

## **"ASAT" SENI VIDEO INSTALASI**

**Heri Nugroho**

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sastra, Budaya, dan Komunikasi  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta  
Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Kec. Banguntapan, Bantul,  
Daerah Istimewa Yogyakarta  
E-Mail : herinug.kidul@gmail.com

### **Abstraksi**

"Asat" adalah kata yang diambil dari bahasa Jawa yang berarti kering. "ASAT" digunakan sebagai judul pada seni video instalasi ini. Karya seni ini berdurasi 4 menit hingga 5 menit yang disajikan dengan teknik *looping*. Karya seni visual ini adalah sebuah instalasi sumur tradisional yang disatukan dengan video diproyeksikan menggunakan proyektor optik video ke dalam instalasi lubang sumur kemudian disajikan langsung kepada penonton. Sehingga setiap penonton yang menonton karya seni ini meluhut kedalam lubang sumur seperti pada sumur sesungguhnya. Konsep visual dari video yang diproyeksikan ke instalasi membuat perspektif nyata sumur.

Bekaitan dengan masalah lingkungan yang merupakan kerusakan lingkungan kekeringan akibat ulah manusia yang tidak melindungi lingkungannya dengan Hotel, Mall, Apartemen dan bangunan besar lainnya yang merusak lingkungan, membuat sumur-sumur di sekitar menjadi kering. Dengan proses visualisasi mengeringkan sumur dengan tanda di visual video, setiap penonton dituntun untuk ikut merasakan bagaimana proses kerusakan lingkungan yang terjadi di sekitarnya, juga efek yang didapat dari kerusakan tersebut. Konsep video instalasi dipilih untuk penciptaan karya ini, bertujuan untuk menciptakan hubungan yang erat antara penonton dengan karya seni, sehingga spekulasi nyata akan terasa oleh setiap masyarakat, sehingga akan menciptakan emosi yang mendalam kepada para penonton yang menikmati karya seni ini. Melalui karya seni ini dengan segala konsepnya sehingga karya ini memiliki peran yang besar dalam menyampaikan pesan moral kepada para penonton untuk selalu menjaga lingkungannya agar dapat menjaga keberlangsungan kehidupan setiap makhluk di bumi.

**Kata kunci** : Video Instalasi, kekeringan, Hotel

### **Abstract**

*"Asat" is a word taken from Java's Language which mean dry. "ASAT" uses to a title of video's art instalation. This art has duration about 4 minute until 5 minute that presented with looping technic. Above all about this visual art is a well traditional instalation that united with video by projected use video optical projector into a hole well instalation then presenting directly to spectators. So that every spectators that watching this art look into the well hole instalation just like the real well. It is because the visual concept from the video projected into the instalation created a real perspective of the well.*

*Themed about environment's problem which is drought environment's damage cause of human act that wasn't protect their environment with built hotel, mall, apartemen, and other large building that damage the environment, made effect to the wells around becoming dry. With visualitation process of drying wells with the sign in the visual video, every spectators is lead to follow the feels of how environment damage process that happened around, also the effect that gained from the damage. The instalation video concept is choosen in order to made this art, aim to create a close relation between spectators and the art. So that real expectation will feels by every socrates, so that will create a deep emotion to the spectators that enjoyed this art. Through this art with all*

*concept so this art has big role in deliver moral message to the spectators to always keep their environment in order to keep long life all creatures on the earth.*

**Key words:** *Video's Instalation, drought, hotel*

---

## 1. PENDAHULUAN

Manusia dan seluruh makhluk hidup lainnya sangat membutuhkan lingkungan hidup untuk menunjang kehidupannya di dunia ini. Lingkungan adalah sesuatu di luar atau di sekitar makhluk hidup. Lingkungan hidup ialah jumlah semua benda yang hidup dan tidak hidup serta kondisi yang ada dalam ruang yang kita tempati (Sastrawijaya, 2009 :7). Dalam UU Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup No 32 Tahun 2009, diartikan lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi alam itu sendiri, kelangsungan perikehidupan, dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain seperti tanah, air, cuaca, dan lain-lain. Dari pengertian tersebut sehingga sudah seharusnya kelestarian lingkungan harus tetap terjaga demi menciptakan kehidupan yang layak dan nyaman untuk kesejahteraan kehidupan seluruh makhluk hidup terlebih manusia. Namun demikian yang terjadi saat ini bertolak belakang, banyak penyimpangan oleh perbuatan manusia terjadi sehingga mengakibatkan kerusakan lingkungan.

Setiap negara memiliki permasalahan lingkungan yang berbeda. Namun secara umum ada permasalahan lingkungan hidup di negara sedang berkembang seperti halnya Indonesia, memiliki masalah dalam pemanfaatan sumber daya alam yang melebihi daya *recovery*-nya. Disamping itu permasalahan lainnya adalah pemanfaatan lingkungan yang melebihi daya dukungnya (Fandeli, 2007 : 1). Masalah lingkungan hidup selalu muncul dalam berbagai forum pembicaraan baik resmi maupun tidak resmi dalam kehidupan masyarakat. Peranan pers, aktifis, maupun seniman dalam mengekspose masalah lingkungan hidup selalu menjadi topik aktual yang selalu menarik untuk diikuti. Antara manusia dan lingkungan hidupnya terdapat hubungan timbal balik. Manusia mempengaruhi lingkungan hidupnya, dan sebaliknya manusia dipengaruhi oleh lingkungan hidupnya (Sastrawijaya, 2009 :7). Pengelolaan lingkungan yang baik akan berdampak pada keadaan yang ramah lingkungan dan lingkungan sehat.

Seperti halnya kebutuhan manusia sebagai makhluk hidup terhadap air yang merupakan salah satu sumber daya pokok dalam menunjang kehidupan. Kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk hidup tentu tidak akan pernah terpisahkan dari air, tidak hanya manusia bahkan seluruh makhluk hidup di dunia ini sangat membutuhkan air dalam kehidupannya. Tanpa air kemungkinan besar tidak akan pernah ada kehidupan di dunia ini karena semua makhluk yang hidup sangat membutuhkan air untuk tetap bertahan hidup. Manusia mungkin dapat hidup beberapa hari tanpa makan, akan tetapi manusia tidak akan bisa bertahan hidup selama beberapa hari tanpa air untuk minum karena sudah mutlak bahwa sebagian besar zat pembentuk tubuh manusia itu terdiri dari sekitar 70% air. Maka kehidupan di dunia ini dapat terus berlangsung karena tersedianya air yang cukup untuk menunjang kehidupan tersebut. Dalam usaha mempertahankan kelangsungan hidupnya, manusia berupaya mengadakan air yang cukup bagi dirinya sendiri. Selain sebagai air minum, terdapat fungsi-fungsi lain air terhadap kehidupan manusia yang tidak dapat tergantikan oleh apapun, misalnya untuk memasak, mandi, mencuci, keperluan pertanian dan peternakan atau perikanan, dan masih banyak lagi penggunaan air sebagai kebutuhan pokok dalam kehidupan, tentu semua kegiatan dalam kehidupan tersebut tidak akan bisa dilakukan tanpa ada air yang cukup.

Oleh karena itulah air sangat berfungsi dan berperan penting bagi kehidupan makhluk hidup di bumi, tanpa air tidak akan ada kehidupan. Dari fakta tersebut maka penting bagi setiap manusia untuk tetap selalu melestarikan dan menjaga agar air yang digunakan

tetap terjaga kelestariannya dengan melakukan pengelolaan air yang baik seperti penghematan, tidak membuang sampah dan limbah yang dapat menyebabkan pencemaran air sehingga mengganggu ekosistem yang ada.

Permasalahan yang terjadi khususnya pada lingkungan perkotaan seperti Yogyakarta pada saat ini dan tidak menutup kemungkinan juga terjadi di daerah lain, yaitu pembangunan gedung besar seperti Hotel, mall, dan apartemen yang begitu pesat. Pembangunan yang dilakukan tanpa perhitungan dengan cara yang mengakibatkan pencemaran sekaligus kerusakan lingkungan hidup yang secara langsung dirasakan oleh penduduk sekitar proyek tersebut seperti yang dirasakan warga di beberapa titik di kota Yogyakarta yang menjadi titik pembangunan hotel oleh para kapitalis. Sekitar wilayah tersebut mengalami kekeringan akibat dari hotel-hotel baru yang menggunakan alat-alat yang dapat merusak lingkungan seperti penggunaan sumur bor tanpa ijin dan penggunaannya untuk mendapatkan air tanah yang melebihi batas kewajaran atau melebihi ketersediaan air tanah di wilayah itu untuk memenuhi kebutuhan air pada hotel itu, sehingga hal ini merusak lingkungan disekitarnya yaitu unsur air.

Dalam merespon dampak negatif yang terjadi dan langsung dirasakan oleh warga setempat, banyak upaya warga salah satunya dengan melakukan aksi-aksi profokatif yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapat perhatian untuk menuntut keadilan dan kebijakan sehingga segala penderitaan yang dirasakan yang merupakan dampak buruk dari pembangunan tersebut dapat segera teratasi. Selain aksi yang dilakukan warga permasalahan pembangunan hotel, mall dan apartemen yang terjadi tersebut juga telah menggugah kepedulian dari para aktivis maupun seniman setempat yang kemudian merespon kondisi tersebut dengan tujuan membuat keadaan menjadi lebih baik dari yang sedang terjadi. Salah satu seniman yaitu Wage Daksinarga seorang seniman, penulis naskah, terlibat dalam sebuah komunitas teater yaitu komunitas "SEGO GURIH". Dalam komunitas ini Wage memiliki posisi penting sebagai penulis naskah, dimana setiap naskah karyanya selalu menjadi lakon dalam setiap pementasannya. Tak lepas dari permasalahan yang terjadi yaitu kerusakan lingkungan yang terjadi akibat pembangunan hotel di wilayah Yogyakarta khususnya, Wage menulis sebuah naskah dalam rangka ikut serta mengkritisi atau menjadikan naskah dan pertunjukan teater ini sebagai media kritik dan ekspresi kegelisahan atas apa yang sedang terjadi tersebut, Naskah berjudul "POGENG" yang sudah dipentaskan beberapa kali oleh komunitas "SEGO GURIH", merupakan cerita yang dikemas secara ringan, menceritakan permasalahan warga atau penduduk di sekitar proyek pembangunan hotel yang menjadi korban karena dampak dari pembangunan tersebut mengakibatkan kekeringan di kampung mereka yang terletak berdampingan persis dengan lokasi pembangunan hotel.

Karya Wage tersebut mengandung pesan moral yang sangat dalam untuk menyadarkan semua pihak bahwa lingkungan hidup wajib dijaga demi berlangsungnya kesejahteraan dan kenyamanan hidup bersama. Sebagai seorang kreator seni video, terinspirasi dari fenomena yang terjadi dan naskah "POGENG" karya Wage Daksinarga kemudian muncul keinginan untuk menciptakan sebuah karya seni dalam bentuk video. Banyak karya seni yang diciptakan atas adaptasi dari karya yang sudah ada sebelumnya. Menurut Hutcheon, dalam bukunya "*A Theory of Adaptation*" (2006), adaptasi adalah kegiatan sekunder setelah kegiatan aslinya. Adaptasi bersifat universal dan dapat diulang-ulang dengan berbagai variasi yang dilakukan terus menerus. Sedang dalam bidang seni, adaptasi adalah proses menangkap esensi sebuah karya asli untuk dituangkan ke dalam media lain (Krevolin, 2003: 78). Ada banyak bentuk adaptasi dan masing-masing produsen akan mengadaptasi sebuah teks asli dengan cara mereka sendiri yang unik (Hutcheon, 2006). Dari pengertian adaptasi tersebut maka dapat diartikan bahwa karya yang merupakan bentuk adaptasi dari karya sebelumnya adalah sebuah karya seni yang berangkat dari sebuah karya yang sudah ada, yang kemudian dikemas dengan bentuk baru sehingga memiliki sifat atau ciri khas yang baru. Lain dengan karya adaptasi, banyak pencipta karya

seni yang menciptakan sebuah karya seni dengan terinspirasi dari sebuah karya seni lain atau semua hal yang mampu memancing atau menghadirkan ide sehingga dapat dikembangkan dan diolah melalui proses penciptaan karya seni sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang baru yang orisinal tanpa ada ikatan dengan karya seni sebelumnya yang menjadi sumber inspirasi dari penciptanya tersebut.

Leo Tolstoy (dalam Soedarso Sp., 2006: 124) mengatakan bahwa seni adalah sarana komunikasi bagi emosi seniman dengan komunikannya yaitu masyarakat atau dengan kata lain seni adalah penghubung antara seniman dengan masyarakatnya. Menurut Georgi Valentinovich Plekhanov (2006: 12), dalam bukunya Seni dan Kritik Sosial mengatakan seni seharusnya tak melepaskan realitas sosial dalam setiap bentuknya. Seni merupakan pantulan dari realitas sosial yang dimana seniman hidup dan menjadi bagian dari lapisan sosialnya. Seni dalam masyarakat berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang sangat beragam dan kompleks. Selain itu juga seni merupakan sarana komunikasi perasaan dan pengalaman batin seseorang kepada kelompok masyarakatnya dalam rangka memenuhi kebutuhan pribadinya (Hary Sulastianto, 2007). Seni video merupakan jenis seni baru yang sering disebut dengan seni media baru. Seni video berbeda dengan seni-seni yang lain dimana seni video ini menggunakan teknologi sebagai sarannya, dan memiliki fasilitas audio visual. Terinspirasi dari tema pada karya "POGENG" serta fenomena permasalahan lingkungan yang terjadi sehingga muncul keinginan untuk menciptakan ke dalam karya seni video diharapkan mampu memberikan hal yang baru dengan informasi yang sama sehingga pesan yang disampaikan memiliki cara dan bentuk lain melalui format video.

## 2. METODE

Proses penciptaan karya seni membutuhkan langkah-langkah atau susunan rincian kerja yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses produksi, kegiatan tersebut disebut sebagai metode penciptaan karya seni. Dalam menciptakan sebuah karya seni akan didasari dengan dua hal pokok, pertama adalah berkaitan dengan konsep estetik karya yaitu sebuah proses imajinasi kreator dalam menterjemahkan semua materi yang akan diwujudkan kedalam sebuah karya seni, yang kedua adalah berkaitan dengan teknis atau cara yang akan digunakan dalam mewujudkan karya seni. Metode penciptaan karya seni video "ASAT" akan mengacu pada beberapa model tahapan penciptaan yaitu terminologi eksplorasi, eksperimentasi dan pembentukan/perwujudan.

Untuk mewujudkan sebuah karya seni tentu dibutuhkan sebuah alur kerja atau proses produksi. Proses produksi yang baik tentu akan sangat menentukan keberhasilan sebuah penciptaan karya seni. Dalam proses produksi seni video tersebut akan mengacu pada proses produksi film atau televisi. Dalam hal ini Wibowo (2007:39) mengatakan memproduksi sebuah program televisi membutuhkan beberapa tahapan yang harus dilakukan supaya semua berjalan lancar. Tahapan itu adalah pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Sedangkan Cleve (2006:9) mengatakan bahwa ada 4 (empat) tahap dalam produksi film yaitu *development*, *pre-production*, *production* dan *post-production*.

### 2.1. Pengumpulan Data

Sebuah masalah didasari dari beberapa data-data yang terbentuk dari realita sosial. Sumber data sangat dibutuhkan untuk mendukung terciptanya karya yang kritis, karena di tahap ini akan banyak ditemukan banyak sebab akibat yang akan berpengaruh pada penggalan konsep ditahap berikutnya. Pengumpulan data termasuk tahap yang paling krusial, karena memang dari data-data itulah karya akan menjadi semakin dalam. Data-data yang didapatkan dari pustaka, *media online*, televisi, dan juga ada riset dengan cara survey di beberapa instansi dan narasumber di lokasi yang berhubungan dekat dengan tema besar kerusakan lingkungan.

## 2.2. Riset Pustaka

Riset pustaka adalah riset pada bacaan-bacaan atau buku-buku untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penciptaan maupun penulisan karya ini. Buku-buku yang diambil menjadi sumber data adalah buku-buku mengenai objek penciptaan dan seni yang antara lain adalah, buku AMDAL yang banyak memberikan data-data mengenai kajian-kajian lingkungan serta buku-buku mengenai permasalahan lingkungan, hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Buku-buku mengenai seni sendiri digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk mendalami seni lebih dalam, mengenai jenis-jenis seni dan karakternya, khususnya apa itu seni video instalasi juga teknis penciptaannya sehingga dengan data-data yang diperoleh tersebut membuat karya ini menjadi semakin kuat dan dapat dipertanggung jawabkan.

## 2.3. Riset Media Online

Riset media *online* adalah mencari data-data melalui sumber *online*. Hal ini dilakukan untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan yang tidak didapatkan pada sumber yang lain. Pada penciptaan karya "ASAT" ini banyak data-data yang diperoleh dari sumber ini seperti berita-berita mengenai kerusakan-kerusakan lingkungan yang terjadi di setiap tahunnya, juga sejarah mengenai kebijakan-kebijakan yang dilakukan pemerintah untuk melindungi lingkungan dari kerusakan. Data ini diambil karena penting untuk mendukung karya ini dalam mempertanggungjawabkan konsep dengan alasan yang memiliki dasar yang kuat.

## 2.4. Riset Visual

Riset visual dalam karya ini adalah proses mencari data dari sumber-sumber visual, dalam hal ini adalah karya-karya yang sudah ada karya seniman-seniman lain yang dinilai memberikan gambaran atau referensi visual untuk pedoman dalam penciptaan karya yang akan diciptakan. Banyak karya yang dijumpai dalam proses ini baik dari seni video maupun bidang seni yang lain, hingga akhirnya diputuskan tiga buah karya seni yang menjadi referensi inti, dimana ketiga karya tersebut telah dicantumkan pada bab sebelumnya pada bagian sumber referensi karya. Ketiga karya tersebut dipilih karena dinilai paling dekat dengan konsep awal yang telah diciptakan untuk karya "ASAT" sehingga mampu menjadi referensi dalam mengembangkan konsep tersebut.

## 2.5. Riset Survey dan Wawancara / Interview

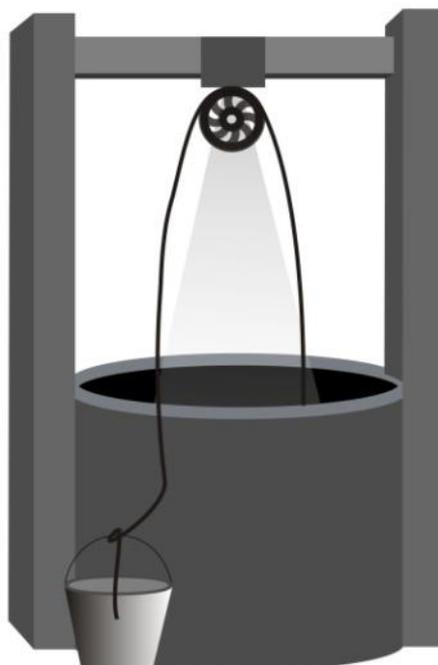
Riset *survey* adalah kegiatan mencari data dengan datang dan mengamati langsung objek yang dituju, riset ini bertujuan untuk mendapatkan data secara langsung mengenai kondisi yang terjadi di lokasi. Dalam penciptaan karya ini dilakukan riset *survey* di lokasi-lokasi pembangunan hotel di Yogyakarta, seperti di Miliran, di Jalan Kaliurang, dan di Sorosutan, Wirosaban.

Riset wawancara adalah kegiatan mencari data dengan cara mewawancarai narasumber yang dianggap mampu memberikan informasi yang dibutuhkan untuk penciptaan karya ini. Riset wawancara dalam karya ini dilakukan bersamaan ketika melakukan riset *survey*. Narasumber ditemui pada saat melakukan penelitian di lokasi, rata-rata adalah warga setempat. 2014 lalu warga Sorosutan dicemaskan dengan rencana pembangunan hotel di tempatnya. Data yang diperoleh dari salah seorang warga setempat (Bambang), mereka takut jika pihak hotel tidak bertanggung jawab jika nantinya terjadi dampak buruk kekeringan di wilayahnya seperti yang sudah terjadi di daerah Miliran Yogyakarta yang sudah kering akibat pembangunan hotel di daerah itu. Pada tahun 2016 seorang warga Miliran (Dodok) dalam acara ruwat Balaikota Yogyakarta yang dia lakukan di depan kantor Balai kota Yogyakarta mengatakan bahwa Miliran tidak pernah kekeringan, sejak adanya Fave Hotel semua sumur di Miliran jadi kering. Acara ruwat tersebut dia lakukan dengan maksud membersihkan balaikota dari hal-hal yang buruk, karena selama ini dia anggap Balaikota tidak bijaksana dalam mengeluarkan izin pembangunan hotel tanpa

mempertimbangkan dampak yang akan terjadi terhadap kelestarian lingkungan. Lebih lanjut Halik Sandera (WALHI Yogyakarta) sebuah lembaga pemerhati lingkungan saat ditemui di kantor WALHI Kota Gede menjelaskan bahwa segala aktivitas pembangunan seharusnya dikendalikan oleh AMDAL, yaitu sebuah kajian tentang dampak lingkungan yang akan terjadi oleh segala aktivitas termasuk pembangunan hotel. Dia menambahkan bahwa kenyataannya sekarang hotel berdiri pesat, ijin sangat mudah didapatkan. Semua data-data yang didapat tersebut tentu akan sangat berguna dalam penciptaan karya "ASAT" untuk mematangkan isi dari karya tersebut.

Dari hasil semua riset atau pengambilan data yang dilakukan maka ide utama dapat dikembangkan. Pengembangan ide yang telah didapatkan kemudian diulas satu persatu. Hal-hal yang di cari kebenarannya adalah seputar tema yaitu kerusakan lingkungan. Dari tema kemudian dijabarkan kedalam sebuah *point-point* penting yang harus diulas satu persatu sehingga dapat terdefiniskan dengan jelas. Proses ini menjadi acuan seberapa luas tema akan dibahas nantinya. Hasil riset yang ada sudah harus membuahkan alur sehingga riset selanjutnya yang akan dilakukan dapat lebih terarah sesuai dengan alur dan pendalaman informasi yang ingin disampaikan. Ada banyak konflik yang didapat pada saat riset. Semua masih berkaitan dengan lingkungan. Namun jika semua permasalahan ini dibahas, tentunya akan terjadi perluasan konten dan bisa jadi berkembang menjadi beberapa jenis karya. Maka hasil riset yang dikira dapat mewakili objek ini secara keseluruhan dipikirkan kembali agar semua elemen dan konflik yang ada bisa disatukan. Riset di sini tidak hanya seputar topik dan tema saja, namun juga seputar teori yang dekat dengan tema yang akan diangkat, bentuk karya, pembagian *segment*, konsep *videografi*, dan *display* karya. Mengambil referensi-referensi *video*, dan karya-karya dari seniman lain dan melihat gambar-gambar dari internet.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN



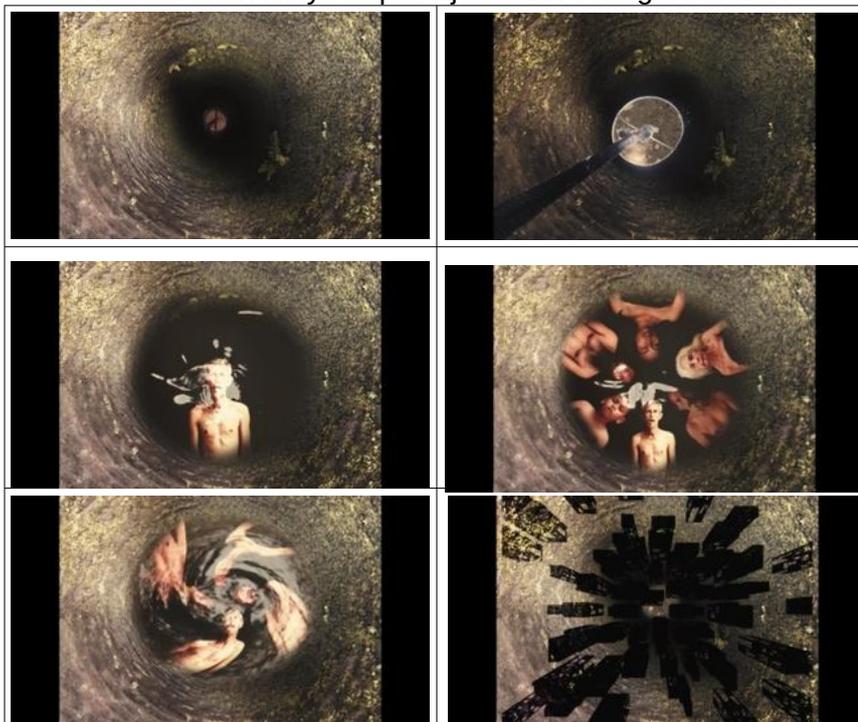
Gambar 1. Desain Material Instalasi Karya "ASAT"

Karya seni video instalasi "ASAT" adalah sebuah karya *video* seni yang merupakan representasi dari respon dan refleksi peristiwa yang terjadi di masyarakat yang diolah dan diekspresikan melalui media *audio visual*. Dalam penciptaan karya seni video ini mengacu kepada teori refleksi yang dikemukakan oleh Raymond Williams dan instalasi oleh Mikke

Susanto. Teori refleksi menyimpulkan sebuah karya seni menjadi sebuah refleksi dari kehidupan nyata masyarakat, sehingga menjadi mirip atau menyerupai kejadian yang sebenarnya. Mikke Susanto menyimpulkan bahwa instalasi merupakan kesatuan dari beberapa unsur dalam sebuah penataan sehingga nyaman untuk berlangsungnya sebuah interaksi.

Karya seni video instalasi ini adalah sebuah pengembangan dari sebuah tema sosial kerusakan lingkungan akibat perbuatan manusia. Mencoba merefleksikan sebuah peristiwa nyata kerusakan lingkungan dengan sebuah karya seni video instalasi dengan pengamatan yang serius mengenai sebuah peristiwa yang sedang terjadi kemudian direlasikan dalam sebuah karya seni video instalasi. Judul karya seni ini adalah "ASAT" yang diambil dari kata dalam bahasa Jawa. Pengertian "ASAT" dalam bahasa Indonesia berarti kering atau kekeringan. Kering atau kekeringan sangat identik dengan unsur air. Kering adalah suatu kondisi pada sebuah tempat yang sebelumnya terdapat air lalu dikemudian waktu air tidak ada lagi di tempat itu oleh sebab sebuah proses pengeringan. Keseluruhan visual dalam karya ini adalah sebuah sumur yang kekeringan akibat pembangunan hotel yang merusak kelstarian air.

Dengan adanya karya seni video instalasi "ASAT" ini pesan yang ingin disampaikan adalah mengingatkan semua pihak dan menyadarkan untuk sama-sama menjaga kelestarian lingkungan untuk dapat tetap menunjang kehidupan semua makhluk hidup yang ada di dalamnya. Karya ini menggambarkan tentang sebuah proses rusaknya lingkungan dan akibat yang akan diderita oleh makhluk hidup ketika lingkungan rusak. Karya seni video instalasi "ASAT", yang divisualkan melalui proses *live action* dan animasi dengan konsep *display* instalasi keseluruhan isinya dapat dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 2.

Capture Karya Video Instalasi "ASAT"

Pada *segment* 1 ini visual yang ditampilkan adalah sebuah lubang sumur yang masih berfungsi normal, terdapat air bersih di dalamnya yang layak untuk dimanfaatkan sebagai penunjang kebutuhan makhluk hidup khususnya manusia. Pada *segment* ini audio yang ditampilkan adalah atmosfer dari suasana visual tersebut. Isi dari *segment* 1 ini bertujuan untuk memvisualkan menyampaikan informasi sebuah keadaan yang masih normal, semua berjalan dengan semestinya, kondisi yang masih pada semestinya, belum ada konflik atau

permasalahan di dalamnya. Dalam istilah film atau penulisan naskah cerita, pada *segment 1* ini dapat dikatakan sebagai babak pertama atau sering disebut dengan babak pengenalan atau *opening*. Setelah gambar ini berlangsung selama beberapa detik visual perlahan beralih menggunakan teknik transisi *dissolve* menuju *segment* berikutnya yaitu *segment 2*.

Setelah berakhirnya *Segment 1* secara perlahan transisi menggunakan teknik *dissolve* mulai mengantarkan masuk pada *segment 2*. *Segment 2* ini diawali dengan munculnya visual sebuah ember timba yang ditalikan dari atas kemudian perlahan turun ke bawah untuk menimba atau mengambil air. Audio yang ditampilkan pada bagian ini adalah audio atau suara efek dari gesekan besi roda timba yang bergerak ke bawah. Ember timba terus bergerak ke bawah hingga sampai pada dasar sumur dimana air sumur berada, menunggu hingga ember terisi penuh kemudian setelah penuh terisi air kembali ditarik ke atas layaknya aktivitas menimba. Pada bagian ini audio yang ditampilkan adalah masih suara gesekan besi timba dan suara ember timba yang menyentuh permukaan air hingga suara air yang masuk ke dalam ember timba.

Visual ini menunjukkan ember yang sudah terisi air sumur yang layak konsumsi mulai ditarik ke atas. Begitulah aktivitas menimba dengan menggunakan alat timba dan sumur tradisional bertujuan untuk mengambil air bersih dari dalam sumur ember demi ember hingga mencukupi untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari atas air. Hingga sampai pada bagian ini karya ini masih menunjukkan keadaan yang normal semua masih berjalan sewajarnya sebagaimana mestinya. Ember yang sudah berisi air naik perlahan sampai atas. Setelah sampai di atas air yang terisi penuh pada ember perlahan menggunakan teknik transisi *dissolve* berubah menjadi pasir. Mulai dari bagian ini konflik sudah dimulai. Perubahan air dalam ember menjadi pasir dalam karya ini merupakan sebuah visualisasi dari kekeringan, dimana fungsi dan tujuannya sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Gambar ini akan berlangsung selama beberapa detik dengan suara efek yang ditampilkan adalah suara efek transisi perpindahan dari air menjadi pasir. Suara efek ini diberikan dengan tujuan meningkatkan emosi pada bagian ini sehingga efek mengerikan terasa lebih kuat dengan adanya suara tersebut. Bagian ini diakhiri dengan perpindahan secara perlahan menggunakan teknik transisi visual *dissolve* ember berisi pasir perlahan hilang menuju gambar berikutnya mengantarkan masuk menuju *segment* berikutnya yaitu *segment 3*. Setelah perpindahan gambar dari *segment 2* selanjutnya perlahan dengan teknik transisi visual *dissolve* masuk pada gambar *segment 3*. Pada bagian ini diawali dengan visual lubang sumur berisi air di dalamnya. Air yang ada di dalam lubang sumur sedikit demi sedikit naik ke atas dengan transisi *dissolve* yang digunakan untuk pergerakan air ke atas hingga air sampai di atas dengan bergerak memusar, lalu berhenti ketika permukaan air sampai di atas.

Saat permukaan air berhenti pada satu titik di atas, muncul satu demi satu secara bergantian dengan teknik *dissolve* bayangan refleksi ekspresi wajah pada permukaan air tersebut yang dimainkan oleh beberapa pemain segala usia laki-laki dan perempuan. Semua ekspresi yang ada dalam air tersebut adalah ekspresi wajah yang kosong lelah tanpa harapan. Penampilan gambar ekspresi wajah tersebut sebagai visualisasi dari manusia korban kerakusan manusia lain yang mengakibatkan rusaknya lingkungan kekeringan air. Ekspresi wajah mereka kosong, karena sudah tidak ada harapan lagi untuk masa depan ketika air yang merupakan sumber pokok kehidupan sudah tidak ada lagi.

Masih pada *segment 3* gambar selanjutnya setelah semua ekspresi wajah satu persatu bergantian muncul, pada akhirnya semua muncul secara bersamaan dengan ekspresi wajah yang sama. Hal ini dimunculkan dengan tujuan untuk mewakili seluruh masyarakat yang terdiri dari anak-anak, dewasa, tua, laki-laki dan perempuan. Artinya ketika lingkungan rusak maka tidak pandang bulu siapapun bisa menjadi korbannya. Visual berikutnya menampilkan air sumur yang mulai bergerak memusar dengan kencang satu persatu manusia masuk di dalam pusaran air sumur tersebut dengan ekspresi panik dan tidak berdaya melawan pusaran tersebut. Pusaran air semakin bergerak turun ke bawah, tersedot

ke dasar sumur, manusia-manusia yang ada dalam pusaran tersebut ikut tersedot bersama pusaran air hingga ditelan bumi sumur menjadi kering tanpa air hanya pasir yang ada di dasarnya. Suara yang digunakan pada *segment* ini adalah suara efek seperti suara tangisan manusia, suara teriakan histeris ketakutan dan panic, juga suara arus deras air untuk mewakili visual air yang tersedot ke bawah dengan deras. Hal ini mewakili sebuah pesan jika lingkungan rusak, dalam hal ini air sebagai sumber pokok dalam kehidupan sudah tidak ada, maka tanpa terkecuali semua makhluk hidup tidak akan mampu bertahan hidup semua akan mati secara cepat atau perlahan seiring dengan rusaknya lingkungan tersebut.

Lepas dari *segment* 3 mulai memasuki pada *segment* 4 diawali dengan visual yang merupakan keterkaitan dari akhir *segment* 3 yaitu sebuah lubang sumur kosong tanpa air hanya ada pasir yang terdapat di dasar sumur. Gambar ini adalah visualisasi dari sebuah sumur yang mengalami kekeringan. Gambar akhir atau penutup pada *segment* 4 yang sekaligus menjadi penutup dari karya video seni instalasi "ASAT" ini adalah munculnya gedung-gedung hotel dari dasar sumur yang kering dengan berdesak-desakan seolah-olah tidak mau kalah satu sama lain. Visualisasi gambar ini menggunakan teknik animasi. *Sound effect* yang digunakan dalam *segment* ini adalah suara-suara proyek pembangunan seperti suara mesin-mesin alat berat dan gesekan-gesekan besi.

Karya ini akan disatukan dengan sebuah instalasi berbentuk sumur tradisional serta ditayangkan secara *looping* sehingga susunan gambar di atas akan ditayangkan secara berulang-ulang selama pameran berlangsung. Karya ini memiliki durasi video antara 4 menit hingga 5 menit. Hasil jadi karya ini seperti yang sudah dibahas di atas merupakan pengembangan dari rancangan konsep awal. Ide-ide yang didapat menjadi sebuah konsep utama untuk divisualkan menjadi karya seni video instalasi. Dalam proses visualisasi tersebut melalui beberapa tahapan yaitu eksplorasi dan eksperimen, dimana kedua tahapan tersebut memberikan peranan yang sangat berarti pada hasil akhir karya ini. Melalui tahapan-tahapan tersebut ditemukan banyak hal baru yang menjadi dasar pengembangan ide pokok yang telah dirancang. Secara keseluruhan ide pokok tersebut tercipta dengan baik, dengan pengembangan-pengembangan baik visual maupun konten sehingga menjadikan karya ini lebih matang dan optimal tanpa mengubah garis besar konsep pokok yang telah dirancang sebelumnya. Keseluruhan karya yang terdiri dari empat *segment* dan beberapa gambar, audio serta instalasi dinilai mampu mewakili keseluruhan konsep yang ingin diwujudkan pada karya sejak penentuan ide hingga akhir pameran. Dengan demikian maka dengan diciptakannya dan dipamerkannya karya "ASAT" mampu menjawab pertanyaan dan permasalahan yang muncul pada saat merumuskan ide untuk menjadikan sebuah karya seni.

#### 4. KESIMPULAN

Proses penciptaan karya seni video instalasi "ASAT" telah berjalan dengan baik dan lancar sehingga dengan tepat waktu mampu mewujudkan desain konsep yang sudah dirancang. Karya ini memiliki makna serta bentuk yang imajinatif, keberadaannya memberikan sebuah pengalaman estetik baru bagi setiap penontonnya. Setiap karya seni akan selalu memunculkan berbagai persepsi bagi setiap orang yang menikmatinya, begitu juga dengan karya ini. Adanya makna fisik dan ilusif dalam video ini, kemudian ada unsur gerak (*movement*) dan waktu sehingga konsep yang telah dirancang dapat terwujud dengan baik dalam karya ini.

Dalam proses penciptaan karya ini, pemilihan tema sangat penting sebagai patokan sejauh mana bobot karya yang akan dibuat. Sebuah karya seni yang cerdas tidak harus dikemas dengan kemasan yang formal atau bahkan harus selalu mahal. Tingkat kesulitan dan kerumitan juga bukan menjadi ukuran menarik atau tidaknya sebuah karya seni. Penciptaan karya ini ingin menghadirkan cara baru dalam mempresentasikan dan menonton

sebuah karya seni video dengan menghadirkan bentuk tiga dimensi sebuah instalasi sumur tradisional yang disatukan dengan karya video sehingga menjadi satu kesatuan karya seni.

Dalam penciptaan karya seni video instalasi ini merefleksikan sebuah peristiwa nyata yang terjadi dengan menghadirkan bentuk nyata yaitu instalasi, sehingga terjadi sebuah kedekatan antara penonton dengan objek instalasi, yang membuat penonton dapat melihat bentuk asli, berinteraksi langsung dari visual yang disajikan dan penonton tidak hanya melihat visualisasi gambar yang dibingkai seperti menonton sebuah televisi maupun film yang tidak menghadirkan bentuk nyata dalam setiap penayangannya.

Penonton diajak untuk menyaksikan sebuah proses rusaknya lingkungan akibat perlakuan dari manusia yang merusaknya, sehingga berujung kepada kemusnahan dirinya sendiri sebagai makhluk hidup yang sangat bergantung kepada lingkungan. Pemilihan konsep dan tema kerusakan atau permasalahan lingkungan adalah salah satu upaya untuk memberikan pengertian kepada masyarakat agar manusia selalu sadar akan kehidupannya yang sangat tergantung kepada lingkungan, dengan demikian diharapkan manusia akan sadar untuk selalu menjaga kelestarian lingkungannya. Dengan terwujudnya karya seni video instalasi "ASAT" ini maka pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan dalam rumusan masalah sudah mampu terjawab.

### Daftar Pustaka

- Berger, Arthur Asa. (2005), *Tanda-tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*, Suatu Pengantar Semiotika, Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual – Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Cleve, Bastian. (2006), *Film Production Management, Third Edition*, Focal Press, Burlington, MA.
- Elwes, Catherine. (2005), *Video Art : A Guided Tour*, I.B. Tauris & Co Ltd, London.
- Fandeli, Chafid. (2007), *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan Prinsip Dasar Dalam Pembangunan*, Liberty, Yogyakarta.
- Hefni Effendi. (2003), *Telaah Kualitas Air Bagi Pengelolaan Sumber Daya dan Lingkungan Perairan*, Kanisius, Yogyakarta.
- Herawati, Ida Siti. 1999. "Pendidikan Seni Rupa", Jakarta: Departemen
- Hutcheon, Linda. (2006), *A Theory Of Adaptation*, Routledge, New York.
- Kodoatie, Robert J & Sjarief Roestam. 2010, *Tata Ruang Air*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Krevolin, Richard.(2003),*Rahasia Sukses Skenario Film-Film Box Office: 5 Langkah Mengadaptasi Apa Pun Menjadi Skenario Jempolan*,Kaifa, Bandung.
- Murti, Krisna (2006), *Apresiasi Seni Media Baru*, Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, Jakarta
- \_\_\_\_\_, (2009), *Titik Temu Seni Video dan Seni Film : Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*, Indonesian Visual Art Archive (IVAA),Yogyakarta.
- Plekhanov, Georgii V. (2006), *Seni dan Kehidupan Sosial*, Ultimus, Bandung.
- Sastrawijaya, Tresna. (2009), *Pencemaran Lingkungan*, Rineka Cipta, Jakarta
- Sobur, Alex. (2009), *Semiotika Komunikasi*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Soedarso Sp. (2006), *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Sulastianto, Harry. (2007), *Seni Budaya*, Grafindo Media Pratama, Bandung.
- Susanto, Mikke. (2004), *Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah dan Tata Pemeran Seni Rupa*, Galang Press, Yogyakarta
- Wibowo, Fred. (2007), *Teknik Produksi Program Televisi*, Pinus, Yogyakarta.
- Williams, Raymond. (1981), *Culture*, Paperbacks, Fontana

### Sumber Online :

[www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com) ( diunduh pada 7 Maret 2016 13.34 WIB)