

# MENGABADIKAN KISAH CINTA DIRI SENDIRI DALAM METODE VIDEO ART: PATAH BACINTO

## IMMORTALIZE YOUR OWN LOVE STORY IN VIDEO ART METHOD: PATAH BACINTO

Muhammad Alfath<sup>1</sup>, Soni Sadono<sup>2</sup> dan Vega Giri Rohadiat<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

[malfath@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:malfath@student.telkomuniversity.ac.id), [sonisadono@telkomuniversity.ac.id](mailto:sonisadono@telkomuniversity.ac.id),

[vegaagiri@telkomuniversity.ac.id](mailto:vegaagiri@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak** : Karya ini menggambarkan minat penulis terhadap fenomena cinta sebagai emosi yang kompleks. Meskipun definisi cinta sulit ditetapkan secara pasti, beberapa aspek penting sering dikaitkan, seperti kasih sayang, ketertarikan emosional, hubungan yang berkelanjutan, penerimaan, keintiman, kesetiaan emosional, hubungan yang berkelanjutan, penerimaan, keintiman, kesetiaan, kebahagiaan, kepedulian, dan empati. Karya ini fokus pada pengalaman cinta diri penulis sendiri yang mendalam terhadap seseorang wanita, meski tanpa adanya hubungan resmi, yang berujung pada patah hati. Penulis juga menyoroti bahwa peran gender dalam masyarakat bukanlah sesuatu yang alami, melainkan hasil dari perkembangan budaya dan sosial. Karya ini dibuat untuk mengekspresikan perasaan kecewa penulis melalui video art, dengan harapan bahwa ekspresi tersebut dapat membantu mengatasi rasa sakit tanpa harus merusak diri sendiri.

**Kata kunci**: cinta, Patah Bacinto, wanita, video art

**Abstract** : This work illustrates the author's interest in the phenomenon of love as a complex emotion. Although the definition of love is difficult to establish with certainty, several important aspects are often associated, such as affection, emotional attraction, ongoing relationship, acceptance, intimacy, emotional loyalty, ongoing relationship, acceptance, intimacy, loyalty, happiness, caring, and empathy. This work focuses on the author's own experience of deep self-love towards a woman, even in the absence of an official relationship, which led to heartbreak. The author also highlights that gender roles in society are not natural, but the result of cultural and social development. Heartbreak can have negative consequences, such as alcohol abuse, drug abuse, and even suicide. This work was created to express the author's feelings of disappointment through video art, with the hope that such expression can help overcome the pain without having to self-destruct.

**Keywords**: love, Patah Bacinto, woman, video art

## **PENDAHULUAN**

Cinta merupakan sebuah perasaan yang mendalam dan kompleks yang bisa dirasakan oleh manusia terhadap orang lain, hewan, benda, atau bahkan konsep abstrak. Cinta adalah salah satu emosi paling mendasar dan kuat yang bisa dirasakan oleh manusia. Ada beberapa aspek utama yang sering kali terkait dengan perasaan, seperti perasaan kasih sayang dan ketertarikan emosional, keterhubungan dengan keberlanjutan, penerimaan dan pengertian, keintiman emosional dan fisik, kesetiaan dan kepercayaan, rasa bahagia dan kesejahteraan, kepedulian dan empati.

Cinta yang dimaksud disini adalah, cinta kepada seorang wanita yang sangat mendalam, tetapi belum pacaran atau menjalin suatu hubungan sudah di tinggal pergi oleh seorang wanita nya. Sehingga menjadi patah hati yang sangat mendalam karena di tinggal begitu saja. Peran laki-laki dan perempuan dalam konteks sosial bukanlah sesuatu yang diberikan secara alami atau bersifat kodrati. Sebaliknya, konstruksi peran ini sudah terbentuk jauh sebelum budaya dan masyarakat mencapai tingkat kemajuan tertentu. Ada dua teori peran yang bisa digunakan untuk memahami peran laki-laki dan perempuan, yaitu teori nature dan teori nurture. Dalam hal ini, peran yang dimaksud adalah peran sosial yang dibentuk oleh masyarakat. Kedua teori ini sering kali memiliki pandangan yang berlawanan. Laki-laki dan perempuan tidak didefinisikan secara ilmiah, melainkan dikonstruksikan secara sosial.

Wanita berdarah minang atau berdarah sumatera barat, memiliki sifat yang berbeda dengan wanita jawa, sunda, medan, bugis, dll. Sifat yang berbeda

dengan wanita lain ini, membuat cara pendekatan wanita minang dengan wanita lainnya berbeda. Beberapa wanita minang memiliki tutur kata yang sopan, tetapi kalau dibandingkan dengan wanita sunda, secara berbicara lebih sopan, lemah lembut wanita sunda. Ini yang membuat penulis memiliki pandangan yang berbeda terhadap setiap wanita yang ada di Indonesia. Di kutip yang berasal dari Universitas Bung Hatta menerbitkan artikel mengenai Peran dan Kedudukan Perempuan dalam Kebudayaan Minangkabau. Artikel ini menjelaskan bahwa dalam kebudayaan Minangkabau, perempuan memiliki peran dan kedudukan yang sangat tinggi. Hal ini sering diungkapkan melalui berbagai peribahasa, seperti "Limpapeh rumah nan gadang" dan "sumarak anjuang nan tinggi." Ungkapan-ungkapan ini sangat akrab dan sering didengar. Khususnya, untuk perempuan dewasa atau para ibu, digunakan sebutan "Bundo Kandung." Sebutan Bundo Kandung, atau dalam bahasa Indonesia nya adalah bundang kandung. ini bukanlah sekedar istilah, tetapi lebih dari itu yang bermaksud bunda kandung merupakan tempat untuk mengadu atau tempat kembali berpulang setelah lelah menghadapi kesibukan.

*Patah Bacinto* yang merupakan kata yang berasal dari bahasa minang atau Sumatera Barat yang artinya *patah bercinta* atau patah hati, atau bisa juga disebut gagal dalam percintaan. Penulis mengambil judul ini karena, penulis sendiri merupakan seorang yang berdarah minang, selain karena berdarah minang, penulis ingin memberi tahu kepada pembaca ada banyak bahasa-bahasa minang lainnya yang bisa di mengerti, dan penulis juga ingin bahasa minang dikenal oleh banyak orang. *Patah Bacinto* yang penulis maksud disini adalah, patah hati karena di khianati oleh perempuan yang penulis suka dan jatuh hati padanya, tetapi perempuan tersebut lebih memilih pria lain di bandingkan penulis yang sudah meluangkan waktu, tenaga untuk mendapatkan hatinya tetapi gagal.

Kerambit adalah pisau kecil yang memiliki bentuk melengkung dan digunakan dengan cara digenggam. Pisau ini berasal dari Asia Tenggara, khususnya

Indonesia, Filipina, dan Malaysia. Di negara-negara Barat, pisau ini dikenal dengan nama karambit, sementara di daerah Minangkabau, ia disebut Kurambiak atau Karambiak. Berdasarkan sejarah, kerambit berasal dari Minangkabau dan dibawa oleh para perantau Minangkabau ke berbagai wilayah seperti Semenanjung Melayu, Jawa, dan tempat lainnya berabad-abad lalu. Menurut cerita rakyat setempat, desain pisau kerambit terinspirasi dari cakar harimau atau macan yang dulunya banyak ditemukan di hutan-hutan Sumatra. Di Nusantara terdapat berbagai jenis kerambit, salah satunya adalah Kuku Harimau.

Topik yang saya angkat adalah tentang diri penulis sendiri, mengisahkan tentang kisah cinta, yang belum sempat memiliki (pacaran) tetapi sudah ada rasa sayang terhadap seorang wanita. Walaupun belum memiliki (pacaran), karena sering bersama dengan wanita tersebut menyebabkan timbul rasa sayang dan rasa ingin memiliki untuk sebagai pacar. Belum sempat menyatakan perasaan, penulis mendapatkan informasi bahwa seorang wanita ini sudah memiliki orang yang sudah disukai oleh wanita tersebut. Disaat itulah penulis kecewa berat dengan informasi tersebut, membuat penulis menjadi kecewa dan galau. Penulis beranggapan, bahwa penulis lah orang yang disukai oleh wanita tersebut tetapi bukan. Disaat itulah pikiran penulis menjadi kacau, membuat penulis menjalani hari dengan tidak semangat, hingga pada akhirnya penulis mengkonsumsi alkohol untuk melampiaskan kekecewaan tersebut, karena penulis mengkonsumsi alkohol berlebihan menyebabkan penulis menjadi sakit seperti, asam lambung naik yang menyebabkan muntah-muntah, terasa kebas di keseluruhan badan, kepala pusing, dan nangis.

Dalam tugas akhir ini, penciptaan karya ini bertujuan untuk mengungkapkan perasaan kecewa penulis dengan menggunakan *video art* sebagai media pengekspresian diri penulis. Penciptaan karya ini hanya melibat penulis sendiri dan pengekspresian patah hati menurut penulis. Urgensi dalam pembuatan karya ini, bertujuan untuk agar permasalahan patah hati, tidak serta

merta bunuh diri, merusak diri sendiri. Tetapi dengan melihat ekspresi dan mengartikan maksud dari *video art* yang penulis buat, membuat rasa patah hati tersebut terobati.

Menurut Sarwono (1993), perilaku didefinisikan sebagai tindakan nyata yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain. Morgan (1986) menjelaskan bahwa, berbeda dengan pikiran atau perasaan, perilaku adalah sesuatu yang nyata, dapat diamati, direkam, dan dipelajari. Walgito (1994) membagi perilaku atau aktivitas menjadi dua kategori: perilaku yang tampak (*Over Behavior*) dan perilaku yang tidak tampak (*Inner Behavior*), yang mencakup aktivitas motoris serta kegiatan emosional dan kognitif.

Menurut buku "Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)" oleh The Liang Gie, Benedetto Croce (1976: 75), seni adalah bentuk ekspresi dari setiap seniman yang terkait dengan aliran seni, seperti melukis, yang merupakan manifestasi emosional seniman yang mungkin telah terdistorsi oleh perasaan seperti kesedihan, kekerasan, dan tekanan batin yang berat. Dalam hal objek, ekspresionisme cenderung menggunakan bentuk atau warna yang mencerminkan suasana dalam lukisan daripada merepresentasikan realitas sebenarnya.

Teori ekspresi seni adalah pandangan bahwa seni adalah ekspresi dari emosi, perasaan, dan pengalaman pribadi seniman. Karya seni dianggap sebagai cara untuk menyampaikan atau mengungkapkan keadaan batin, ide, atau emosi dari seniman kepada penonton. Darwin (dalam Matsumoto & Ekman, 2007) berpendapat bahwa pada dasarnya, guratan ekspresi emosi adalah tindakan perilaku lengkap yang berhubungan dengan tanggapan fisik lainnya, seperti suara, postur, gestur, pergerakan otot, dan tanggapan fisiologis lainnya. Misalnya, guratan ekspresi emosi yang terlihat dari wajah seseorang adalah bagian dari emosi itu sendiri. Menurut Safaria dan Saputra (2009), guratan ekspresi adalah bentuk komunikasi seperti kata-kata dan bahkan lebih cepat dalam menyampaikan pesan dibandingkan kata-kata.

Hal ini yang mengakibatkan percampuran ekspresi juga perilaku penulis yang menyoroti hal ini dengan dikombinasi melalui video art. Sebelum lebih jauh, Seni video adalah seperti pelukis yang melukis dengan cat, namun seniman video menggambar dengan media video (Murti, 1999). Video art muncul pada tahun 1960-an sebagai bentuk perlawanan terhadap budaya TV pada masanya. Media ini tidak terikat pada aturan-aturan seperti film yang memiliki dialog dan narasi. Seiring perkembangan zaman, video art berkembang menjadi seni media baru berbasis digital, yang banyak digunakan oleh seniman untuk mengekspresikan karya mereka dalam berbagai versi masing-masing.

Objek paling menyoroti tiap gambar bergerak adalah pewarnaan yang matang dan sesuai dengan karakter yang dibawa oleh penulis untuk setiap penceritaan. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa warna tidak hanya dilihat dengan mata, tetapi juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang, penilaian estetis, dan preferensi terhadap suatu objek. Warna merupakan salah satu unsur yang esensial pada sebuah desain, karena dengan warna suatu karya akan memiliki arti dan nilai yang lebih (added value) dari kemanfaatan karya tersebut. Warna memiliki kemampuan untuk mempengaruhi emosi dan suasana hati. Pemilihan warna harus dilakukan dengan cermat agar tidak terjadi kesalahpahaman. Setiap warna memiliki makna tersendiri. Misalnya, warna merah melambangkan keberanian, kekuatan, energi, dan semangat untuk bertindak. Warna biru memberikan kesan profesional dan dapat dipercaya. Warna hitam melambangkan keanggunan, kemakmuran, kecanggihan, serta kemandirian dan misteri. juga merupakan warna yang independent dan penuh misteri. Sedangkan warna putih memiliki arti yang suci dan bersih.

## PROSES PENGKARYAAN

Dalam pengkaryaan ini, penulis ingin mengabadikan patah hati penulis terhadap seorang wanita dengan metode video art. Diharapkan agar orang yang menonton dan menikmati video art dari penulis bisa berkarya dari keluh kesah sehari-hari. Penulis juga membawakan beberapa unsur atau lebih ke alat yang akan digunakan pada saat pengkaryaan. Yaitu sebuah pisau berasal dari minang kabau bernama Karambit. Pisau kecil berbentuk melengkung ini adalah salah satu senjata tradisional Padang Sumatera Barat dan dibuat sebagai salah satu senjata paling mematikan di dunia. Walaupun ukurannya sangat kecil, tetapi karambit sangat berbahaya karena bisa merobek atau merusak anggota tubuh lawan. Tujuan penulis menggunakan karambit di tugas akhir ini, karena ingin memperkenalkan sedikit banyak nya hal-hal yang berbau Sumatera Barat. Di sisilain, penulis ingin menguatkan, bahwa depresi yang dialami oleh laki-laki yang patah hati itu sangat parah, hingga laki-laki itu menggunakan senjata paling mematikan di dunia agar depresi nya bisa lebih terkeluarkan.

Dari karya ini penulis menampilkan seorang lelaki yang jalan cerita cinta nya itu di ibaratkan bunga mawar merah yang di masukkan kedalam gelas bening yang akan diisi air. Lalu saat lelaki ini akan melakukan suatu perbuatan, akan berpengaruh terhadap bunga mawar merah yang diletakkan didalam gelas bening. Hingga akhirnya lelaki ini mendapatkan pisau khas dari minang kabau, yaitu karambit. Lelaki ini memperhatikan karambit nya hingga dia merasa depresi dan ingin menyerang orang lain. Orang lain yang dimaksud disini adalah wanita tersebut, yang tiba-tiba berpindah tempat disaat lelaki itu ingin menyerangnya. Di Point of View yang berbeda, ternyata lelaki tersebut hanya halu saja, seolah-olah dia sedang menyerang seseorang, tetapi tidak ada orangnya. Perbuatannya tersebut membuat bunga mawar yang awal nya cantik, menjadi buruh. Mulai ternodai dengan bercak-bercak hitam, dan mulai tenggelam. Disaat lelaki ini berhenti menyerang, bunga mawar merah yang terkena bercak hitam dan juga air

nya mulai menghitam, disaat itulah bunga mawar ini mencoba untuk kembali ke bentuk dan warnanya seperti semula. Belum seutuhnya sempurna, gelas bening sebagai wadahnya pun tiba-tiba pecah, dan semuanya menjadi berantakan. Ketika semuanya udah tidak terurus, berantakan, kotor, muncul seekor merpati putih yang senantiasa membawa kedaiaman. Merpati putih itu berdiri diatas pecahan-pecahan kaca dan bunga mawar merah yang sudah mulai mati. Dengan datangnya merpati putih, lelaki yang awalnya sedang depresi berat, menjadi seseorang yang baru tetapi dengan luka yang masih berbekas. Dan lelaki tersebut hanya tersenyum melihat kamera, dan lelaki tersebut pergi. Berikut *story board* juga beberapa persiapan dari pra produksi hingga post produksi yang dilakukan penulis.

### Penyusunan *Shotlist* dan *Storyboard*

**STORY BOARD**  
PATAH BACINTO

<p>SCENE 1</p> <p>Lighting yang berwarna putih. Gelas kaca bening yang berisikan setengah bunga mawar merah di letakkan di atas meja.</p>	<p>SCENE 2</p> <p>tempat di coffee shop dengan sorotan lighting berwarna biru. Seorang lelaki yang baru saja duduk di depan meja lalu melihat ke arah kamera dengan ekspresi sayang.</p>	<p>SCENE 3</p> <p>masih di tempat dan lighting yang sama. ekspresi lelaki yang berubah-ubah mulai dari senyum, senang, ketawa.</p>
<p>SCENE 4</p> <p>lighting yang awalnya berwarna biru, berubah menjadi warna putih. Espresso lelaki tiba-tiba menjadi datar.</p>	<p>SCENE 5</p> <p>lighting berwarna merah, bunga mawar merah dengan tangkainya sudah berontang dan mulai tergelam. Terlihat berwarna hitam mulai mengemulsi, bunga mawar dan bejana hitam mulai bercampur ke air.</p>	<p>SCENE 6</p> <p>Lighting yang bercampur ada merah dan biru. Laki dengan telapak tangan lalu mengangkat piala (karambit) yang di genggamnya.</p>

**STORY BOARD**  
PATAH BACINTO

<p>SCENE 7</p> <p>Lighting berwarna merah. Lelaki memperhatikan piala karambit yang di genggamnya lalu mengarahkan piala ke arah kamera dan mencoba untuk menekan.</p>	<p>SCENE 8</p> <p>Lighting masih berwarna merah. Lalu kamera berpindah ke belakang lelaki dan isyarat tersebut, kebingungan kamera pindahnya kamera.</p>	<p>SCENE 9</p> <p>Lighting masih berwarna merah. Lelaki beresat, merendahkan kamera berpindah ke belakang dan mencoba untuk menekannya kembali.</p>
<p>SCENE 10</p> <p>Lighting masih berwarna merah. Kamera kembali berpindah ke bagian sudut di depan. Dan memperlihatkan lelaki yang mencoba menekan suatu hal yang ada di pikirannya yang berpindah-pindah tempat.</p>	<p>SCENE 11</p> <p>Lighting yang mulai berubah ke warna merah. Bunga Mawar merah yang sudah tergelam, dan sudah dipenuhi dengan cairan berwarna hitam.</p>	<p>SCENE 12</p> <p>Lighting berwarna merah. Lelaki yang masih memperhatikan piala karambit, lalu memperlihatkan piala tersebut dengan perasaan bersusah.</p>

**STORY BOARD**  
PATAH BACINTO

<p>SCENE 13</p> <p>Lighting yang bercampur antara merah dengan biru. Bunga mawar merah dan telapak hitam yang seolah-olah nge reverse, dan ingin kembali ke bentuk semula.</p>	<p>SCENE 14</p> <p>Lighting yang berwarna biru. Belum sempat kembali ke bentuk semula, gelas kaca tersebut pecah dan air tumpah berserakan.</p>	<p>SCENE 15</p> <p>Lighting masih berwarna biru. Semua yang sudah berantakan lalu terdapat burung merpati putih yang berada di atas pecahan kaca, tumpahan air, dan bunga mawar merah.</p>
<p>SCENE 16</p> <p>Lighting berwarna biru. Lelaki yang merunduk lalu menatap ke arah kamera dengan senyumnya, lalu beranjak pergi dari tempat duduknya.</p>		

Gambar 1. Storyboard  
Sumber: Penulis, 2024

Setelah tahapan pra produksi selesai, kemudian penulis lanjut ke tahap produksi yang dilakukan pada 18 Mei 2024. Pengambilan video dilakukan di salah satu rumah teman dengan menggunakan kamera Canon 750D beserta lensa fix Canon 50 mm milik pribadi. Selain kamera, tripod juga penulis gunakan sebagai penopang kamera karena pengambilan video yang penulis membutuhkan kestabilan, lighting juga digunakan untuk pencahayaan yang baik pada hasil video. Berikut beberapa gambar *Behind The Scene* dari proses pengambilan video untuk karya yang akan penulis buat. Terdapat dokumentasi mengenai proses set up pengambilan video, seperti kamera, tripod, blocking, dan juga lighting.



Gambar 2, 3, dan 4. Proses shooting.  
(Sumber: Penulis, 2024)

### Proses Editing

Pada proses editing, penulis menggunakan software capcut pc, mulai dari menambahkan musik, hingga pewarnaan dilakukan di capcut. Berikut adalah gambaran dari proses pengeditan karya penulis

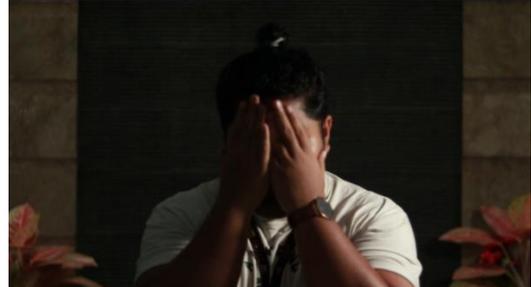


Gambar 5 dan 6. Proses editing  
(Sumber: Penulis, 2024)

Tabel 1. Hasil Visual dan pemaknaan

NO	VISUAL	MAKNA
1		<p>Pada Scene ini menjelaskan tentang pemakaian perasaan penulis sendiri sebagai bunga mawar merah, dan susu putih sebagai kondisi yang masih baik-baik saja.</p>
2		<p>Pindah ke scene dimana seorang pria yang baru saja duduk, dan tersenyum. Seolah-olah sedang bertemu dengan seorang wanita</p>
3		<p>Scene yang memperlihatkan pria yang sedang asyimgengobrol</p>
4		<p>Seketika wajah pria tersebut menjadi datar dengan tatapan kosong</p>

5		<p>Bunga mawar merah yang tangkainya sudah terpotong di ibaratkan sudah terjadi suatu masalah</p>
6		<p>Pria tersebut mendapatkan pisau karambit, dan ingin membuka bungkus pisau karambit.</p>
7		<p>Scene berlanjut seperti di alam bawah sadar pria tadi, perpindahan alam bawah sadar ini dikarenakan pria tersebut sudah membuka bungkus pisau karambit.</p>
8		<p>Bunga mawar merah yang sudah ditutupi dengan cairan berwarna hitam, di ibaratkan telah terjadi kekacauan yang membuat bunga mawar merah menjadi tidak seperti awal.</p>
9		<p>Pria tersebut menggunakan pisau karambit untuk menikam wanita yang dia temui tadi. Tetapi hanya halusinasi yang ada di kepalanya</p>
10		<p>Bunga mawar merah yang mulai di penuhi oleh cairan berwarna hitam, dan air susu putih juga sudah mulai berbaur dengan cairan berwarna hitam.</p>

11		<p>Pria tersebut beberapa kali mencoba untuk menikam wanita halusinasi nya tetapi tidak berhasil, halusinasinya berpindah-pindah tempat.</p>
12		<p>Bunga mawar merah sudah tidak lagi seperti diawal, sudah tenggelam. Penulis menceritakan bahwasemuanya sudah tidak sebagusyang diawal, dikarenakan emosi yang sudah terjadi.</p>
13		<p>Scene dimana pria tersebut masih menggenggam pisaukarambit, dan tidak jadi membukanya. Disini penulis ingin memperlihatkan bahwa Ketika pisau karambit itu dibuka, semua permasalahan bakalan terjadi.</p>
14		<p>Scene ini merupakan reverse dari bunga mawar merah yang sudah tenggelam dan sudah dipenuhi oleh warna hitam. Maksud penulis disini adalah, penulis ingin memperbaiki keadaan seperti semula.</p>
15		<p>Scene ini memperlihatkan gelas pecah dikarenakan proses untuk memperbaiki seperti keadaan semula telah gagal, dan hancur berantakan.</p>

16		<p>Scene ini memperlihatkan kertas putih yang menutupi bunga mawar dan gelas kaca yang sudah pecah. Ini bermaksud untuk berdamai dengan keadaan yang sudah hancur berantakan.</p>
17		<p>Di scene terakhir, pria yangsenyum nya sudah kembali lagi, tetapi tanpa memperlihatkan keadaan yang hancur lebur di dalam hati nya, karena sudah berdamai dengan keadaantersebut.</p>

## HASIL DAN DISKUSI

Pada Video Art ini lebih memperlihatkan cara penulis melampiaskan Patah Hati dengan cara membuat suatu karya. Visual yang diberikan merupakan proses dari awal hingga membuat penulis sakit hati. Patah Bacinto adalah bukti, kalau patah hati itu bisa dilampiaskan ke hal yang positif, tidak harus ke hal yang negatif seperti mabuk-mabuk an, ngebut-ngebutan di jalan, menyayat tangan, hingga yang paling parah yaitu bunuh diri. Dari perumpamaan bunga mawar merah yang dimasukkan kedalam gelas berwarna bening, air berwarna putih, dan tetesan berwarna hitam, merupakan suatu hal yang mengibaratkan cerita cinta penulis sendiri.

Dari hasil karya Video Art berjudul Patah Bacinto yang sudah penulis buat, dapat disimpulkan bahwa, terdapat makna semiotika yang bisa dipahami. Mulai dari bunga mawar berwarna merah, gelas kaca bening, air berwarna putih, dan tetesan air berwarna hitam. Makna semiotika yang penulis masukkan ke dalam karya berjudul Patah Bacinto ini merupakan hal yang menyangkut dan pendukung hasil video art penulis. Penggunaan pisau karambit dalam video art penulis bertujuan untuk memasukkan salah satu unsur Sumatera Barat, karena penulis

sendiri berdarah Minang. Penggunaan sound juga sebagai untuk mempengaruhi perasaan ketika menonton atau menikmati karya yang penulis buat.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari karya Tugas Akhir penulis, semua orang bisa merasakan patah hati, mungkin karena di tinggal orang yang disayang, benda yang disayang, ataupun mengganti suatu barang lama yang sudah sedari dulu di rawat. Tetapi cara pengekspresian patah hati setiap orang berbeda-beda, seperti karya yang penulis buat, pengekspresian penulis dengan cara membuat karya seni. Sebuah karya seni yang dapat dilihat, dinikmati semua orang. Patah hati di tinggal seseorang tidak mesti dengan cara yang negatif, masih banyak hal yang bermanfaat yang bisa dilakukan di dunia.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang sangat jauh dari kata sempurna terhadap hasil karya serta penulisan ini. Oleh karena itu, penulis berharap karya ini dapat menjadi bahan diskusi yang kemudian dapat dikembangkan oleh perancang video Art. Semoga dengan adanya karya ini, dapat memberikan cerita dari sudut pandang yang baru yang membuka diskusi untuk pembuat lainnya sehingga pesan yang disampaikan bisa terus meluas. Maka dari itu, penulis sangat terbuka sekali terhadap saran dan masukan, apalagi kritikan terhadap hasil karya ini di waktu yang akan datang. Semoga dengan adanya karya video art yang penulis buat, bisa menjadi acuan untuk perancang video art selanjutnya. semoga dengan adanya karya ini, rasa Patah Hati dapat tersalurkan ke hal yang positif, dan untuk tidak menyalurkan ke hal yang negative.

## **DAFTAR PUSTAKA**

**Buku:**

Haller, K. (2019). The little book of colour: How to use the psychology of color to transform your life. Hujatnikajennong, A. (2023, July 2). Mahaguru VideoArt Indonesia: Krisna Murti. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/opini/2023/07/01/mahaguru-Seni-Videoindonesia-krisna-murti-1957-2023>.

**Jurnal:**

E-Proceeding of Art & Design. Vol. 11, No. 2, April 2024. Emir Ahmad Fauzan, Soni Sadono, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko. (2024). VISUALISASI FILM SEMI EKSPERIMENTAL VIRTUAL (UN)REALITY SEMI EXPERIMENTAL FILM VIRTUAL (UN)REALITY FILM VISUALIZATION.

E-Proceeding of Art & Design : Vol. 10, No. 1, Muhammad Hatman Hazazi Rabindranattagore Donny Trihanondo, Sigit Kusumanugraha, Karya Video Art "Inner" Sebagai Media Katarsis, diakses pada tanggal 12 Desember 2024 dari, [https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/181985/jurnal\\_eproc/karya-video-art-inner-sebagai-media-katarsis.pdf](https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/181985/jurnal_eproc/karya-video-art-inner-sebagai-media-katarsis.pdf)

E-Proceeding of Art & Design. Vol. 8, No. 5, Oktober 2021. Rahmah Aprianti, Soni Sadono, Cucu Retno Yuningsih. (2021). ANALISIS NILAI ESTETIKA PADA KARYA SENI LUKIS ARYA SUDRAJAT DALAMPAMERAN "NGINDEUW".

E-Proceeding of Art & Design : Vol. 10, No. 1, Penciptaan Video Art dengan Pendekatan Teknik Sinematografi dalam Karya Membaik, diakses pada tanggal 12 Desember 2024 dari, <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/19533/18910>

E-Proceeding of Art & Design. Vol. 11, No. 2, April 2024. Tiurma Rotua Hutabarat, Soni Sadono, Adrian Permana Zen. (2024). VISUALISASI FEAR OF

MISSING OUT DI MEDIA SOSIAL DALAM BENTUK FILM  
EKSPERIMENTAL.

Jurnal Penelitian Psikologi, 2023, Vol. 10, No. 03, Siti Kalsum, Hermien Laksmiwati, Resiliensi pada Dewasa Awal Pasca Putus Cinta, diakses pada tanggal 12 Desember 2024 dari, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/54526/43374>

Surune, Jurnal Psikologi Unsyiah Vol. 5. No. 2, Yurika Kristanti, Olivia Hadiwirawan, Pandangan Cinta Romantis Menurut Anak Muda, diakses pada tanggal 12 Desember 2024 dari, <https://id.scribd.com/document/676281569/27022-88054-1-PB>.

**Website:**

Muhfid Zulfatoni, Karya Video Art Dengan Memanfaatkan Datamoshing, diakses pada tanggal 12 Desember 2024 dari, <https://www.neliti.com/id/publications/252321/karya-video-art-dengan-memanfaatkan-datamoshing>

Van Zoest, A. (1992). Serba-serbi Semiotika. Gramedia Pustaka Utama. Rayhaniah, SA. (2022). Pengantar Teori Semiotika, Media Sains Indonesia. Lorenzia, B., 2020, Sejarah pisau Kerambit beserta jenis dan Teknik penggunaannya, diakses pada tanggal 14 Mei 2024 dari, <https://www.brilio.net/creator/sejarah-pisau-kerambit-beserta-jenis-dan-teknik-penggunaannya-8a8db7.html>

Yusrita Yanti, S. S., M. Hum, Peran dan Kedudukan Perempuan dalam Kebudayaan Minangkabau, diakses pada tanggal 12 Desember 2024 dari, <https://bunghatta.ac.id/artikel-107-peran-dan-kedudukan-perempuan-dalam-kebudayaanminangkabau.html>