

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang dinamis. Berbagai cara dilakukan agar dapat bertahan hidup di tengah perubahan dunia yang kerap tak terduga. Contohnya seperti pada masa pandemi saat ini. Keharusan untuk mengambil sebuah jarak dengan yang lainnya dan tetap berada pada tempat tinggal masing-masing, sering kali menjadi pemicu hadirnya rasa bosan dan sepi. Keajegan aktivitas ditengah keterbatasan ruang gerak memaksa untuk mencari jalan keluar agar tetap bertahan. Sebagai seorang individu di tengah keterbatasan berinteraksi dengan sosial, konsumsi akan film dan lagu sangat berperan besar dalam hal ini. Akibat dari mengonsumsi dunia hiburan, penulis kerap berfantasi akan sebuah kemungkinan-kemungkinan yang sulit terjadi pada dunia nyata. Seperti membayangkan akan kehadiran seorang pangeran ikan, maupun seorang penyihir baik hati penunggang naga. Terdengar tidak penting, namun—pikiran dan lamunan akan hal-hal fantasi—cukup berhasil sebagai pengalih dari rasa bosan dan sepi.

Bicara mengenai fantasi, beberapa pihak mungkin mengartikannya sebagai sesuatu yang tidak nyata, mustahil terjadi, atau mungkin sesuatu yang ekstrim di luar nalar. Dalam penerapannya, fantasi kini cukup merambah dalam hal hiburan pada kehidupan sehari-hari, seperti sebuah sinema, kisah dalam komik, atau sebuah novel beraliran fantasi dan sains-fiksi. Fantasi, dalam satu poin, memang tidak ada bedanya dengan sebuah cerita. Ia menghadirkan ruang tersendiri yang diisi dengan sebuah kemungkinan. Seperti pernyataan Elizabeth Chapin dalam presentasinya pada TEDxCamarillo tahun 2017 lalu yang mengatakan bahwa fantasi membantu kita untuk tumbuh dan bergerak maju (TEDxTalks, 2017). Dalam konteks tersebut, ia ingin menunjukkan bahwa dengan berimajinasi tentang sebuah fantasi dan hal-hal *surreal*, membuat kita untuk selalu mempertanyakan kehadiran sesuatu yang memungkinkan.

Fantasi dalam arti luas, adalah segala sesuatu yang mempertanyakan hal-hal *surreal*—atau hal yang bersifat irasional—yang kerap manusia pertanyakan,

yaitu “*bagaimana jika...*”. Pertanyaan-pertanyaan akan “*bagaimana jika...*” sering kali muncul untuk menghadirkan fantasi dan imajinasi atas kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi diluar kehidupan sehari-hari. Seperti pada film *Alice in The Wonderland*, terdapat seekor kelinci yang selalu membawa jam dengan setelan pakaian layaknya manusia. Tentu saja penciptaan film tersebut muncul akibat sebuah pertanyaan. Bagaimana jika hewan bertingkah seperti manusia? Bagaimana jika seekor kelinci berjalan tegak dengan kedua kaki belakangnya? Saat mengkonsumsi hal luar biasa tersebut, kita seakan didorong untuk turut mempertanyakan wujud dunia Wonderland—jika dilihat dalam kaca mata dunia nyata—yang sangat aneh, eksentrik, dan mungkin penuh dengan hal mistis. Keadaan dunia kita ini mengajarkan akan perilaku kelinci yang seharusnya, berbanding terbalik dengan Wonderland yang memiliki kelinci pembawa jam dengan setelan pakaian rapi. Maka dari itu, fantasi mengajarkan kita bahwa segala sesuatu tidaklah selalu sama. Fantasi mengajarkan kita bahwa sah-sah saja jika memiliki pemikiran yang berbeda, untuk tidak semudah menelan bubur ketika dihadapi dengan sebuah pernyataan, namun tetap mencari sebuah kebenarannya dengan pertanyaan dan alternatif baru. Akibat dari lamunan fantasi dan imajinasi yang dilakukan, pikiran-pikiran tersebut menggiring penulis untuk turut mengalami sebuah aktivitas alam bawah sadar dan mimpi. Seperti pada buku berjudul *Imagining the Unimaginable*, karangan Lambert, yang menjelaskan bahwa mimpi menjadi sebuah perangkat proyeksi imajinasi (Wiguna, 2016).

Membahas tentang mimpi dan alam bawah sadar, terdapat korelasi diantara keduanya. Berdasarkan pada pernyataan Sigmund Freud, mimpi merupakan sebuah ingatan maupun peristiwa yang telah dilalui seseorang dan terjadi kembali dengan wujud cuplikan memori yang terjadi pada otak disaat tertidur. Sedangkan alam bawah sadar—dalam teori psikoanalisis Freud disebut dengan *the unconscious*—merupakan sebuah pikiran atau emosi terpendam (atau aktivitas yang berada di luar kesadaran) yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang (Sharon menginterpretasikan Freud, 2005:204). Sejalan dengan pengalaman penulis, terpendamnya keinginan untuk bebas menimbulkan hadirnya sifat tertutup, rasa bosan, serta sepi, yang diakibatkan dari keterbatasan aktivitas dan ruang gerak. Pikiran, emosi, naluri, maupun keinginan yang terpendam lambat laun dapat

meledak bagaikan bom waktu, salah satunya adalah melalui mimpi. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Freud yang mengatakan bahwa kemungkinan tersalurnya alam bawah sadar dalam mimpi diakibatkan karena kemampuan pada kondisi tidur dalam mengurangi aktivitas psikis (Freud, 1965: 565 & 591). Sehingga keinginan yang tidak tersalurkan ataupun konflik psikis yang dialami dapat terdistorsi menjadi sebuah mimpi. Tak cukup hanya melalui mimpi, Freud menambahkan bahwa penyaluran hasrat dan keinginan yang terpendam penting adanya untuk dituangkan ke dalam alam sadar.

Macam-macam upaya kerap dilakukan oleh beberapa pihak demi menyalurkan sebuah emosi, hasrat, maupun keinginan yang terpendam agar tidak berdampak buruk pada perilaku secara sadar. Salah satu upaya yang dilakukan oleh Freud dan beberapa seniman—khususnya para surealis—adalah teknik otomatisme. Secara singkat, otomatisme merupakan sebuah teknik berkarya—yang sering dilakukan oleh para surealis—yang didasari oleh mimpi dan pikiran alam bawah sadar. Otomatisme memegang prinsip kebebasan, tanpa adanya batasan akan hal rasional, norma, ataupun aturan. Teknik tersebut bermaksud sebagai pemantik para penciptanya untuk menuangkan segala isi pikiran dan perasaan tanpa adanya sebuah paksaan.

Dengan menjelajah pada mimpi dan alam bawah sadar yang bebas akan ruang dan waktu, penulis merasa memiliki sebuah wadah untuk pengalihan dari rasa bosan dan sepi. Mimpi dan alam bawah sadar mampu menciptakan sebuah kisah indah bak negeri dongeng hingga perjalanan mengerikan seorang paranormal, yang memberikan pengalaman emosi baru. Berdasarkan pemaparan tersebut, proyek tugas akhir ini merupakan upaya untuk menghadirkan kebebasan dan sebuah bentuk dari penerapan teknik otomatisme yang kemudian dikemas dalam karya animasi. Pengemasan teknik otomatisme ke dalam karya animasi merupakan sebuah bentuk pengembangan dan pengeksploasian atas karya otomatisme sebelumnya yang cenderung berupa visual statis. Karya animasi tersebut lalu diolah dan disajikan dalam bentuk instalasi, guna memberikan kesan imersif. Kemudian, diharapkan karya tugas akhir ini dapat memberikan pengalaman estetika visual dengan bentuk-bentuk irasional dari mimpi dan alam bawah sadar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses dan teknik dalam mengaplikasikan otomatisme?
- b. Bagaimana animasi dapat menjadi medium untuk memproyeksikan mimpi dan pikiran alam bawah sadar menjadi karya seni?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang dibahas pada Tugas Akhir ini, antara lain sebagai berikut:

- a. Memvisualisasikan mimpi dan alam bawah sadar menggunakan teknik otomatisme
- b. Karya yang dihasilkan berupa animasi

1.4 Tujuan Berkarya

Tujuan dalam pengkaryaan pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Memproyeksikan mimpi dan aktivitas alam bawah sadar menggunakan teknik otomatisme ke dalam medium animasi
- b. Menghadirkan kembali pengalaman emosi atas kumpulan mimpi dan pikiran alam bawah sadar
- c. Menyajikan pengalaman estetika visual kepada audiens melalui karya animasi

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adaah sebagai berikut:

- a. **BAB I PENDAHULUAN**
Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.

b. **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat tentang teori umum, teori seni, dan referensi seniman yang dijadikan sebagai landasan dalam menyusun penulisan serta pengkaryaan.

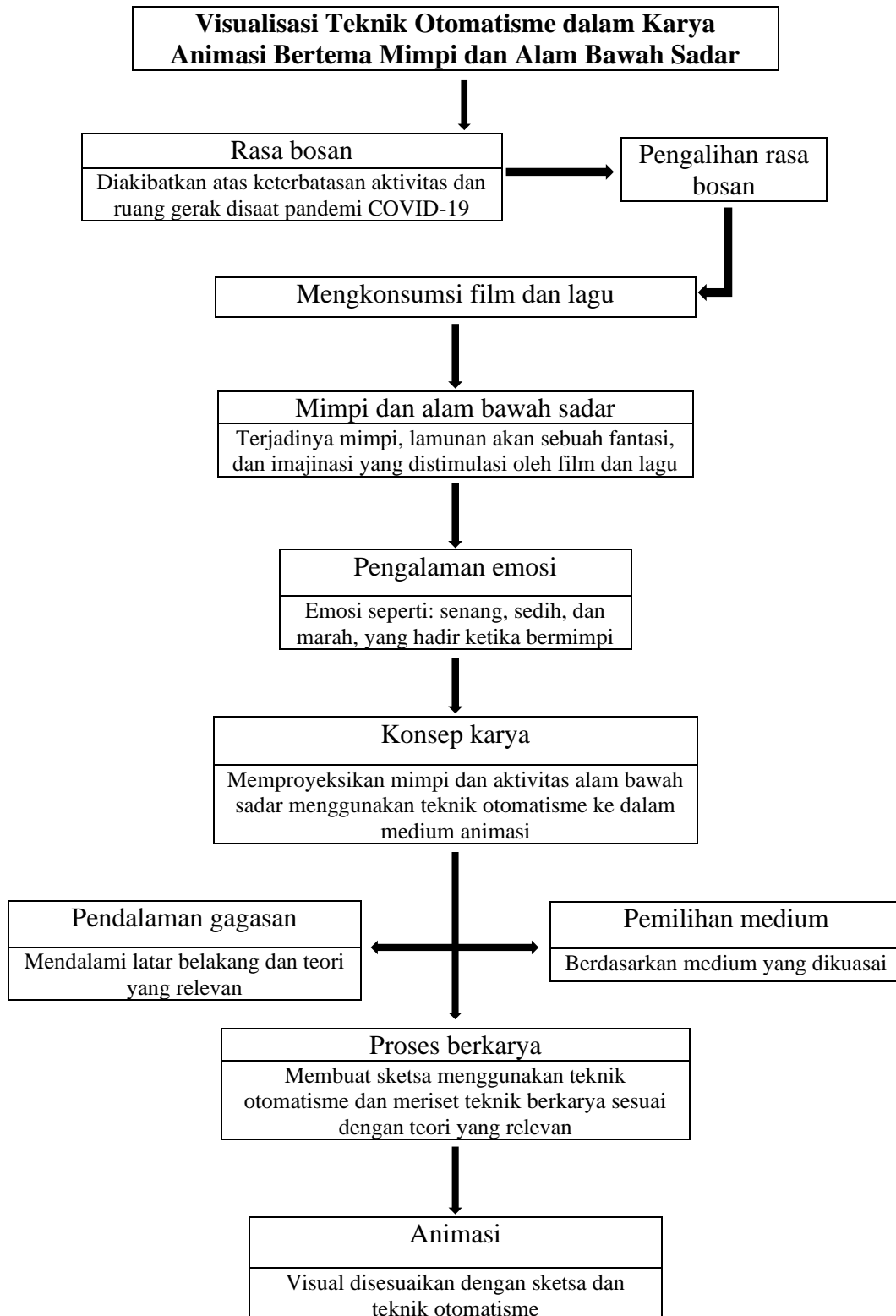
c. **BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA**

Pada bab ini membahas tentang penjabaran konsep pada karya yang diciptakan serta penjelasan mengenai proses-proses dalam pengerjaan karya.

d. **BAB IV KESIMPULAN**

Bab ini merupakan bagian penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari karya yang disusun dan diciptakan oleh penulis.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka berpikir. (Sumber: Penulis)