba cepat? Teknik apa yang paling tepat dan akan digunakan untuk mengeksekusi ide dan gagasan di atas? Dan yang terakhir dan tidak boleh dilupakan adalah bahwa karya seni video yang hendak diciptakan sebaiknya mampu menggugah penikmatnya untuk merenungkan kembali makna waktu dalam hidup?

Terpicu ketertarikan akan *An Optical Poem* karya Oscar Fischinger, penulis bermaksud untuk menyajikan subjek video, yang digambarkan dengan berbagai orang dengan latar belakang profesi yang berbeda-beda, melalui teknik *rotoscoping*, yaitu mengisolasi subjek. Kemudian diikuti dengan melakukan penggandaan dan pengulangan subjek, dan pada akhirnya disusun satu per satu. Penyusunan dan pengaturan subjek manusia ke dalam bentuk geometris, akan sesuai dengan karya video dengan tema garap tentang fenomena waktu. Di sinilah letak orisinalitas karya tersebut.

Dalam proses penciptaan karya seni video ini, metode penciptaan dijelaskan melalui bagan di bawah ini.



Bagan I. Bagan metode penciptaan
(St. Andre Triadiputra, 2014)

Ide merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya seni. Ada latar belakang yang mendasarinya dan pengalaman hidup turut berperan mempengaruhi munculnya sebuah ide. Persinggungan-persinggungan dengan gejala dan fenomena secara langsung menjadi faktor utama munculnya ide. Dalam penciptaan karya seni videografi ini, ide yang penulis miliki muncul dari rasa

keinginan untuk merenungkan kembali hubungan antara waktu di dalam irama kehidupan manusia masa kini yang dirasakan semakin cepat, dengan perilaku manusia itu sendiri. Masalah tersebut sebutkan oleh penulis seperti berikut ini.

- a. Adanya pemujaan terhadap kecepatan, sehingga menyebabkan perilaku manusia berubah. Kecepatan

- dipercaya manusia bisa membuat hidup terasa lebih baik.
- b. Manusia kurang bijaksana memaknai waktu
 - c. Adanya impian untuk memanipulasi waktu: menghentikan waktu, kembali ke masa lampau, pergi ke masa depan.
 - d. Pemenuhan keinginan bawah sadar penulis.
 - e. Mengekspresikan keinginan dan membangun komunikasi dengan penikmat seni video untuk memaknai ulang persoalan waktu.

Riset

Riset disebut juga dengan proses pencarian ulang, penelitian. Pada tahap ini riset dimulai dengan penelusuran terhadap gejala-gejala yang terjadi di masyarakat. Adapun beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Melakukan wawancara singkat dengan beberapa orang, dengan pertanyaan yang sama tentang fenomena waktu yang dirasa semakin cepat, yang berimbas secara tidak langsung pada perubahan perilaku masyarakat, khususnya masyarakat perkotaan. Sejumlah orang dengan latar belakang yang bermacam-macam telah berhasil ditemui. Latar belakang mereka mulai dari pelajar, mahasiswa, pekerja formal, Pegawai Negeri Sipil (PNS), ibu rumah tangga, hingga buruh.
2. Mencatat kata-kata kunci hasil wawancara yang berhubungan dengan waktu dan kecepatan, dalam konteks

aktivitas kehidupan manusia sehari-hari.

3. Pencatatan gambar-gambar terutama iklan yang beredar di media baik media cetak, televisi, internet, maupun yang dilihat langsung di pinggir jalan yang berhubungan dengan fenomena di atas.
4. Pencarian bahasa gambar yang dianggap bisa menjelaskan persoalan waktu dan perilaku masyarakat yang berubah karenanya.
5. Pencarian referensi tekstual guna mendasari ide dan konsep karya seni video yang akan dikerjakan.
6. Pencarian referensi karya video terutama melalui media internet untuk mendapatkan referensi karya yang bisa dijadikan referensi estetik maupun teknis.

Setelah ide diolah melalui riset yang dilakukan, maka selanjutnya terbentuklah konsep. Eksplorasi ide dan gagasan tentang waktu, pada akhirnya melahirkan beberapa bentuk objek yang dianggap mampu mewakili. Interpretasi subjektif oleh terhadap objek dan adanya keinginan untuk berekspresi yang sudah dijelaskan pada bagian awal, juga merupakan salah satu dasar bagi penciptaan karya seni video ini. Di luar dari keinginan untuk berekspresi yakni untuk melakukan komunikasi dengan para penikmat seni video. Berbagi pengalaman memaknai waktu lewat seni video disajikan melalui tampilan video kanal tunggal.

I. Penyediaan Alat

Pada proses perwujudannya diperlukan beberapa alat pendukung yang dianggap mampu membantu proses realisasi ide dan konsep yang sudah dibuat di awal.

a. Kamera dan Lensa

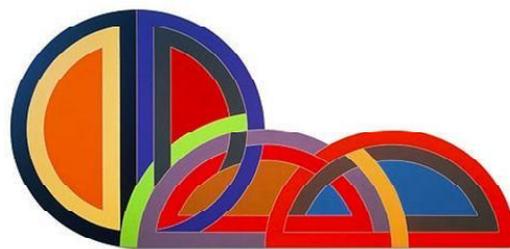
Kamera digunakan adalah kamera DSLR Canon EOS 60D. Kamera ini mampu menghasilkan kualitas gambar video yang cukup baik. Berkualitas *high definition* (HD) dengan resolusi 1920 x 1080 piksel. Bentuk yang tidak terlalu besar dan beratnya yang relative ringan sangat memudahkan pada saat proses perekaman video. Lensanya yang digunakan adalah lensa zoom dari merk yang sama berukuran 18-200 mm. Lensa ini dianggap sudah mampu dan cukup memadai saat pengambilan shot-shot yang diinginkan.

b. Setting-Setting yang diperlukan (melakukan proses perekaman video) dengan berkomunikasi terlebih dahulu dengan subjek sehingga mudah untuk wawancara singkat. Pada prinsipnya latar belakang subjek selama itu polos, bukan jadi hambatan. Pencahayaan yang jatuh menimpa subjek selama itu bukan cahaya samping dan backlight, juga tidak menjadi hambatan untuk melangkah ke tahap selanjutnya. Seperti yang sudah disampaikan di awal, pada proses *rotoscoping* (mengisolasi subjek) di tahap editing nanti, latar belakang dengan warna

atau motif apapun bisa dihilangkan dengan bantuan perangkat lunak Adobe After Effects CS5.

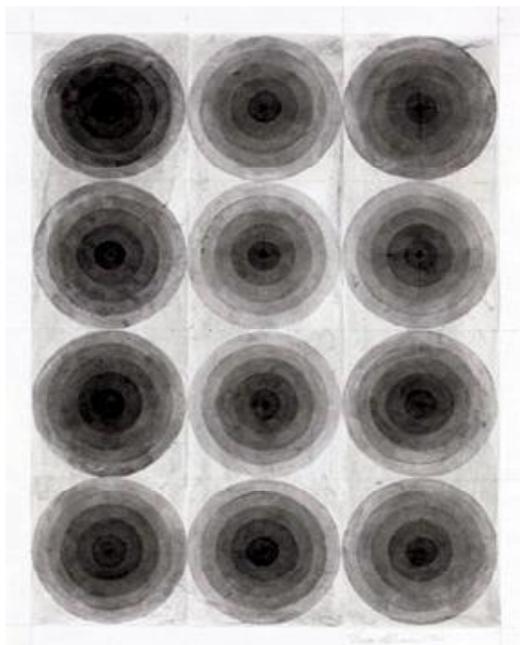
2. Eksplorasi Visual

Secara visual karya ini terinspirasi dari bentuk tampilan dan warna dari karya-karya seni rupa beraliran Minimal Art, yang eksis pada awal tahun 1960-an. Minimal Art adalah aliran khususnya dalam seni patung yang muncul dengan bentuk-bentuk sederhana (minimal) dengan warna yang umumnya datar (Soedarso SP., 2000:157-158). Pusat gerakan ini ada di kota New York, dan seniman-seniman yang cukup berpengaruh diantaranya adalah Frank Stella, Dan Flavin, Larry Bell, Robert Morris, Donald Judd, Tony Smith, dan John Mc Cracken. Seniman Minimal Art bekerja atas dasar bentuk-bentuk geometris yang sudah sangat dikenal oleh masyarakat umum, seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, kubus, prisma, silinder, dan kerucut. Komposisi dengan garis dan pengulangan-pengulangan yang identik adalah ciri yang paling mudah untuk dikenali dari penganut aliran ini (Prawira, 2009:160-161).



Gambar 2. Lukisan karya Frank Stella, *Ctesiphon I*, 1968

(Sumber: www.moca.org)



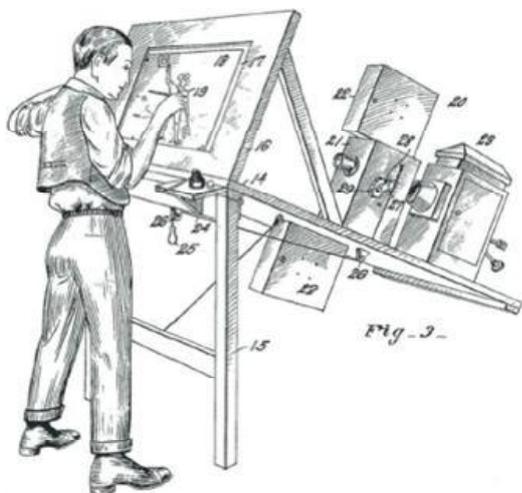
Gambar 3. Lukisan karya Eva Hesse, *No title*, 1966 (Sumber: www.starr-art.com)

Setelah mendapat cukup banyak referensi, pengendapan terhadap gagasan segera dilakukan. Supaya mendapatkan hasil sesuai dengan rencana dan keinginan semula, eksplorasi baik itu secara teknis maupun nonteknis menjadi langkah yang berikutnya. Bentuk dasar jam analog sebagai penunjuk waktu yang berbentuk lingkaran, menjadi pilihan bereksplorasi. Sekali lagi, pemilihan bentuk dasar lingkaran dengan alasan bahwa bentuk geometris lingkaran adalah yang paling tepat untuk mewakili waktu yang bergerak secara linier-sirkuler. Ia tidak berawal dan berujung, namun juga selalu berulang.



Gambar 4. Lingkaran adalah bentuk umum jam sebagai penunjuk waktu

Langkah selanjutnya pada tahap eksplorasi visual ini adalah menyusun hasil perekaman dari banyak subjek yang sudah diwawancarai dan rekam sebelumnya dengan kamera video. Tentu saja proses ini dilakukan setelah proses *rotoscoping*, yaitu mengisolasi subjek, selesai dilakukan. *Rotoscoping* adalah teknik mengisolasi subjek yang cara kerjanya mirip dengan proses pembuatan gambar dengan teknik *green screen*. Perbedaannya, untuk mendapatkan hasil gambar yang subjeknya bisaterisolasi dengan baik, proses perekaman gambar tidak perlu harus dilakukan di studiodengan latar belakang yang biasanya berwarna hijau atau biru (Bratt, 2011:1).



Gambar 5. Gambar dari mesin dan teknik Rotoscope, dipatenkan 1917
(Sumber: Bratt, 2011:2)

Pada gambar berikut ini bisa diperhatikan bagaimana proses *rotoscoping* diterapkan pada subjek yang telah direkam. Proses ini dilakukan dengan perangkat lunak Adobe After Effects CS5. *Rotoscoping* akan berhasil dengan baik jika focus objek yang direkam tidak banyak mengalami perubahan, dan juga pergerakannya terbatas.

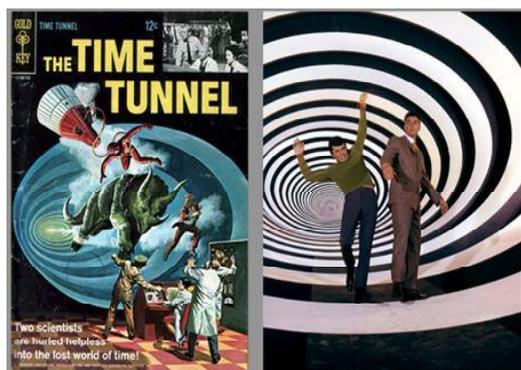


Gambar 6. Teknik *Rotoscoping* yang diterapkan pada video
(St. Andre Triadiputra, 2014)

Selanjutnya untuk mendapatkan kesan lebih artistik, karya ini diberi efek warna pada setiap video subjek. Adapun pilihan warna digunakan untuk mendekati pilihan-pilihan warna yang sering digunakan pada karya-karya seni aliran *Minimal Art*. Pada tampilan akhir memang tidak mudah untuk mengenali kembali masing-masing subjek. Pose dan gerakan tubuh yang minim, juga semakin mengaburkan identitas. Ketika subjek sudah menjadi bagian dari elemen komposisi video secara menyeluruh, identitas yang bisa dikenali melalui wajah ataupun pakaian yang dikenakan, dalam hal ini sudah menjadi tidak penting lagi. Hanya ada satu makna untuk satu komposisi hasil dari semua subjek yang telah disusun ini, bahwa manusia hanyalah makhluk lemah yang tak berdaya menghadapi waktu. Meskipun tidak terlihat, waktu selalu ada mengiringi kehidupan manusia mulai dari sejak manusia dilahirkan sampai menuju ke kematian.

Pada saat wawancara tentang fenomena waktu untuk keperluan riset karya ini dilakukan, ada hal yang menarik yang disampaikan oleh para subjek. Sebagian dari mereka memiliki impian atau berandai-andai untuk melakukan perjalanan melintasi waktu, jikalau itu memungkinkan untuk dilakukan. Baik itu kembali ke masa lalu ataupun menuju masa depan. Adapun alasannya bermacam-macam. Mulai dari hanya sekedar mengulang saat-saat yang menyenangkan, memperbaiki suatu kesalahan yang telah

diperbuat, atau bahkan mengkoreksi pilihan ataupun rencana hidup. Bisa disimpulkan bahwa sebenarnya manusia pada dasarnya selalu menginginkan kehidupan yang baik dan menyenangkan.



Gambar 7. Ide mengenai perjalanan melintasi waktu sudah ada sejak dulu kala. Komik *The Time Tunnel* (1966) dan film seri dengan judul yang sama adalah salah satu buktinya.

(Sumber: www.comicvine.com dan www.imdb.com)

Perjalanan melintasi waktu, baik itu kembali ke masa yang sudah lewat ataupun melompat menuju masa depan, sudah sering dijadikan ide pembuatan sebuah karya seni. Mulai dari novel, cerita pendek, komik bahkan film cerita. Pada beberapa komik atau film cerita biasanya selalu ada sebuah alat atau media yang bisa digunakan untuk melakukan perjalanan waktu. Bentuk fisik alatnya sendiri bisa bermacam-macam, mulai dari yang berbentuk menyerupai seperti pintu, ruang inkubator, dan juga bahkan kabin pesawat. Setelah menggunakan alat atau berada di dalam ruang transfer menuju dimensi waktu yang lain, perjalanan melintasi waktu ditandai dengan

terbukanya portal, yaitu gambaran imajiner akan pintu yang bisa menghubungkan ke dunia yang lain. Portal ini sendiri biasanya berbentuk menyerupai gua, sebuah lubang, lingkaran. Meminjam dari gagasan tentang lubang yang bisa membawa manusia melintasi waktu inilah kemudian diterapkannya sebagai elemen visual di dalam karya seni video ini.

I. Eksplorasi Teknis

a. Pengambilan Gambar

Proses pengambilan gambar dilakukan di lokasi di mana subjek berada, dan dengan menggunakan peralatan yang sudah dipersiapkan sebelumnya seperti yang sudah dijelaskan di awal. Pada karya ini sudut pandang kamera menggunakan sudut pandang normal atau sering disamakan dengan penyebutan *eye level camera* atau *straight angle*. Pengambilan gambar dilakukan secara frontal tepat di depan subjek dengan ukuran gambar full shot. Subjek yang berpose di depan kamera terlihat seluruh bagian tubuhnya dalam keadaan berdiri, mulai dari kaki hingga ujung kepala.



Gambar 8. Foto proses perekaman video di lokasi
(Foto: St. Andre Triadiputra, 2014)

b. Editing

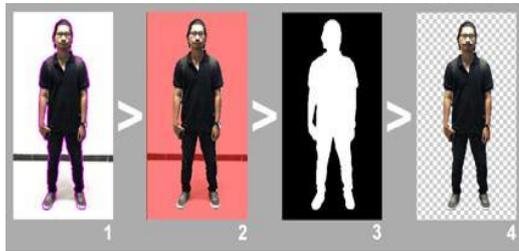
Setelah proses perekaman video selesai dilakukan, tahap berikutnya yang harus ditempuh adalah editing. Seluruh file yang tersimpan di dalam SD card (kartu memori) hasil dari perekaman dengan kamera, kemudian dipindahkan ke dalam komputer. Pemilihan atau seleksi gambar kemudian dilakukan. Gambar dengan ketajaman atau pencahayaan yang kurang baik, disingkirkan. Terlebih gambar dengan gerak subjek yang terlalu berlebihan. Selanjutnya proses rotasi gambar dilakukan. Proses rotasi gambar harus dilakukan karena pada waktu tahap perekaman, direkam dengan logika *still camera*. Kamera video yang menganut logika komposisi gambar horizontal, tidak digunakan. Disini perekaman dengan komposisi gambar vertical dilakukan dengan tujuan agar subjek bisa mendapatkan resolusi gambar yang maksimal, bertujuan untuk memperbesar maupun memperkecil ukuran subjek ketika sampai pada tahap menggerakkan subjek, yang nantinya dilakukan dengan perangkat lunak Adobe After Effects CS5, setelah tahap editing video.



Gambar 9. Foto proses perekaman video secara vertical

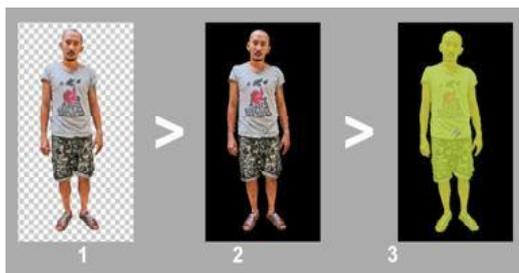
(Foto: St. Andre Triadiputra, 2014)

Langkah selanjutnya masih di dalam proses *editing*, adalah membuat semua video masing-masing subjek supaya mempunyai durasi yang sama. Hal ini dilakukan untuk menyederhanakan langkah yang harus dilakukan pada tahap *rotoscoping*. Proses *rotoscoping* adalah tahapan yang menghabiskan dan menyita banyak waktu, karena pada tahap ini proses mengisolasi subjek harus dilakukan satu per satu. Sementara jumlah vide subjek yang harus melalui tahap ini diberi efek *rotoscoping*, jumlahnya mencapai puluhan video.



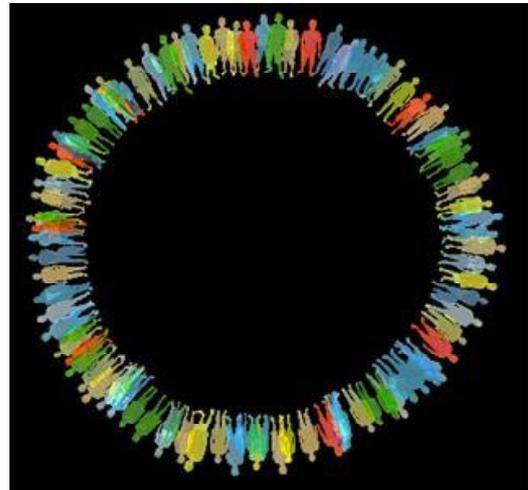
Gambar 10. Detil tahapan menyeleksi subjek pada teknik *rotoscoping* (St. Andre Triadiputra, 2014)

Setelah proses *rotoscoping* selesai, kemudian melakukan pewarnaan pada subjek dengan menggunakan salah satu efek warna yang tersedia di dalam perangkat lunak Adobe After Effects CS5. Pewarnaan pada video juga harus dilakukan satu per satu, sehingga proses ini tidak bisa dilakukan dengan cepat. Pada gambar selanjutnya, memperlihatkan tahap pemberian warna pada salah satu video subjek.



Gambar 11. Detil tahapan pemberian warna pada video subjek (St. Andre Triadiputra, 2014)

Setelah proses pemberian warna pada masing-masing video selesai, barulah kemudian seluruh video subjek disusun satu per satu dengan komposisi bentuk dasar lingkaran.



Gambar 12. Potongan gambar diam dari bentuk dasar komposisi video (St. Andre Triadiputra, 2014)

Ketika komposisi subjek dengan bentuk dasar lingkaran sudah terwujud, barulah kemudian ke tahap menggerakkan (*animate*) komposisi video, berdasarkan konsep tentang fenomena waktu.

c. *Preview*

Materi-materi video yang sudah selesai dikerjakan, kemudian disaksikan dengan seksama. Pencatatan di sana-sini untuk mengevaluasi hasil video yang sudah selesai dikerjakan. Hasil catatan evaluasi kemudian ditindaklanjuti dengan memperbaiki hasil *preview*. Perbaikan dilakukan terus-menerus, sampai dengan hasil yang dikehendaki tercapai sempurna dan layak untuk disajikan, baik itu karena telah memenuhi ketentuan teknis maupun estetis.

PEMBAHASAN

Tahap penciptaan sebagai bagian dari rangkaian proses kreatif untuk mewujudkan gagasan atau ide-ide dalam karya seni, telah selesai dilalui. Kemampuan dan penguasaan akan hal-hal teknis, juga ketrampilan yang telah diperoleh selama pendidikan, bekerja maupun beraktivitas di dalam keseharian merupakan salah satu unsur yang mendukung tindakan kreatif untuk menggabungkan aspek pengamatan dengan rasa yang diekspresikan menjadi karya seni video.

Karya seni video yang lahir merupakan wujud ekspresi dan penafsiran gagasan pribadi, dan keinginan untuk mencoba berpikir kembali memaknai waktu. Melalui bahasa visual yang telah dipilih, maksud dan tujuan dari seni video ini diharapkan bisa dipahami dan dimaknai penonton sendiri tanpa harus dijelaskan kembali melalui penjelasan lisan maupun tulisan. Penonton diberi kebebasan untuk memaknai kembali apa yang dilihat, dirasakan, maupun dipikirkan akan karya itu sendiri.

Penyajian karya kepada public merupakan tahapan akhir dari proses penciptaan. Disini adalah waktu yang dipertanggungjawabkan hasil kerjanya. Pameran juga menjadi ruang perenungan bagi siapa saja, yang dapat memicu bangkitnya energi untuk kerja-karya kreatif yang selanjutnya. Kerja kreatif tidak boleh berhenti. Perjalanan hidup yang sering bergesekan dengan situasi dan kondisi lingkungan sehari-

hari, bisa menjadi sumber energi kreatif yang tiada habisnya. “Waktu yang Dilipat, Waktu yang Bergegas” adalah ungkapan pikiran dan perasaan hasil persinggungan pribadi (penulis) dengan pengalaman hidup sehari-hari, yang kemudian diwujudkan ke dalam bentuk seni video. Seperti yang sudah dijelaskan di atas, karya seni video ini disajikan dengan cara *single channel video*, video kanal tunggal. Sekali lagi, disebut video kanal tunggal karena di dalam penyajiannya meniru gagasan televisi, bagaimana sebuah video disunting dan kemudian ditayangkan sebagai gambar tunggal. Dan pada teknik pemutarannya sendiri menggunakan teknik *looping*, pengulangan. Teknik pemutaran yang dilakukan dengan cara berulang-ulang, *looping*, di dalam seni video sudah biasa dilakukan. Ia akan menciptakan pengalaman mental berjenjang, yang mana strategi dan cara tersebut sudah lazim digunakan juga pada iklan televisi.

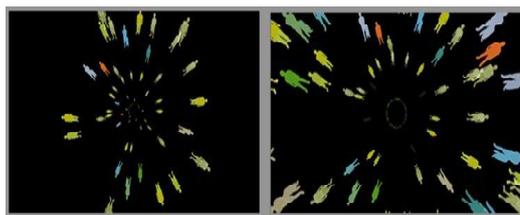
Karya video yang dibuat dan disajikan dalam bentuk video kanal tunggal ini menampilkan kombinasi antara elemen-elemen visual dan teknik penggarapan yang telah dipilih berdasarkan riset, pengamatan, wawancara, serta eksperimen teknis. Beberapa elemen visual yang tersaji di dalam karya seni video ini terdiri dari:

a. Lingkaran

Lingkaran menjadi bentuk dasar pilihan dengan berbagai pertimbangan estetis. Lingkaran ini tersusun dari

puluhan subjek, yang telah berhasil ditemui, melakukan wawancara singkat terhadap mereka, dan kemudian merekamnya. Dari banyaknya subjek telah tersusun menyerupai lingkaran ini, diharapkan para penikmat seni video “Waktu yang Dilipat, Waktu yang Bergegas” mampu menyerap dengan baik makna apa yang tersirat di balik elemen-elemen visual yang digunakan:

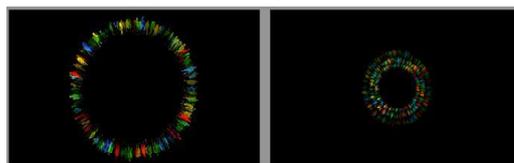
1. Pada adegan awal video kita dapat melihat subjek yang banyak sekali, jamak, berlipat jumlahnya, dengan arah gerakan mendekati ke arah penonton. Hal ini adalah pencerminan diri dari manusia itu sendiri di dalam kehidupan di duniaini. Manusia adalah makhluk sosial, makhluk yang tidak bisa hidup sendiri, dan akan selalu memerlukan orang lain di dalam kehidupannya.



Gambar 13. Subjek dalam jumlah yang banyak (St. Andre Triadiputra, 2014)

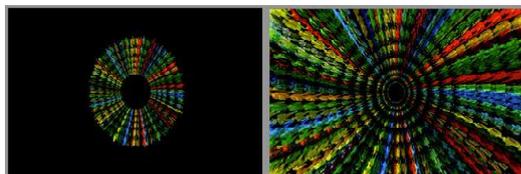
2. Warna yang beraneka ragam pada subjek, merupakan penjabaran dari aneka ragam perbedaan yang ada pada diri masing-masing manusia. Mulai dari perbedaan usia, jenis kelamin, pekerjaan/profesi, pilihan sikap hidup, dan sebagainya.

3. Lingkaran yang dibentuk dari puluhan atau bahkan ratusan subjek, adalah penjelasan dari gagasan tentang waktu itu sendiri. Waktu merupakan dimensi atau horizon yang berada di luar, namun kita sebagai manusia sadar bahwa ia selalu ada mengiringi kehidupan. Waktu juga tidak dapat dirasakan dengan indra yang dimiliki oleh manusia.



Gambar 14. Susunan subjek yang melingkar sebagai gagasan waktu (St. Andre Triadiputra, 2014)

4. Lingkaran yang berputar dan bergerak adalah cermin dari gerakan waktu itu sendiri yang bergerak secara sirkular dan linier. Waktu berbeda dengan ruang yang mempunyai tiga matra yaitu atas-bawah, depan-belakang, samping kiri-kanan sehingga memungkinkan manusia untuk bergerak ke segala arah. Waktu hanya bergerak maju. Gerakan dan putaran yang terjadi pada lingkaran subjek di dalam karya seni video, merupakan penjelasan dari gagasan tersebut.

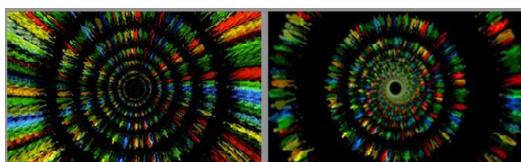


Gambar 15. Lingkaran subjek berputar dan bergerak sirkuler dan linier (St. Andre Triadiputra, 2014)



Gambar 17. Susunan lingkaran subjek membentuk komposisi (St. Andre Triadiputra, 2014)

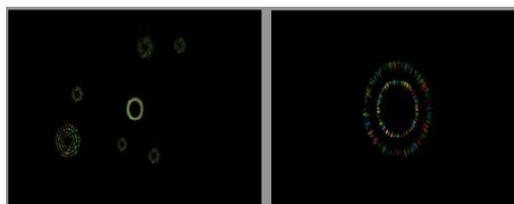
b. Lubang/Lorong Waktu



Gambar 16. Bentuk komposisi lingkaran dengan susunan pengulangan (St. Andre Triadiputra, 2014)

Pada dua gambar di atas dapat dicermati bagaimana akhirnya ide tentang lubang atau lorong waktu yang menjadi salah satu konsep penciptaan ini. Impian-impian subjek tentang gagasan melakukan perjalanan melintasi waktu, coba divisualisasikan pada bagian ini. Gerakan lingkaran-lingkaran yang berputar semakin cepat menyerupai pusaran adalah cerminan dari situasi di mana manusia sangat terobsesi dan memuja kecepatan di dalam kehidupan. Kecepatan membuat manusia *trance*, mabuk. Ungkapan bahwa lebih cepat lebih baik, dan kecepatan yang diyakiniakan membuat keuntungan capital menjadi berlipat, hanya akan membuat manusia semakin jauh terhisap ke dalam masalah keduniawian.

Di bagian akhir, kita dapat melihat bagaimana pada akhirnya pusaran waktu yang semakin lama semakin cepat dan berlipat tadi terlihat bagaikan menghisap subjek, menghisap manusia. Pada titik ini kesadaran dan pengertian manusia akan waktu dipertanyakan kembali. Sudah sewajarnya di saat zaman yang tempo kehidupannya semakin cepat ini, sebagai individu maupun sebagai warga dunia, manusia perlu mawas diri dan bijaksana memaknai pentingnya waktu. Pemujaan terhadap waktu yang semakin cepat secara terus menerus, seperti pengejaran yang tiada akhir. Pada akhirnya, ia hanya akan menyisakan kehampaan pada diri manusia.



Gambar 18. Susunan beberapa lingkaran subjek yang berdiri secara terpisah (St. Andre Triadiputra, 2014)

SIMPULAN

Setelah melewati proses penciptaan yang cukup panjang, beberapa hal kemudian menjadi catatan. Perlunya pencatatan akan temuan-temuan hasil riset, pengamatan dan wawancara terhadap subjek, menjadi sebuah keharusan. Baik itu mulai dari arti waktu itu sendiri, bagaimana waktu berhasil mempengaruhi perilaku seorang manusia, dan impian-impian yang terkait dengan fenomena waktu.

Proses eksplorasi dan eksperimen yang sudah dilakukan mampu membuka pikiran-pikiran yang terbatas selama ini. Sesuai dengan tujuan penciptaan seni yang bertujuan sebagai media berkomunikasi dan media berekspresi, pada akhirnya penulis dapat merangkum beberapa kesimpulan sebagai hasil dari penciptaan karya seni selama ini, di antaranya adalah:

1. Berkarya seni menjadi salah satu media untuk mengkomunikasikan dan mengekspresikan apa yang menjadi pemikiran maupun perasaan yang tidak sanggup untuk dikemukakan secara verbal.
2. Pengamatan yang teliti terhadap segala sesuatu fenomena yang terjadi disekitar kita merupakan sumber ide dan gagasan kreatif yang tiada habisnya. Kebiasaan yang positif ini tidak boleh berhenti, karena hal semacam ini adalah salah satu faktor yang akan membuat seorang pekerja seni tetap kreatif dan produktif di dalam berkarya.

3. Setelah selesainya proses penciptaan ini bukan berarti lalu kerja dan aktivitas kreatif selesai juga. Justru hal ini adalah momentum yang baik untuk mulai bekerja dengan lebih produktif serta kreatif di dalam kehidupan berkesenian lebih lanjut.
4. Kendala yang dihadapi selama proses penciptaan karya ini adalah:
 - a. Pada saat proses pasca produksi, terutama ketika proses penyusunan subjek yang jumlahnya mencapai puluhan layer, serta sekaligus pemberian efek pada layer-layer subjek tersebut, hal ini membuat komputer tidak mampu bekerja. Sementara *back up* dari project juga tidak ada, sehingga hal ini juga membuat pekerjaan tidak bisa dilanjutkan dengan computer pengganti yang lain. Untuk itu pada waktu ke depan diperlukan langkah-langkah sebagai berikut supaya persoalan yang sama tidak terulang lagi, diantaranya adalah manajemen file yang lebih baik dan teratur, secara rutin membuat *back up* project, dan perlunya bekerja dengan komputer dengan kemampuan serta spesifikasi yang sesuai dengan project yang dikerjakan.
 - b. Manajemen waktu yang baik membuat proses pasca produksi akan berjalan lebih optimal. Bekerja dan membuat karya dengan perangkat lunak Adobe After Effects CS5 membutuhkan

kombinasi beberapa kemampuan. Baik penguasaan perangkat lunak secara teknis, maupun hal-hal yang sifatnya non teknis, misalnya dituntut ketelitian, kesabaran, dan tentunya stamina yang baik. Karena proses pada bagian ini sifatnya adalah *time consuming*, menghabiskan dan menyita banyak waktu.

DAFTAR ACUAN

- Adam, Barbara. 1990. *Time and Social Theory*. Cambridge: Polity Press.
- Bratt, Benjamin. 2011. *Rotoscoping: Techniques and Tools for the Aspiring Artist*. Oxford: Focal Press.
- Ferdiansyah Thajib. 2007, *Yogya yang Cepat dan Semakin Cepat dalam Newsletter KUNCI Cultural Studies*, Edisi 16 April 2007, Yogyakarta.
- Fuad Ardlin. 2013. *Waktu Sosial Emile Durkheim*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Nanang Ganda Prawira. 2009, *Benang Merah Seni Rupa Modern*, CV. Bintang Warli Artika, Bandung.
- Soedarso Sp. 2000, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, CV. Studio Delapan Puluh Enterprise, Jakarta
- Suseno, Franz Magnis-. 1987, *Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Yasraf Amir Piliang. 2010, *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*, Penerbit Matahari, Bandung.