

## MANIFESTASI TINGKAT KESADARAN MANUSIA DALAM ANIMASI 3 DIMENSI

Fransiscus Carlos Siagian<sup>1</sup>, Didit Endriawan<sup>2</sup> dan Ranti Rachmawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –  
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
fransiscuscarlos@student.telkomuniversity.ac.id, didit@telkomuniversity.ac.id,  
rantirach@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak** : Laporan tugas akhir ini membahas sebuah karya seni animasi yang menggabungkan konsep surealisme dengan teori Sigmund Freud dan Carl Jung. Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk mengeksplorasi kompleksitas tingkat kesadaran manusia dan mengungkap manifestasinya melalui simbol-simbol yang merepresentasikan konsep-konsep Freud. Medium yang digunakan dalam pengkaryaan ini adalah animasi tiga dimensi dengan durasi 3 menit dan aspect ratio 16:9. Melalui karya ini, penulis berharap dapat memvisualisasikan narasi unik yang memicu introspeksi audiens tentang tingkat kesadaran manusia. Kesimpulan dari tugas akhir ini adalah bahwa penggabungan antara seni dan psikologi dapat memperdalam pemahaman tentang tingkat kesadaran manusia dan membawa inovasi dalam mengekspresikan gagasan-gagasan abstrak melalui media visual yang kuat dan menawan. Diharapkan karya ini dapat memberikan wawasan baru mengenai hubungan antara seni, psikologi, dan spiritualitas manusia, serta menginspirasi eksplorasi lebih lanjut dalam memahami lapisan terdalam pikiran manusia melalui medium seni yang menarik dan informatif.

**Kata kunci:** animasi, psikoanalisis, surealisme, tingkat kesadaran manusia.

**Abstract** : This final project report discusses an animated artwork that combines the concept of surrealism with the theories of Sigmund Freud and Carl Jung. The purpose of this final project is to explore the complexity of human consciousness and reveal its manifestation through symbols that represent Freud's concepts. The medium used in this work is three-dimensional animation with a duration of 3 minutes and an aspect ratio of 16:9. Through this work, the author hopes to visualize a unique narrative that triggers audience introspection about the level of human consciousness. The conclusion of this final project is that the merging of art and psychology can deepen the understanding of human consciousness and bring innovation in expressing abstract ideas through a strong and captivating visual medium. It is hoped that this work can provide new insights into the relationship between art, psychology, and human spirituality, and inspire further exploration in understanding the deepest layers of the human mind through the medium of interesting and informative art.

**Keywords:** animation, level of human consciousness, psychoanalysis, surrealism.

## PENDAHULUAN

Sejak zaman dahulu, beberapa orang selalu memiliki keingintahuan untuk mengenali dirinya sendiri beserta apa yang melatarbelakangi perilaku dan pikirannya. Tingkat kesadaran merupakan hal mempengaruhi itu semua, manusia memiliki kemampuan untuk merefleksikan diri, mengambil keputusan, dan memahami lingkungan sekitarnya. Namun, tingkat kesadaran manusia bukanlah sesuatu yang tunggal, melainkan terdiri dari berbagai tingkatan yang kompleks. Hal ini tentu sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Sigmund Freud, selaku ahli psikoanalisis yang membahas tiga tingkat kesadaran manusia, yaitu sadar, prasadar, dan tidak sadar. Menurut Sigmund Freud (1856-1939), tingkat kesadaran manusia dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu kesadaran, pra kesadaran, dan ketidaksadaran.

Manifestasi dalam konteks ini mengacu pada perwujudan dan interpretasi dari teori psikoanalisis Freud, terutama konsep kesadaran, prasadar, dan ketidaksadaran sebagai pembentuk kepribadian manusia. Secara umum, manifestasi berarti proses dimana sesuatu yang abstrak atau tidak terlihat menjadi nyata atau terlihat. Tingkat kesadaran adalah hal-hal yang menjadi pemicu perilaku manusia baik itu sadar maupun di luar kesadaran, seperti naluri, trauma masa lalu, dan konflik batin. Pengambilan teori Sigmund Freud sebagai landasan konsep karya ini didasarkan pada fakta bahwa teori tersebut merupakan salah satu teori kepribadian yang paling berpengaruh dan dikenal. Selain itu, teori ini memberikan pandangan baru tentang pentingnya memahami setiap tingkat kesadaran dalam membentuk perilaku dan kepribadian manusia.

Penulis ingin menggambarkan sebuah karya animasi yang membahas tiga tingkat kesadaran manusia menurut pandangan penulis disertai dengan teori dari Sigmund Freud. Namun penulis juga akan membahas mengenai interaksi atau hubungan antara tingkat kesadaran manusia yang dapat mempengaruhi pengalaman pribadi, cara berpikir, dan perilaku. Disini penulis ingin

menggabungkan antara teori tingkat kesadaran manusia itu dengan pengalaman pribadi penulis yang dimanifestasikan menjadi sebuah cerita yang utuh dalam bentuk karya animasi tiga dimensi.

Karya animasi ini juga tercipta atas keinginan penulis untuk lebih mengeksplorasi dan mengenal lebih mendalam tentang tingkat kesadaran manusia yang dapat mempengaruhi setiap manusia. Penulis tidak hanya menampilkan tingkat kesadaran manusia saja melainkan menampilkan pergulatan batin penulis yang akan menjelajahi semua tingkat kesadaran manusia, lewat karya animasi ini penulis ingin menciptakan pengalaman visual spiritual lewat medium karya yang inovatif dan informatif.

Animasi ini diharapkan dapat memberikan visual yang unik dan mendalam, serta berperan dalam memperkenalkan kepada audiens tentang cara kerja tingkat kesadaran manusia yang dapat mempengaruhi kehidupan dan kepribadian setiap manusia. Karya animasi ini juga ditargetkan untuk audiens yang tertarik pada eksplorasi psikologi manusia dengan media yang baru dan bagaimana alam bawah sadar dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Selain itu, karya ini juga dapat menjadi media edukasi untuk memahami konsep-konsep dalam teori psikoanalisis Freud secara lebih menarik dan mudah dicerna.

Karya animasi ini juga telah lebih cocok dibandingkan dengan medium lain. Dibandingkan dengan fotografi dan video, animasi memiliki keleluasaan lebih besar dalam berkreasi karena tidak terbatas oleh realita objektif. Penulis dapat lebih leluasa dalam menciptakan dunia imajinatif yang lebih menarik. Dengan menggunakan media animasi, manifestasi tingkat kesadaran manusia dapat divisualisasikan secara kreatif dan imajinatif, sehingga konsep-konsep yang abstrak dalam teori Freud dapat disampaikan dengan lebih hidup dan menarik. Karya animasi ini diharapkan dapat memberikan sudut pandang baru dalam memahami dinamika setiap manusia.

## METODE PENELITIAN

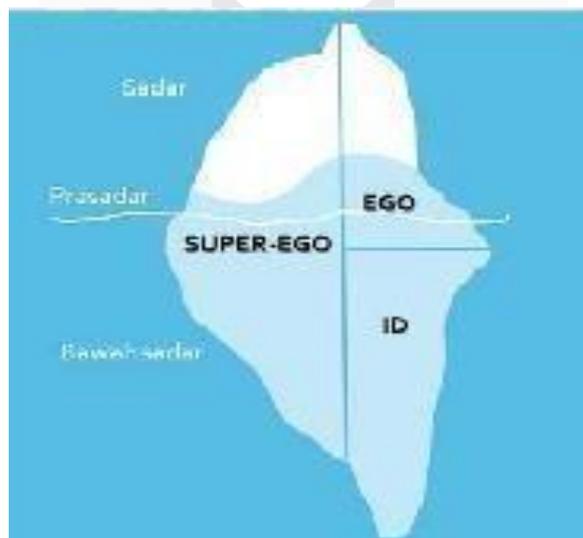
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif yang didasarkan pada referensi dari jurnal ilmiah dan buku untuk mendukung analisis tentang manifestasi tingkat kesadaran manusia. Setelah itu hasil dari penelitian ini diintegrasikan ke dalam animasi 3 dimensi. Animasi 3 dimensi ini juga melibatkan pengalaman pribadi penulis untuk lebih menjadi landasan untuk memahami bagaimana teknik dan cara yang tepat untuk merepresentasikan tingkat kesadaran manusia. Dengan kombinasi metode ini, diharapkan tugas akhir ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan dapat menghasilkan karya seni animasi 3 dimensi yang tepat sesuai.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah penulis berhasil mengembangkan karya animasi tiga dimensi yang menggabungkan konsep tingkat kesadaran manusia dengan gaya surealisme. Hasil penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut:

### Visualisasi Tingkat Kesadaran



Gambar 1 Gambaran Teori Sigmund Freud

Sumber: *Iceberg Sigmund Freud: Sigmund Freud, 2022*

Animasi ini akan menggambarkan perjalanan karakter utama melalui berbagai tingkat kesadarannya, yaitu id, ego, dan superego, sesuai dengan teori Sigmund Freud. Adegan-adegan dalam animasi merepresentasikan konflik batin, trauma masa lalu, dan proses pendewasaan yang dihadapi oleh karakter utama.

## 1.2 Penggunaan Simbolisme

Simbolisme digunakan secara ekstensif untuk menggambarkan konsep tingkat kesadaran manusia. Pintu-pintu yang muncul dalam animasi melambangkan berbagai aspek alam bawah sadar yang harus dihadapi dan diintegrasikan oleh karakter utama. Adegan akhir menunjukkan karakter utama berjalan menuju pintu yang dikelilingi cahaya putih, melambangkan pencerahan dan penyelesaian konflik internal.

Tabel 1 Konsep Visual

Visualisasi	Signifier	Signified
Tertidur di ruang Kamar yang terang.		Ketenangan.
Suasana misterius.		Awal dari mimpi.

<p>Banyak pintu muncul mengelilingi karakter utama.</p>		<p>Perjalanan melalui berbagai aspek tingkat kesadaran manusia.</p>
<p>Mata yang melayang.</p>		<p>Pengawasan (Superego).</p>
<p>Patung yang sedang berdebat.</p>		<p>Emosi (Ego).</p>
<p>Padang rumput lebat dan sebuah rumah yang telah terbengkalai.</p>		<p>Potensi, Harapan dan Keinginan. (Id)</p>
<p>Tenggelam kedalam kolam air yang tenang.</p>		<p>Tenggelam dalam ketidaksadaran.</p>

<p>Duduk dikursi dan diikat disebuah lorong gelap.</p>		<p>Keterjebakan dan Ketidakberdayaan.</p>
<p>Banyak cermin yang mengelilingi.</p>		<p>Keraguan.</p>
<p>Goa misterius yang didalamnya terdapat cincin-cincin raksasa yang melayang- layang di udara, berputar dan saling berinteraksi satu sama lain.</p>		<p>Mimpi-mimpi yang saling berkaitan.</p>
<p>Ekspresi datar.</p>		<p>Kesadaran.</p>
<p>Pintu yang dikelilingi oleh cahaya putih yang terang benderang.</p>		<p>Pencerahan, Harapan dan Akhir dari sebuah perjalanan.</p>

Sumber: Penulis, 2024

**Pendekatan Surrealisme**

Gaya surealisme dipilih untuk menggambarkan dunia bawah sadar dengan cara yang kreatif dan imajinatif. Ini memungkinkan visualisasi konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan dengan cara yang konvensional. Hal ini sesuai dengan buku *The Secret Life of Dali* (1993). Adegan kekacauan yang terjadi selama pemutaran film mencerminkan hal yang sama dengan tugas akhir yang akan diangkat berjudul Manifestasi Tingkat Kesadaran Manusia Dalam Animasi 3 Dimensi. Penonton pada awalnya menunjukkan simpati yang luar biasa terhadap surealisme dalam film tersebut, tetapi ketika adegan tertentu yang diatur sebelumnya memicu reaksi yang dramatis, hal ini mengungkapkan bagaimana kesadaran manusia dapat dipengaruhi oleh rangsangan visual dan naratif yang kuat Dali (1993, hal.193).

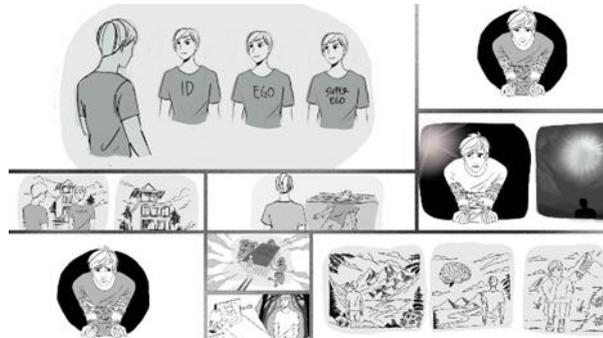
### **Proses Berkarya**

#### ***Shotlist***

*Shotlist* adalah alat penting dalam pembuatan animasi yang membantu merencanakan dan mengatur setiap adegan animasi, memberikan sebuah checklist dengan detail menit untuk membuat proses pembuatan animasi lebih efisien, di mana setiap entri mencakup nomor adegan, jumlah shot, lokasi, deskripsi, framing, tindakan/dialog, karakter, alat peraga, dan catatan tambahan. *Shotlist* terdiri dari nomor adegan dan jumlah shot membantu memecah adegan menjadi bagian yang lebih kecil untuk animasi yang lebih mudah, sedangkan deskripsi shot mencakup subjek dan tindakan

#### ***Storyboard***

*Storyboard* dalam dunia animasi adalah bentuk visualisasi dari setiap adegan yang ada dalam naskah cerita atau gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah yang ditulis oleh penulis atau *scriptwriter*.



Gambar 2 *Storyboard*  
Sumber: Penulis, 2024

### ***Modelling Character***

Pada tahap ini, dimulai pembuatan karakter yang nantinya akan menjadi karakter utama yang mengeksplorasi tingkat kesadaran manusia yang penuh kompleksitas. Semua proses ini dilakukan menggunakan aplikasi Blender sebagai perangkat lunak utama dalam penyusunan cerita. Di sini, penulis memulai dengan mengambil foto dari setiap sisi untuk menciptakan karakter utama yang mirip dan sesuai dengan referensi foto, atau yang lebih dikenal sebagai *3D scanning*.



Gambar 3 *Modelling Character*  
Sumber: Penulis, 2024

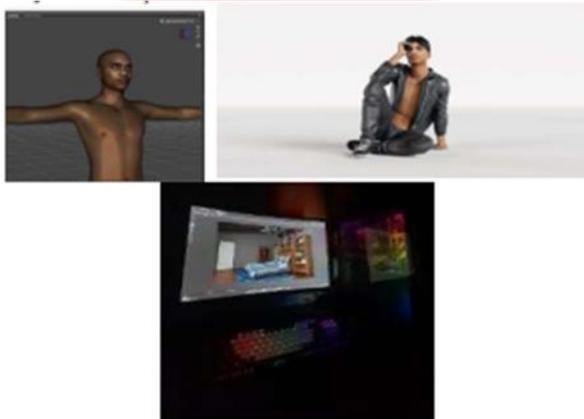
### ***Rigging Character***

*Rigging character* merupakan tahapan krusial dalam pembuatan animasi 3D, di mana kualitas rigging akan mempengaruhi kualitas animasi yang dihasilkan. Penerapan anatomi manusia harus diperhatikan dalam proses rigging agar

pergerakan karakter terlihat alami dan meyakinkan. Selain itu, penggunaan teknik-teknik *rigging* yang efisien.

### Proses Animasi

Setelah dilakukan proses *rigging*, langkah selanjutnya membuat karakter bergerak. Disini penulis menggunakan bantuan dari perangkat lunak animasi, yaitu Blender agar menghasilkan animasi yang dinamis dan realistis. Untuk membuat karakter bergerak penulis mempelajari kembali 12 prinsip animasi yang merupakan pedoman dasar untuk membantu penulis dalam menciptakan animasi yang realistis, menarik, dan berkesan. Tapi sebelumnya, penulis mengubah karakter yang telah dibuat menjadi bentuk *t-pose*.



Gambar 4 Proses Animasi  
Sumber: Penulis, 2024

### Proses Pembuatan Musik

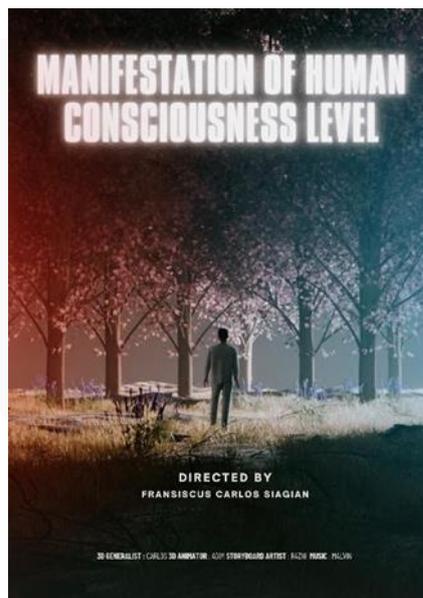
Setelah dilakukan proses animasi yang kompleks serta melewati proses yang sangat panjang. Penulis akhirnya mulai untuk membuat sebuah musik yang akan menjadi background dari karya tugas akhir yang ingin penulis angkat. Penulis disini menggunakan software bernama Bandlab. BandLab adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat musik secara online. Aplikasi ini dikembangkan oleh BandLab Technologies. BandLab menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan musik mereka sendiri, termasuk pengeditan audio, pemilihan instrumen, dan banyak lagi. Disini penulis

membuat musik dengan tema Ambience yang akan menjadi elemen pelengkap pada tugas akhir yang akan penulis ciptakan.

### **Pembuatan Prototipe**

Prototipe dalam sebuah animasi versi awal dari sebuah animasi yang digunakan untuk menguji dan mengembangkan ide-ide sebelum mencapai tahap produksi akhir. Prototipe ini bisa berupa gerakan kasar, animasi sederhana, atau storyboard yang berfungsi untuk menggambarkan alur cerita, desain karakter, dan 49 elemen visual lainnya. Prototipe memungkinkan penulis untuk mengembangkan dan menguji konsep dan ide secara visual. Ini membantu dalam mengevaluasi apakah elemen cerita dan desain yang direncanakan dapat berfungsi dengan baik dalam bentuk animasi.

### **Hasil Karya**



Gambar 5 Poster  
Sumber: Penulis, 2024

### **Sinopsis :**

Sebuah mimpi yang membawa karakter utama untuk menjelajahi segala tingkat kesadarannya untuk menghadapi konflik internal pada dirinya. Perjalanan ini digambarkan melalui simbol-simbol.

## Diskusi

### Referensi Seniman

#### Salvador Dali

Salvador Dalí adalah seorang seniman Spanyol yang terkenal di seluruh dunia karena karya-karyanya yang surrealistik. Lahir pada tanggal 11 Mei 1904 di Figueres, sebuah kota kecil di wilayah *Catalonia, Spanyol*, Dalí menunjukkan bakat seni sejak usia dini. Salvador Dalí belajar di Akademi *San Fernando di Madrid*, di mana ia mengembangkan gaya uniknya yang kemudian menjadi ciri khas karya-karyanya.

Karya-karya Dalí yang penuh dengan simbolisme dan surealisme menjadi inspirasi utama dalam visualisasi tingkat kesadaran. Misalnya, penggunaan elemen-elemen distorsi dan objek-objek surreal dalam animasi ini mencerminkan teknik yang digunakan Dalí dalam lukisannya seperti "*The Persistence of Memory*".

#### Mikhael Joseph Winkelmann

Mikhael Joseph Winkelmann lahir pada tanggal 20 Mei 1981 di Muskegon, Michigan, Bleeple memulai karirnya sebagai desainer grafis sebelum tertarik pada seni digital dan memulai proyek ambisius "*Everydays*" di mana ia berkomitmen membuat satu karya seni digital setiap hari sejak 2007.

Alasan pemilihan *Bleeple* menjadi referensi untuk berkarya adalah pengaruh yang diperlihatkan dalam penggunaan teknologi animasi 3D yang canggih untuk menciptakan visual yang dinamis dan inovatif, serta dalam cara animasi ini menggabungkan isu-isu kontemporer dengan elemen-elemen surealis.

#### Jean Giraud

Jean Giraud yang lebih dikenal dengan nama pena *Moebius* adalah seorang komikus, ilustrator, dan seniman Prancis yang dianggap sebagai salah satu legenda dalam dunia komik Eropa dan seni ilustrasi modern. Lahir pada 8 Mei 1938 di

*Rollsville, Prancis*, Giraud memulai karirnya sebagai ilustrator dengan gaya naturalis di era 1960-an.

Namun, gaya karyanya berubah drastis pada 1963 ketika ia menciptakan karakter fiksi ilmiah bernama "*Arzach*" dan menggunakan nama pena Moebius. Alasan pemilihan Jean Giraud adalah karena Jean Giraud seringkali menggunakan simbol surrealis dan pemilihan garis yang rumit untuk menekankan aspek surrealis dan simbol yang ingin ditunjukkan.

## **Kajian Literatur**

### **Teori Umum**

### **Teori Interpretasi Mimpi**

Tinjauan kritis karya seni terdahulu dalam buku "*The Interpretation of Dreams*" (1995), Sigmund Freud mengeksplorasi konsep tingkat kesadaran manusia dan bagaimana manifestasinya muncul dalam bentuk mimpi dan perilaku simbolis. Teori Sigmund Freud ini menjadi acuan penting dalam memahami proses kreatif dan ekspresi artistik sebagai manifestasi dari pikiran bawah sadar yang tersembunyi.

Teori ini menjelaskan bahwa tingkat kesadaran merupakan tempat di mana pikiran, ingatan, dan keinginan yang tertekan berada. Meskipun tidak disadari secara langsung, tingkat kesadaran memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku dan ekspresi manusia. Pemilihan teori interpretasi mimpi ini didasari pada relevansi dengan tema tingkat kesadaran manusia yang akan diangkat menjadi sebuah karya animasi 3 dimensi.

### **Teori Psikoanalisis**

Teori psikoanalisis adalah salah satu teori psikologi yang membahas tentang hakikat dan perkembangan bentuk kepribadian manusia. Teori ini didasarkan pada asumsi bahwa kepribadian manusia akan mulai berkembang saat terjadi konflik-konflik dari aspek-aspek psikologis itu sendiri, yang biasanya terjadi

pada anak- anak atau usia dini. Teori psikoanalisis ini banyak dikembangkan oleh Sigmund Freud, seorang ilmuwan psikologis terkenal yang memperkenalkan konsep-konsep seperti id, ego, dan superego, serta teori tentang tahapan perkembangan psiko nafsual.

Adapun menurut Jurnal Visualisasi Teknik Otomatisme dalam Karya Animasi, (R.Rachmawati,2023 hal.5) Dalam jiwa seorang individu, terdapat beberapa taraf kesadaran yang dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan pada kacamata psikoanalisa milik Sigmund Freud. Yaitu alam sadar (*conscious*), alam pra-sadar (*pre-conscious*), dan alam bawah sadar (*unconscious*). Alam sadar adalah ketika seseorang melakukan sebuah aktivitas secara sadar; setiap aktivitasnya terdapat maksud dan tujuan. Alam pra-sadar (*pre-conscious*) adalah suatu hal yang dengan mudah dapat menjadi sadar dan dianggap sebagai sebuah jembatan antara alam sadar dan alam bawah sadar.

Teori psikoanalisis Sigmund Freud dipilih sebagai landasan dalam tugas akhir ini karena menawarkan kerangka yang komprehensif untuk memahami perkembangan kepribadian manusia melalui konflik internal antara id, ego, dan superego, yang merupakan inti dari konsep tingkat kesadaran manusia. Teori ini relevan untuk menggambarkan bagaimana kepribadian terbentuk dan berkembang dari interaksi antara kesadaran, pra-sadar, dan bawah sadar, sesuai dengan tujuan animasi yang ingin divisualisasikan.

### **Teori Dorongan Kreatif dan Pengembangan Kepribadian**

Konsep Teori Dorongan Kreatif dan Pengembangan Kepribadian dari Otto Rank dikutip dari jurnal *The Humanistic Psychologist*, Will Wadlington, 2001 menekankan pada gagasan bahwa individu memiliki dorongan kreatif alami yang mendorong perkembangan pribadi mereka. Rank melihat dirinya sebagai seorang seniman dan percaya bahwa hidupnya adalah karyanya, yang memungkinkannya untuk memahami pengalaman seniman secara langsung. (Will Wadlington, 2001 hal.16)

Menurut Rank dalam bukunya "*Art and Artist*" (1989), seni adalah ekspresi dari "kehendak untuk membentuk" yang bukan hanya produk dari kemampuan teknis, tetapi juga merupakan ekspresi dari ideologi kolektif dan persepsi individu tentang dunia. Otto Rank berpendapat bahwa seni adalah manifestasi dari tingkat kesadaran manusia, di mana melalui seni, manusia dapat mengekspresikan dan memahami pengalaman serta perasaan mereka yang paling dalam. Beberapa penjelasan tadi relevan dengan tujuan animasi yang ingin memvisualisasikan manifestasi tingkat kesadaran manusia, karena seni memungkinkan manusia untuk mengekspresikan dan memahami pengalaman serta perasaan mereka yang paling dalam.

### **Teori Tingkat Kesadaran Manusia**

Carl Gustav Jung adalah seorang psikolog dan psikiater Swiss yang dikenal sebagai salah satu tokoh penting dalam bidang psikologi analitik. Jung adalah murid dari Sigmund Freud sebelum keduanya berpisah karena perbedaan pandangan. Jung mengembangkan konsep-konsep seperti arketipe, kompleks, dan persona dalam teorinya. Salah satu kontribusi terbesar Carl Jung adalah pengembangan konsep alam bawah sadar kolektif, yang merupakan lapisan bawah sadar yang berisi pengalaman-pengalaman bersama yang diwarisi oleh seluruh umat manusia. Jung juga memperkenalkan istilah introvert dan ekstrovert dalam kepribadian.

Carl Jung dikenal karena pendekatannya yang holistik terhadap psikologi, yang mencakup aspek spiritual, mitologi, dan simbolisme dalam pemahaman manusia. Karyanya yang terkenal antara lain "*Psychological Types*" dan "*Memories, Dreams, Reflections*". Dengan kontribusi-kontribusinya yang beragam, Carl Gustav Jung menjadi salah satu tokoh yang sangat berpengaruh dalam perkembangan psikologi modern. (hal.1,2,dan 3). Teori dari Carl Jung menjadi pilihan yang tepat untuk menjelaskan bagaimana animasi 3 dimensi dapat menjadi

medium yang kuat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan tingkat kesadaran manusia.

## **Teori Seni**

### **Teori Surrealisme**

Menurut Kusumawardhani, R. M. I., & Mulya, M. C. (2021) dalam jurnal dengan judul Studi Literatur tentang Surrealisme di Indonesia di Universitas Multimedia Nusantara. Pada jurnal tersebut dibahas mengenai Giuliiodori,dkk. (2020,hal.4) dalam jurnalnya mengamati bahwa lukisan.

Surrealisme dianggap sebagai contoh dari interaksi manusia dengan alam bawah sadarnya. Namun, mereka tidak hanya melihat alam bawah sadar manusia sebagai sumber inspirasi dan kreativitas semata. Menurut mereka, lukisan Surrealisme juga bisa dijadikan indikator untuk memahami apa yang terdapat di balik sisi sadar manusia.

Teori surrealisme dipilih sebagai dasar dalam penciptaan animasi tugas akhir ini karena surrealisme berusaha untuk mengungkapkan dan mengekspresikan alam bawah sadar manusia melalui karya seni. Menurut Giuliiodori dkk. (2020), lukisan surealis dianggap sebagai contoh dari interaksi manusia dengan alam bawah sadarnya. Selain itu, seniman surealis juga melihat alam bawah sadar manusia bukan hanya sebagai sumber inspirasi dan kreativitas, tetapi juga sebagai indikator untuk memahami sisi tersembunyi dari kesadaran manusia. Aspek-aspek alam bawah sadar manusia inilah yang ingin diungkapkan dan divisualisasikan dalam animasi 3 dimensi ini.

### **Teori Animasi**

Dalam Jurnal Desain Komunikasi Visual dengan judul "Film Animasi 3D Jurnal Sindo yang diterbitkan oleh Mariana, Y tahun 2017. Menurut Djalle dalam Wibawa (2011:5). Animasi ada proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Sedangkan Menurut Binanto,dalam Paramitha (2014:7) Animasi adalah hasil dari proses menampilkan obyek-obyek

gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup. Tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter kepada obyek-obyek tersebut. (hal.1)

Pemilihan media animasi 3D untuk tugas akhir berjudul "Manifestasi Tingkat Kesadaran Manusia" merupakan pilihan yang tepat. Animasi 3D memiliki kemampuan unik dalam menciptakan representasi visual yang sesuai dengan konsep kesadaran manusia. Melalui penggunaan software Blender, penulis dapat memanfaatkan fleksibilitas dan akses yang luas dalam proses pembuatan animasi, serta menerapkan prinsip-prinsip animasi klasik untuk menghasilkan karya yang menarik, hidup, dan tentunya realistis.

### **Teori Surrealisme**

Menurut buku "What is Art?" karya Leo Tolstoy yang diterbitkan pada tahun 1899, teori seni menjadi media ekspresi adalah suatu cara bagi manusia untuk mentransmisikan perasaan dan pengalaman mereka kepada orang lain. Teori seni sebagai media ekspresi yang dikemukakan oleh Leo Tolstoy dalam bukunya "*What is Art?*". Tolstoy melihat seni sebagai sarana komunikasi yang memungkinkan seseorang merasakan emosi yang sama dengan penulis yang menciptakannya. (*Thinking Art : hal.39-41*).

Melalui animasi 3D, pengalaman dan proses mental yang terkait dengan kesadaran manusia dapat direpresentasikan secara visual dan diekspresikan kepada audiens. Untuk memahami manifestasi tingkat kesadaran manusia, perlu memahami konsep kesadaran itu sendiri. Kesadaran dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan merasakan lingkungan sekitar, serta memiliki pengalaman subjektif dari pikiran, emosi, dan sensasi.

### **Teori Psikologi Seni**

Sebelum, membahas mengenai psikologi seni, disini penulis akan menjelaskan mengenai pengertian dari psikologi. R.Rachmawati (2024, hal.5) dalam *Jurnal Skizofrenia* Dalam Karya Film Pendek Berjudul "*My Empty Crowded*

*Mind*". Psikologi merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang perilaku, fungsi, dan proses mental dari manusia yang disajikan dalam berbagai teori serta prosedur ilmiah. Beberapa manfaat psikologi secara umumnya ialah mengetahui emosi dan membahas tentang pandangan perilaku manusia secara teori, selain mempelajari perilaku terhadap individu, psikologi juga mempelajari ruang lingkup sosial dari dampak perilaku individu tersebut.

D.Endriawan (2020,hal.1,2,4 dan 8) mengutip pembagian dua tipe kreativitas dari Irma Damayanti, yaitu kreativitas intuitif/spekulatif dan kreativitas sistematis/logis seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Kreativitas ini mendasarkan pada proses bawah sadar (*unconscious*). Kreativitas dipandang sebagai peristiwa tak sadar, tidak dapat diprediksi dan dianggap berkorelasi dengan inspirasi.

Kaitannya dengan tugas akhir "Manifestasi Tingkat Kesadaran Manusia dalam Animasi 3 Dimensi" adalah bahwa jurnal ini memberikan perspektif mengenai bagaimana kreativitas seorang seniman dapat dianalisis dari karyanya menggunakan pendekatan psikologi. Meskipun dalam konteks seni lukis, prinsip ini dapat diterapkan juga dalam animasi 3D sebagai salah satu bentuk karya seni.

## **KESIMPULAN**

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah berhasil dalam menggambarkan konsep "Manifestasi Tingkat Kesadaran Manusia" dalam bentuk animasi 3 dimensi dengan gaya surrealisme yang telah mengacu pada teori dari Carl Jung dan Sigmund Freud. Melalui visualisasi tingkat kesadaran manusia yang terdiri dari id, ego, dan superego. Dalam adegan-adegan surreal, penulis disini mampu menyajikan perjalanan introspektif dari karakter utama yang mencerminkan konflik batin dan proses penyembuhan emosional dari trauma karakter utama. Penciptaan karya ini menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi

medium yang efektif dalam menyampaikan ide dan konsep yang kompleks. Karya animasi ini tidak hanya menghadirkan sebuah visualisasi yang menarik tetapi juga mengajak audiens untuk merenungkan arti dan esensi dari tingkat kesadaran manusia dan bagaimana pengalaman pribadi dapat mempengaruhi kepribadian dan perilaku seseorang.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Dali, Salvador. (1993). *The Secret Life of Salvador Dali*. Dover Publications, Inc., New York. (Karya asli diterbitkan tahun 1942)

Freud, Sigmund. (1955). *The Interpretation of Dreams*. Diedit dan diterjemahkan oleh James Strachey. Basic Books, Inc.

Joang, H. R. (2017). *Animasi 3 Dimensi*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Pusat Pengembangan Perfilman).

Rank, Otto. (1989). *Art and Artist: Creative Urge and Personality Development*. W.W. Norton & Company.

Tolstoy, L. (1899). "What is Art?" Translated by Aylmer Maude. Wickham's Farm, Near Danbury, Essex.

### Jurnal

Ardiansyah, dkk. (2022). Kajian Psikoanalisis: Teori Sigmund Freud. *Jurnal Kependidikan*.

Endriawan, D. (2020). "Menggali Kreativitas Karya Raden Saleh dengan Pendekatan Psikologi Seni." Universitas Telkom.

Islami, H. A., Wiguna, I. P., & Rachmawanti, R. Visualisasi Teknik Otomatisme Dalam Karya Animasi.