

VISUALISASI MASALAH PARANOID MELALUI KARYA

ABSTRACT VIDEO ART

VISUALIZATION OF PARANOID PROBLEMS THROUGH ABSTRACT VIDEO ART

Ahmad Rafly Fahrezy¹, Ranti Rachmawati², Axel Ramadhan Ridzky³

¹Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
Raflyfahrezy@student.telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id,
axelramadhanridzky@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Karya ini merupakan eksplorasi visual terhadap isu psikologis paranoid yang semakin mendapat perhatian dalam diskursus kesehatan mental. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana pengalaman paranoid yang kompleks dapat divisualisasikan melalui medium seni. Tujuan karya ini adalah merepresentasikan kondisi mental paranoid menggunakan pendekatan video art abstrak. Metode yang digunakan mencakup manipulasi elemen visual dan audio seperti bentuk geometris, distorsi waktu, dan disonansi suara untuk menciptakan suasana cemas dan terasing. Temuan menunjukkan bahwa pendekatan non-verbal ini mampu menggugah empati dan menawarkan pengalaman reflektif bagi penonton. Kesimpulannya, karya ini menempatkan seni sebagai media pemahaman batin yang tidak dapat diungkapkan lewat bahasa medis konvensional. Manfaatnya adalah membuka ruang dialog emosional tentang isu kesehatan mental secara lebih imajinatif.

Kata kunci: Ekspresi Diri, Paranoid, Eksplorasi Visual, Gangguan Psikologis, Seni Kontemporer

Abstract : This work is a visual exploration of the psychological issue of paranoia, which is gaining increased attention in global mental health discourse. The central problem addressed is how the complex experience of paranoia can be visualized through the medium of art. The aim of this work is to represent the paranoid mental state using an abstract video art approach. The method involves manipulating visual and audio elements such as geometric forms, time distortion, and audiovisual dissonance to create an atmosphere of anxiety and alienation. The findings show that this non-verbal approach can evoke empathy and offer a reflective experience for

viewers. In conclusion, this work positions art as a medium for understanding inner psychological states that cannot be expressed through conventional medical language. Its benefit lies in opening emotional and imaginative dialogue about mental health issues.

Keywords: *Self-Expression, Paranoia, Visual Exploration, Psychological Disorder, Contemporary Art*

PENDAHULUAN

Gangguan paranoid adalah gejala psikologis yang semakin mendapat perhatian dalam pembicaraan tentang kesehatan mental di seluruh dunia. Sekitar 10–15% dari populasi dewasa mengalami gejala paranoid dengan berbagai tingkat keparahan (Freeman dan Garety, 2014), yang ditandai oleh kecenderungan untuk mencurigai orang lain tanpa adanya bukti yang jelas. Pemahaman mengenai paranoia saat ini telah beralih dari model tradisional ke pendekatan biopsikososial yang mempertimbangkan interaksi antara faktor biologis, psikologis, dan sosial (Birchwood, 2018; Jones dan Sharpe, 2017).

Dalam konteks psikologis, paranoia mencakup rentang yang cukup luas, mulai dari kecemasan yang ringan hingga gangguan psikotik seperti skizofrenia. Dimensi budaya turut berperan dalam cara pandang individu mengenai kecurigaan dan ketidakpercayaan, yang terkadang muncul sebagai respons yang adaptif terhadap trauma kolektif (Whaley, 2001).

Karya ini berasal dari pengalaman pribadi penulis dan bertujuan untuk menggambarkan kompleksitas paranoid melalui pendekatan seni video abstrak. Media ini dipilih karena kemampuannya untuk melampaui batasan cerita yang biasa dan menyentuh aspek-aspek emosional yang sulit diungkapkan dengan kata-kata. Metode seperti pengaturan waktu, tampilan

visual yang tidak representatif, dan ketidakcocokan audiovisual diterapkan untuk menghasilkan suasana pikiran yang tidak teratur, dipenuhi dengan kecemasan, dan perasaan terasing.

Karya seniman seperti Douglas Gordon dan pendekatan kuratorial MoMA mengilustrasikan bagaimana seni video dapat menghadirkan pandangan baru mengenai waktu, ruang, dan kenyataan batin (Gagosian, 2018; MoMA, 2023). Dengan demikian, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi dan penggambaran diri, tetapi juga sebagai alat untuk refleksi dan komunikasi emosional yang penting dalam diskusi seni rupa modern dan kesehatan mental.

METODE PENCIPTAAN KARYA

Metode penciptaan karya *Echoes of Distrust* menggunakan pendekatan praktik seni berbasis penelitian (*art-based research*), di mana proses eksplorasi visual dan konseptual dijalankan secara reflektif dan teoritis. Pendekatan ini memungkinkan pencipta mengembangkan gagasan berdasarkan pengalaman personal, yang kemudian dikaji melalui landasan teori dan direalisasikan secara estetik ke dalam bentuk karya yang komunikatif secara visual dan emosional.

Proses dimulai dengan eksplorasi isu paranoid, dipahami sebagai kondisi psikologis yang ditandai oleh kecemasan ekstrem, delusi, dan rasa diawasi terus-menerus. Isu ini dikontekstualisasikan melalui riset pustaka dan pengalaman subjektif, kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk visual dan audio eksperimental. Referensi artistik yang digunakan mencakup: John Whitney (animasi generatif), Ryoji Ikeda (minimalisme digital dan data estetika), Nam June Paik (video art konseptual), dan John Gaeta (manipulasi realitas visual dalam sinema).

Sementara itu, teori yang mendasari karya ini meliputi: Teori Paranoid (Freeman, 2014), Formalisme (Greenberg), Psikoanalisis Seni (Freud & Jung), serta Teori Video Art (Rush, 2007). Keempat pendekatan ini menjadi fondasi dalam pembentukan konsep dan estetika karya.

Karya diproduksi dalam bentuk single-channel video art berdurasi ± 3 menit dengan rasio 16:9, menggunakan Adobe After Effects untuk visual dan FL Studio untuk desain suara. Komposisi video disusun dalam bentuk *loop* untuk merepresentasikan repetisi pikiran paranoid. Elemen suara berupa distortion, noise, dan glitch disusun secara imersif dan diperdengarkan melalui headphone. Karya dipresentasikan menggunakan monitor 24 inch dalam ruang gelap, menciptakan suasana tertutup dan personal yang memperkuat pengalaman mental isolatif khas kondisi paranoid.

HASIL DAN DISKUSI

Berikut hasil dan diskusi karya *Echoes of Distrust* berdasarkan proses visual, audio:

1. Representasi Visual

Karya *Echoes of Distrust* berhasil merepresentasikan paranoid sebagai kondisi psikis yang repetitif, penuh kecurigaan, dan terfragmentasi. Visual hitam-putih, bentuk geometris, dan glitch membangun atmosfer mental yang cemas dan tidak stabil.

2. Simbol dan Estetika

Setiap scene memiliki makna simbolik:

- *Surveillance* dan *Distrust*: simbol rasa diawasi.
- *Pulse*: suara dalam kepala.
- *Presence*: kehilangan identitas.
- *Disarray*: kehilangan identitas

Simbol lingkaran, siluet kabur, dan noise digunakan untuk menyampaikan tekanan batin dan ketakutan bawah sadar.

3. Elemen Audio

Audio dirancang untuk menstimulasi emosi, bukan sekadar pengiring visual. Efek distorsi, delay, dan repetisi menciptakan rasa terjebak, mencerminkan kondisi paranoid secara sensoris.

4. Presentasi Karya

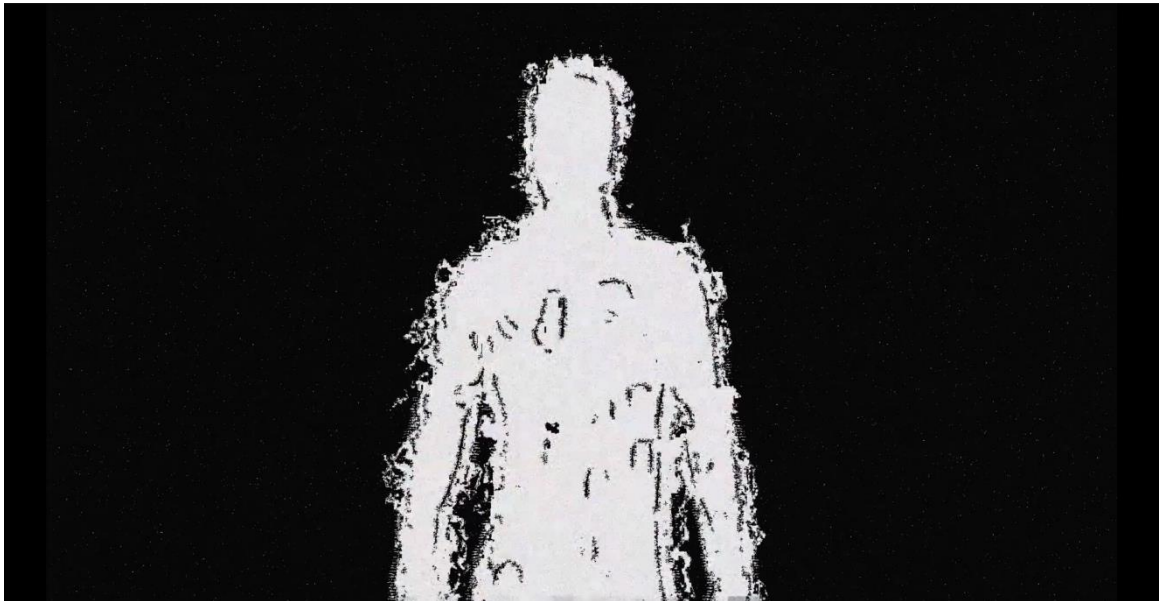
Karya disajikan melalui monitor dan headphone untuk menciptakan pengalaman imersif dan privat. Format ini memperkuat tema isolasi dan keterasingan yang dirasakan oleh penderita paranoid.

5. Refleksi dan Makna

Karya menjadi bentuk katarsis bagi pencipta dan ruang empati bagi audiens. Video art abstrak terbukti mampu menyampaikan pengalaman psikologis yang kompleks secara estetis dan emosional.

HASIL KARYA

Berikut hasil dari cuplikan scene visual dari karya “Echoes Of Distrust”

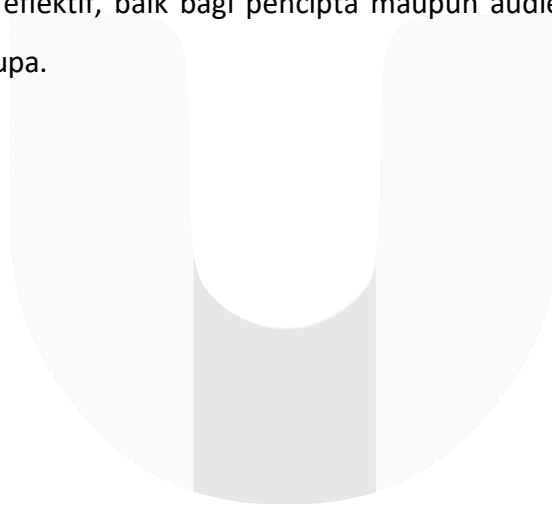


Gambar 1 Hasil Karya

(Sumber: document pribadi,2025)

KESIMPULAN

Karya tugas akhir *"Echoes of Distrust"* merupakan bentuk respons artistik terhadap pengalaman pribadi terkait kondisi paranoid, yang diolah melalui medium *abstract video art*. Melalui elemen visual seperti kontras monokromatik, bentuk geometris, pola berulang, serta disonansi audiovisual, karya ini merepresentasikan aspek-aspek utama dari pengalaman paranoid, seperti fragmentasi kognitif, distorsi persepsi, dan kecemasan irasional. Alih-alih menyampaikan narasi linier, karya ini menyajikan pengalaman visual yang bersifat immersif dan reflektif, yang membuka ruang interpretasi subjektif bagi penonton. Hadirnya karya ini memperkuat gagasan bahwa seni, khususnya seni video abstrak, memiliki potensi kuat sebagai media katarsis, ekspresi diri, dan komunikasi emosional dalam menghadapi isu psikologis yang sulit diungkapkan secara verbal. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai representasi artistik, tetapi juga sebagai medium terapeutik dan reflektif, baik bagi pencipta maupun audiens yang memiliki pengalaman serupa.



DAFTAR PUSTAKA

Adinegoro, A. (2010, March 6). *Good morning, Mr. Orwell dan perlawanan Nam June Paik terhadap televisi*. Jurnal Footage. <https://jurnalfootage.net/v4/good-morning-mr-orwell-dan-perlawanan-nam-june-paik-terhadap-televisi/>

Alchetron. (2017). *John Whitney - Alchetron, the free social encyclopedia*. [https://alchetron.com/John-Whitney-\(animator\)](https://alchetron.com/John-Whitney-(animator))

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.

De, R. (2017, October 25). *Art history briefing: Formalism in art*. Sybaris Collection. <https://sybaris.com.mx/art-history-briefing-formalism-art/>

Freeman, D., & Garety, P. (2014). Advances in understanding and treating persecutory delusions: A review. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 49(8), 1179–1189. <https://doi.org/10.1007/s00127-014-0928-7>

Freeman, D., & Loe, B. S. (2023). Explaining paranoia: Cognitive and social processes in the occurrence of extreme mistrust. *BMJ Mental Health*, 26(1). <https://doi.org/10.1136/bmjment-2023-300880>

Freud, S. (1964). *Leonardo da Vinci and a memory of his childhood*. W. W. Norton.

Gagosian. (2018). *Douglas Gordon*. <https://gagosian.com/artists/douglas-gordon/>

Health. (2022). *Paranoia*. Better Health Channel. <https://www.betterhealth-vic.gov.au.translate.goog/health/conditionsandtreatments/paranoia>

Hosford, R. (2010). Review: *Screens: Viewing media installation art*, by Kate Mondloch and *Rethinking curating: Art after new media*, by Beryl Graham, Sarah Cook and foreword by Steve Dietz. *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*, 38(3), 33.

<https://doi.org/10.1525/aft.2010.38.3.33>

Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. Doubleday.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

MoMA. (2023). *Signals: How video transformed the world*. The Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5224>

Nagao, L. (2025). *Video art by Michael Rush*. Scribd. <https://www.scribd.com/document/753393751/Video-Art-by-Michael-Rush-Z-lib-org>

Shaw, J., Weibel, P., & KunstF. (2003). *Future cinema: The cinematic imaginary after film*. MIT Press.

Tate. (2017). *Formalism*. <https://www.tate-org-uk.translate.goog/art/art-terms/f/formalism>

The Art Story. (2012). *Formalism in modern art - Modern art terms and concepts*. <https://www.theartstory.org/definition/formalism/>

To, T. A. A. P. (2002, November 16). *American post–World War II art movement*. Wikipedia. https://en.m.wikipedia.org/wiki/Abstract_expressionism

Whitney Museum of American Art. (2024). *Fin de siècle II*. <https://whitney.org/collection/works/8532y>

Whaley, A. L. (2001). Cultural mistrust: An important psychological construct for diagnosis and treatment of African Americans. *Professional Psychology: Research and Practice*, 32(6), 555–562. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.32.6.555>