

FENOMENA BIOSKOP TAHANAN PADA INSOMNIA DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI

Nida Nabila Khairunnisa¹, Donny Trihanondo², Dyah Ayu Wiwid Sintowoko³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

¹nidanabilakh@student.telkomuniversity.ac.id, ²donnytri@student.telkomuniversity.ac.id,

³dyahayuws@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Insomnia merupakan gangguan tidur yang umum terjadi pada manusia yang disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu perasaan cemas yang mengusik pikiran. Dengan pengalaman insomnia yang dialami penulis, terjadinya fenomena bioskop tahananan yang merupakan salah satu fenomena optik, yaitu pengalaman melihat mimpi-mimpi yang dihasilkan oleh imajinasi dan bentuk fosfena ketika mata kekurangan rangsangan visual dalam waktu yang cukup panjang. Pengalaman yang berkesan sehingga menciptakan pengalaman estetik tersebut divisualisasikan melalui karya seni video dengan menggunakan teknik animasi 3 dimensi. Penggunaan teknik animasi 3 dimensi dalam pembuatan seni video dapat memberikan kedalaman pada gambar yang dihadirkan sehingga mendekati dimensi pada dunia nyata. Dengan tujuan memberikan pengalaman estetik yang dialami penulis sehingga dapat menimbulkan kesan dari perspektif yang berbeda-beda. Adapun manfaatnya adalah memberikan orang-orang wawasan baru mengenai fenomena bioskop tahananan. Pengkaryaan seni video animasi 3 dimensi dengan tema fenomena bioskop tahananan ini menyetujui suasana unik yang asing dengan objek-objek geometrisnya.

Kata kunci: insomnia, pengalaman estetik, bioskop tahananan, seni video, animasi 3d

Abstract

Insomnia is a sleep disorder that is common in humans caused by several factors, one of them is the feeling of anxiety that disturbs the mind. With the experience of insomnia experienced by the author, the prisoner's cinema phenomenon occurs which is an optical phenomenon, namely the experience of seeing dreams produced by imagination and phosphene forms when the eye is deprived of visual stimulation for a long period of time. The memorable experience that creates an aesthetic experience is visualized through video artwork using 3D animation techniques. The use of 3-dimensional animation techniques in making video art can produce depth in the images presented so that they are close to the dimensions of the real world. With the aim of providing an aesthetic experience experienced by the author so that it can create an impression from different perspectives. The benefit is to provide new insights to the public about the phenomenon of prisoner's cinema. This 3-dimensional animation video artwork with the theme of the prisoner's cinema phenomenon presents a unique atmosphere that is unfamiliar with its geometric objects.

Keywords: insomnia, aesthetic experience, prisoner's cinema, video art, 3d animation

1. Pendahuluan

Pengalaman insomnia yang dialami penulis menimbulkan pengalaman estetik yang dimana ketika sedang memejamkan mata terjadinya bayangan visual yang merupakan gambaran bentuk fosfena. Fosfena terbentuk karena adanya cahaya yang tidak biasa dihasilkan mata yang membentuk bayangan visual seperti bintang-bintang, garis, lingkaran, dan sebagainya. Menurut Umit Sayin (2014), juga dijelaskan bahwa fosfena merupakan bentuk atau pola berwarna yang dapat dilihat dengan mata tertutup atau di ruangan yang benar-benar gelap dengan mata terbuka.

Apabila mata berada di dalam kegelapan dengan waktu yang cukup lama, maka akan terjadi khayalan seperti munculnya gambar suatu objek dengan berbagai bentuk. Fenomena tersebut dikatakan sebagai bioskop tahananan (*prisoner's cinema*), yang dimana merupakan gabungan dari fosfena dan efek psikologis dari kekurangan rangsangan visual. Seperti yang dijelaskan Oliver Sacks (2012), bioskop tahananan merupakan kurangnya rangsangan visual dapat memicu mata batin, seperti menghasilkan imajinasi yang hidup.

Maka dari itu, penulis berusaha untuk memanfaatkan pengalaman gangguan tidur tersebut

sebagai pengalaman estetik ke dalam tema Tugas Akhir. Menurut Yeremias Jena (2014), seniman memiliki individualitas yang dapat menghasilkan karya seni dikarenakan karya-karyanya merupakan bentuk ekspresi dari sebuah pengalaman estetik yang dialami dirinya maupun orang lain.

Fenomena optik pada pengalaman insomnia tersebut dapat dikembangkan melalui teknik animasi 3 dimensi dan membentuk menjadi sebuah seni video tanpa karakter dan alur cerita. Seni video tersebut diproyeksikan pada sebuah layar yang cukup besar agar dapat menghadirkan fenomena optik bioskop tahanan secara langsung kepada orang-orang yang mengamatinya. Dengan adanya pengkaryaan ini penulis berharap dapat memberikan orang-orang wawasan baru mengenai fenomena bioskop tahanan. Penulis berupaya untuk memberikan sisi positif dari gangguan tidur yang dimana dapat dimanfaatkan untuk melakukan refleksi diri dan meningkatkan proses imajinasi dalam kemampuan kreativitas seseorang. Penulis juga ingin mengangkat bagaimana pengalaman insomnia yang terjadi karena tekanan psikologis dapat memberikan pengalaman estetik sehingga menghasilkan sebuah karya seni, dan dapat menciptakan kesan dari perspektif yang berbeda-beda kepada orang-orang yang mengamatinya.

2. Proses Berkarya

Penulis melakukan beberapa tahap dalam proses berkarya, seperti pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra-produksi, penulis melakukan eksplorasi bentuk dan pembuatan sketsa. Kemudian pada tahap produksi, objek untuk seni video mulai dibuat menggunakan *software* Blender. Dilakukannya juga pembuatan audio menggunakan *software* FL Studio. Semua yang dikerjakan pada tahap ini menggunakan perangkat komputer. Setelah melewati tahap produksi, pada tahap pasca produksi dibuatnya perencanaan *display* pengkaryaan.



Gambar 1. Rencana pemasangan karya seni video

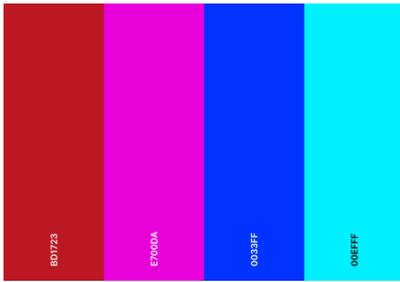
(Sumber : Penulis, 2021)

3. Hasil dan Pembahasan

Seni video yang tidak ber-alur cerita tersebut menghadirkan bermacam-macam objek geometris dengan suasana gelapnya, yang merupakan hasil pencampuran bentuk fosfena dan hasil imajinasi penulis yang sudah melewati beberapa tahap eksplorasi bentuk. Penulis memilih video sebagai media karya agar fenomena bioskop tahanan tersebut dapat lebih tersampaikan. Dengan menggunakan teknik animasi 3 dimensi, gambaran yang hadir dapat memiliki kedalaman sehingga mendekati dimensi pada dunia nyata.

Seni video bersuasana gelap dan dipenuhi dengan bintang-bintang merepresentasikan suasana malam hari, yang dimana pada saat itulah penulis mengalami fenomena tersebut, serta dapat memberikan kesan yang menenangkan. Audio yang digunakan untuk mengiringi seni video memberikan kesan khayalan/mimpi sehingga mendukung suasana malam hari pada seni video yang ditampilkan, dan juga menambahkan perasaan tenang ketika mendengarkannya. Sama halnya seperti musik, menurut Shaleha (2019) musik dapat memengaruhi seseorang, seperti afeksi, kognisi dan perilaku, termasuk emosi seperti senang, sedih dan marah.

Karya seni video diberi judul “Berkelana Tanpa Henti”, yang memiliki makna menggambarkan perjalanan di dalam fenomena seolah-olah tidak pernah berhenti menghadirkan keindahan bentuknya. Objek-objek bergerak dan berubah bentuk tanpa henti seolah-olah tidak memiliki ujung, begitu pula pada corak warna objek. Pemilihan warna yang digunakan dalam seni video berdasarkan warna yang sering muncul dalam fenomena yang dialami penulis. Agar memiliki perpaduan warna yang serasi, penulis membatasi penggunaan warna menjadi 4 macam sebagai warna dasar, yaitu merah, ungu, biru dan sian. Dapat diketahui, warna ungu merupakan warna yang sering muncul, maka dari itu objek-objek pada tiap scene berwarna ungu.



Gambar 2. Warna objek

(Sumber: Penulis, 2021)

Sayin, H. U. (2014). Does the Nervous System Have an Intrinsic Archaic Language? *Entoptic Images and Phosphenes. NeuroQuantology*, 12(3), 427-445.

Shaleha, R. R. A. (2019). Do re mi: Psikologi, musik, dan budaya. *Buletin Psikologi*, 27(1), 43-51.

4. Simpulan

Dalam proses pengkaryaan tugas akhir, berbagai macam tahapan telah dilalui penulis. Konsep pada pengkaryaan seni video adalah penggambaran mengenai fenomena bioskop tahanan yang terjadi ketika penulis memejamkan matanya pada saat mengalami insomnia, dengan tujuan membagikan pengalaman estetis penulis yang telah melalui berbagai proses pengkaryaan sehingga dapat menciptakan kesan dari perspektif yang berbeda-beda kepada orang-orang yang mengamatinya. Bayangan visual dalam seni video dengan 6 scene berbeda mengindikasikan bahwa bentuk-bentuk pada fenomena tersebut merupakan gabungan dari fosfena dan juga imajinasi orang yang mengalaminya. Teknik animasi 3 dimensi yang digunakan dapat memberikan gambaran memiliki kedalaman sehingga mendekati dimensi pada dunia nyata. Adanya kendala menyalurkan tujuan pengkaryaan penulis ke dalam karya seni video dikarenakan pandemi yang sedang terjadi, sehingga tidak dapat menghadirkan fenomena bioskop tahanan dengan display karya yang sudah direncanakan.

Diperlukannya pengembangan dalam berbagai aspek sehingga dapat menghasilkan sebuah karya seni yang lebih maksimal, diantaranya yaitu mengembangkan realisasi karya seni secara detail sehingga dapat mencakup semua permasalahan yang diangkat. Selain itu, diperlukannya mempelajari lebih dalam mengenai penggunaan software Blender untuk animasi 3 dimensi, sehingga dapat menghasilkan sebuah karya seni video yang lebih maksimal.

Referensi

- Jena, Y. (2014). Dari Pengalaman Estetis ke Sikap Estetis dan Etis. *Melintas*, 30(1), 22-44.
- Sacks, O. (2012). *Hallucinations*. United States: Knopf Canada.