

Representasi Perasaan Pribadi dari sebuah Karya Seni Video *Colorfeels*

Representation of Personal Feeling from Video Arts Colorfeels

Lukman Alifiardi¹, Teddy Ageng Maulana², Dyah Ayu Wiwid Sintowoko,³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

lukmanalifiardi@student.telkomuniversity.ac.id, teddym@telkomuniversity.ac.id, dyahayuws@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Karya tugas akhir ini diawali dari sebuah pertanyaan dari penulis tentang bagaimana manusia dapat mengungkapkan perasaan tanpa menunjukkan sebuah ekspresi dan gerak gerik manusia. Lalu terciptalah sebuah teori psikologi warna yang memadukan antara sebuah perasaan dan warna. Di era modern ini pengungkapan perasaan tidak hanya ditunjukkan lewat ekspresi wajah saja. Banyak manusia yang melakukan pengungkapan perasaannya lewat sebuah media. Salah satu contohnya yaitu seniman yang mengungkapkan perasaan hatinya lewat sebuah karya lukis. Salah satu penyampaian visual sebuah perasaannya yaitu lewat warna berdasarkan teori psikologi warna. Psikologi warna merupakan cabang ilmu psikologi yang mempelajari warna sebagai faktor yang ikut memengaruhi perilaku manusia. Warna dapat memengaruhi persepsi dan kemudian menjadi proses penilaian terhadap kedekatan logika yang terasosiasi pada unsur-unsur persamaan pemaknaan.

Kata Kunci: Perasaan, Warna, Psikologi Warna, Seni Video

Abstract : This final project began with a question from the writer about how humans can express their feelings without showing human expressions and gestures. Then a theory of color psychology was created that combines feelings and colors theory. In this modern era, expressing feelings is not only shown through facial expressions. Many humans express their feelings through a medium. One example is an artist who expresses his feelings through a painting. One of the visual conveyances of a feeling is through color based on the theory of color psychology. Color psychology is a branch of psychology that studies color as a factor that influences human behavior. Color can influence perception and then become a process of assessing the logical proximity associated with the elements of meaning equality.

Keywords: Feelings, Color, Color Psychology, Video Arts

PENDAHULUAN

Perasaan adalah suatu keadaan dalam kesadaran manusia yang menghasilkan penilaian positif atau negatif terhadap sesuatu hal yang akan maupun telah dilakukan, sehingga bentuk penilaiannya selalu bersifat subjektif karena lebih didasarkan pada pertimbangan manusiawi daripada tindakan rasionalnya. Perasaan sejatinya dapat dilihat dari intensitas atas perilaku maupun tindakan yang telah dilakukan dan biasanya dapat dilihat lewat ekspresi yang ditunjukkan dari semua manusia. Ada beberapa macam bentuk perasaan, contohnya seperti senang, sedih, takut, marah, dan lain – lain.

Warna merupakan unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yg dikenainya

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut.

Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Terdapat 3 unsur penting dari pengertian warna yaitu benda, mata, dan unsur cahaya. Maka warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Di era modern ini pengungkapan perasaan tidak hanya ditunjukkan lewat ekspresi wajah saja. Banyak manusia yang melakukan pengungkapan perasaannya lewat sebuah media. Salah satu contohnya yaitu seniman yang mengungkapkan perasaan hatinya lewat sebuah karya lukis.

Pada tugas akhir ini maka penulis akan membuat *video art* yang menggambarkan bagian perasaan yang ada didalam diri sendiri. Penulis akan mengambil beberapa perasaan yang sering dialami oleh banyak orang yaitu ketakutan, percaya diri, dan tenang. Lalu penggambaran perasaannya itu lewat kegelapan yang dihadapinya lalu meminum air yang diberi sebuah nuansa warna sesuai perasaannya masing masing. "Colorfeels" merupakan judul dari karya seni video ini, yang diambil dari perpaduan kata *color* dan *feels*.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diperoleh berdasarkan latar belakang yang telah disusun sebelumnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualisasikan warna dan perasaan diri sendiri selain lewat ekspresi manusia?
2. Bagaimana proses pembuatan karya seni video?

Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan dari karya ini yang berguna untuk menjawab rumusan masalah dari latar belakang tersebut adalah:

1. Sebagai ruang eksplorasi dan eksperimen penulis dalam membuat karya seni video, serta memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang pembuatan video seni.
2. Hasil karya seni video ini dapat memberikan edukasi tentang perasaan pribadi serta hubungan antara perasaan dan warna. Selain itu, sebagai ruang eksplorasi dan eksperimen penulis dalam membuat karya seni video

Landasan Teori

Teori Perasaan

Secara umum, perasaan adalah keadaan dalam diri individu sebagai suatu akibat dari yang dialaminya atau yang dipersepsinya, pada umumnya perasaan berkaitan dengan persepsi, dan merupakan reaksi terhadap stimulus yang mengenainya. Lalu perasaan itu bersifat subjektif apabila dibandingkan dengan peristiwa psikis yang lainnya serta perasaan dialami oleh individu dan tingkatannya dapat berbeda – beda. Perasaan menjadi salah satu elemen dasar dalam setiap kegiatan dan tingkah laku yang manusia kerjakan. Perasaan ini juga berkaitan erat dengan unsur kejiwaan yang dimiliki oleh setiap individu yang ada kemudian diimplementasikan dalam bermasyarakat

Perasaan ketakutan atau kecemasan adalah perasaan takut yang tidak jelas dan tidak didukung oleh situasi. Ketika merasa cemas individu merasa tidak nyaman takut dan memiliki firasat akan ditimpa malapetaka padahal ia tidak mengerti mengapa emosi yang mengancam tersebut terjadi (Videbeck, 2008). Sementara itu, menurut May (1950) kecemasan merupakan afek atau perasaan yang tidak menyenangkan dan dapat berupa ketegangan, rasa tidak aman dan kekhawatiran yang timbul akibat sesuatu yang mengecewakan serta ancaman terhadap keinginan pribadi (Pratiwi, 2010). Wilkinson (2007) menjelaskan bahwa kecemasan merupakan suatu keresahan, perasaan ketidaknyamanan yang disertai respon autonomis

individu, juga adanya kekhawatiran yang disebabkan oleh antisipasi terhadap bahaya atau ancaman.

Perasaan percaya diri adalah meyakinkan pada kemampuan penilaian diri sendiri dalam melakukan tugas dan memilih pendekatan yang efektif. Hal ini termasuk kepercayaan atas kemampuannya menghadapi lingkungan yang semakin menantang dan kepercayaan atas keputusan atau pendapatnya. Sedangkan kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimiliki seseorang dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai tujuan dalam hidupnya (Hakim, 2004). Menurut Lauster (2002) kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam Tindakan – tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal – hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan adanya sikap individu yang yakin akan kemampuannya sendiri untuk bertingkah laku sesuai dengan yang diharapkannya sebagai suatu perasaan yang yakin pada tindakannya, bertanggung jawab dan tidak terpengaruhi oleh orang lain.

Perasaan ketenangan didefinisikan sebagai sebuah emosi positif yang merefleksikan adanya kedamaian batin dan rasa percaya diri serta keseimbangan antara tubuh dan pikiran (Cuello & Oros, 2014). Ketenangan tidak selalu diartikan sebagai sebuah kebahagiaan, melainkan kemampuan untuk mempertahankan ketenangan batin walaupun telah mengalami peristiwa buruk dalam hidup (Roberts & Whall, 1996). Ketenangan adalah sebuah kondisi ketika individu tidak memiliki beban dalam beraktivitas yang disertai dengan perasaan bahagia.

Teori Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen magenta dan

cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah.

Beberapa ahli berpendapat bahwa warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain unsur – unsur visual lainnya. (Prawira, 1999), kemudian warna adalah secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan (Sanyoto, 2011), Warna bisa juga sebagai kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda – benda yang dikenalnya (Nugraha, 2008). Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ada tiga unsur yang penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata, dan unsur cahaya. Maka warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Teori Psikologi Warna

Istilah psikologi warna digunakan untuk menggambarkan persepsi manusia terhadap warna yang dilihat oleh mata. Warna dikatakan dapat menjadi alat komunikasi yang akurat dan memengaruhi suasana hati. Dalam psikologi warna, panjang gelombang dari cahaya yang ditangkap oleh retina berubah menjadi impuls listrik, lalu menuju ke otak. Hal ini yang membuat warna diyakini dapat memengaruhi suasana hati, perasaan, emosi, bahkan perilaku manusia. Meskipun demikian, pengaruh warna pada psikologi tiap orang bisa saja berbeda, dapat tergantung oleh usia, jenis kelamin, kondisi sosial, dan budaya masing – masing. Psikologi warna ini merupakan cabang ilmu yang mempelajari warna sebagai faktor yang bisa memengaruhi perilaku manusia, studi ini sejatinya mempelajari bagaimana pengaruh warna terhadap emosi serta tingkah laku masing - masing manusia. Mereka yang mempelajari ilmu ini percaya bahwa semua warna pada dasarnya memiliki pengaruh tersendiri terhadap psikis seorang manusia.

Teori Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidivisum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak.

Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Azhar Arsyad (2011) menyatakan bahwa video merupakan gambar - gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep - konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Teori Seni Video

Seni video adalah bentuk seni yang mengandalkan penggunaan teknologi video sebagai media visual dan audio. Seni video muncul selama akhir 1960-an sebagai teknologi video konsumen baru seperti perekam video menjadi tersedia di luar penyiaran perusahaan. Seni video dapat mengambil banyak bentuk: rekaman yang disiarkan; instalasi dilihat di galeri atau museum; karya yang dialirkan secara *online*, didistribusikan sebagai kaset video, atau DVD ; dan pertunjukan yang dapat menggabungkan satu atau lebih perangkat televisi, monitor video, dan proyeksi, menampilkan gambar dan suara langsung atau yang direkam.

Salah satu perbedaan utama antara seni video dan sinema teater adalah bahwa seni video tidak selalu bergantung pada banyak konvensi yang mendefinisikan sinema teater. Seni video tidak boleh menggunakan aktor, tidak boleh berisi dialog, mungkin tidak memiliki narasi atau plot yang dapat dilihat, atau mematuhi konvensi lain yang umumnya mendefinisikan film sebagai hiburan. Perbedaan ini juga membedakan seni video dari subkategori sinema seperti sinema avant garde, film pendek, atau film eksperimental.

Pada proses pembuatan karya seni video, terdapat beberapa kualifikasi yang menjadikan pembeda antara video biasa dengan seni video. Berikut adalah poin poin kualifikasi seni video:

Konseptual Video

Konsep visual, ide cerita serta penyampaian gagasan kedalam medium video menjadi tujuan utama dalam metode penciptaan karya.

Kebaruan Teknik

Penggunaan Teknik serta eksplorasi medium menjadi fokus utama dalam metode penciptaan karya.

Performans Video

Video menjadi media dokumentasi terhadap tubuh, ruang, dan waktu yang ditampilkan oleh senimannya.

PROSES PENGKARYAAN

Konsep Karya

Karya Colourfeels ini akan dibuat menjadi sebuah karya seni video eksperimental, menggunakan seorang pemeran yang akan diperankan oleh penulis sendiri. Karya video ini akan dibagi menjadi beberapa bagian berdasarkan perasaannya masing – masing tetapi tetap berada dalam satu alur cerita. Untuk ceritanya sendiri adalah bagaimana perasaan seseorang saat menghadapi sebuah kegelapan. Yang menggunakan air untuk menyampaikan perasaan yang berbeda, merah yang merupakan ancaman atau ketakutan, biru yang merupakan kepercayaan diri, dan hijau yang merupakan ketenangan. Karya ini akan dibagi menjadi 3 scene yaitu berdasarkan perasaannya masing masing.

Scene 1 pada awal video akan dijelaskan beberapa indra manusia yang akan menjelaskan bahwa indra manusia itulah yang membuat perasaan itu tersendiri. Lalu menunjukkan air bersih yang melambangkan bahwa perasaan yang ada dalam pemeran itu masih normal atau masih kosong. Dilanjutkan pada scene berikutnya, pemeran akan meminum air itu dan tiba tiba suasana menjadi gelap. Saat menghadapi kegelapan itu pemeran akan menghadapi perasaan kepercayaan diri, diwakilkan dengan warna biru, penulis akan menggunakan unsur unsur suasana dan warna yang mendukung kepada perasaan tersebut. Kolam yang riak dilemparkan batu mengartikan sebagai perasaan percaya diri dan rasa semangat yang menggebu gebu, media air yang digunakan untuk meneteskan tinta biru secara perlahan itu mengartikan bahwa rasa percaya diri yang ada dalam dirinya itu perlahan tapi pasti, lalu pemeran akan bercermin dengan ekspresi percaya diri, lalu menunjukkan gerak

gerak indra manusia yang menunjukkan rasa percaya diri, menyematkan footage sebuah lembah ilalang yang tertiuip angin yang menunjukkan walaupun tertiuip angin tapi ilalang itu tetap berdiri tegak. Semua ini akan dibalut dengan tone warna biru, dan dukungan latar suara jam berdetik

Scene 2 akan bertransisi dari warna biru menjadi warna merah yang menunjukkan perasaan ketakutan atau sedang dalam bahaya, diawali dengan bagaimana indra tubuh manusia jika menghadapi ketakutan, mata yang melirik lirik khawatir, nafas yang terengah-engah, tangan yang gelisah, jantung yang berdetak cepat, fikiran yang sudah kabur tidak bisa memikirkan apa yang akan datang. Dibalut dengan tone warna merah, dan dukungan latar suara mencekam

SHOT #	LOCATION	SHOT TYPE	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVEMENT	AUDIO NOTES	SCENE DESCRIPTION
13	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Sfx jam berdetak	Gelas air ditotokkan tinta biru
14	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Sfx jam berdetak, sfx tertawa percaya diri	Close up mata melihat kamera disamping orang (color blue)
15	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Sfx jam berdetak	Close up menjilat bibir (color blue), fade out
16	Studio	Medium	Eye Level	Zoom in	Background mencekam,	Fade in, menunjukkan air berwarna merah
17	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Background mencekam	Menyempitkan tinta merah ke dalam air (shot vertical)
18	Studio	Close Up	Eye Level	Zoom Out	Background mencekam	Mengintip kamera ketakutan, lewat gelas (color red)
19	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Background mencekam sfx nafas ketakutan	Double exposure tinta merah dan semprotan air merah (Color red)
20	Studio	Close Up	Bird Eye	Shaky	Background mencekam sfx nafas ketakutan	Close up tangan gemetar berlutut di tanah
21	Studio	Medium	Eye Level	Zoom Out	Background mencekam, sfx nafas ketakutan, sfx Langkah kaki	Mengintip sambil ketakutan karena mendengar Langkah kaki (color red)
22	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Background mencekam	Close up menggaris jari karena gelisah ketakutan
23	Studio	Medium	Eye Level	Shaky	Background mencekam, sfx forekan	Shot tangan ingin menengam sesuatu karena sedang ditarik oleh ketakutan dan tangan berlutut di tanah (color red)
24	Outdoor (Lembah Ilalang)	Wide	Eye Level	Still	Background mencekam	Lembah yang tenang (color red)
25	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Background mencekam	Close up tangan yang memegang busi karena gelisah (color red)

Gambar 1. Shotlist 1
(Sumber: Pribadi)

Scene 3 menunjukkan warna hijau sebagai perasaan ketenangan, menampilkan latar hutan yang sejuk dan menenangkan, air kolam yang tenang, menarik nafas yang dalam, detak jantung yang normal, sejuhnya angin ketenangan. Dibalut dengan tone warna hijau dan dukungan latar suara ketenangan

Karya seni video ini akan dibuat dengan durasi kurang lebih 5 menit, dibalut dengan sentuhan beberapa scene yang akan menampilkan sebuah seni eksperimental, agar menghasilkan warna yang bisa mewakili perasaan yang akan disampaikan. Untuk

pembuatan karyanya sendiri akan menggunakan ruangan *indoor* dan *outdoor* menyesuaikan dengan alur cerita dan perasaan yang diwakilkan.

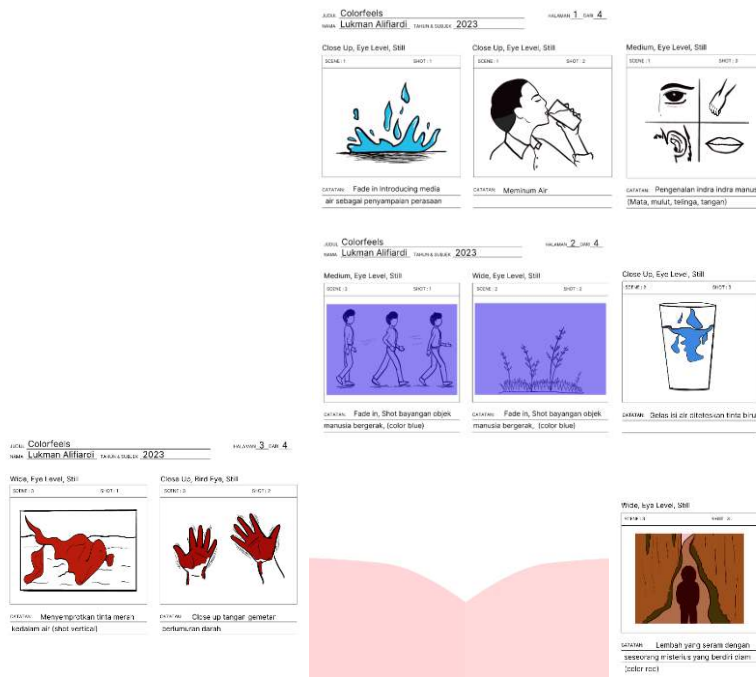
SHOT #	LOCATION	SHOT TYPE	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVEMENT	AUDIO NOTES	SCENE DESCRIPTION
1	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Background dan sfx tetesan air	Fade in Introducing media air sebagai penyempitan perasaan
2	Studio	Medium	Eye Level	Still	Background	-
3	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Background dan sfx mengisi air	Mengisi air kedalam gelas
4	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Background dan sfx minum air	Mininum air
5	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Background, sfx indra manusia	Pengenaian indra indra manusia (Mata, mulut, telinga, tangan)
6	Studio	Close Up	High Level	Still	Background	Masuk ke perasaan biru, Fade to
7	Outdoor (Kolam)	Wide	Eye Level	Still	Background dan sfx gemuruh air	Shot kolam, sambil melempar bola (fade biru ke netral), fade out
8	Studio	Medium	Eye Level	Still	Sfx jam bedetik	Fade in, Shot bayangan objek manusia bergerak, (color blue)
9	Outdoor (Lembah/ladang)	Medium	Eye Level	Still	Sfx jam bedetik, sfx hembusan angin	Shot footage itilang tertup angin (Color Blue)
10	Studio	Medium	Low Angle	Still	Sfx jam bedetik	Shot objek manusia berkaca (Color Blue)
11	Outdoor	Wide	Eye Level	Still	Sfx jam bedetik, sfx gemuruh angin malam	Shot suasana kemuh malam (color blue)
12	Studio	Close Up	Eye Level	Still	Sfx jam bedetik	Shot esap (slow shutter, color blue)

Gambar 2. *Shotlist 2*
(Sumber: Pribadi)

Proses Penciptaan Karya

Pra Produksi

Proses pra produksi diawali dengan membuat shotlist, dilanjut dengan pembuatan storyboard.



Gambar 3. Storyboard 1 (Sumber: Pribadi)

Produksi

Proses shooting dilakukan di casa 42 guesthouse dengan bantuan 4 orang kru, yang membantu proses penyiapan properti, alat, serta set syuting agar terlaksana dengan baik. Set syuting yang dibutuhkan yaitu membuat sebuah studio dengan backdrop warna putih. Lalu menyiapkan beberapa alat yaitu kain putih alat suntik, aquarium, lalu pewarna makanan yang digunakan untuk disemprotkan ke dalam aquarium



Gambar 4. Persiapan set syuting (Sumber: Pribadi)



Gambar 5. *Pemeranan wajah*
(Sumber: Pribadi)

Setelah proses set syuting selesai maka dilanjut dengan proses pengambilan video dengan scene pemeranan wajah, scene eksperimen meneteskan pewarna ke aquarium, lalu yang terakhir adalah pengambilan shot outdoor yang berlokasi di Gunung Puntang.

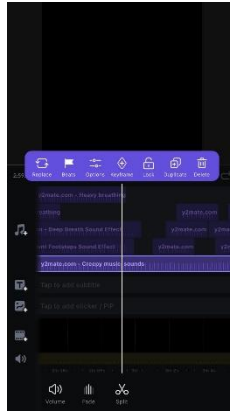


Gambar 6. *Meneteskan tinta ke aquarium*
(Sumber: Pribadi)



Gambar 7. *Scene outdoor*
(Sumber: Pribadi)

Pasca Produksi

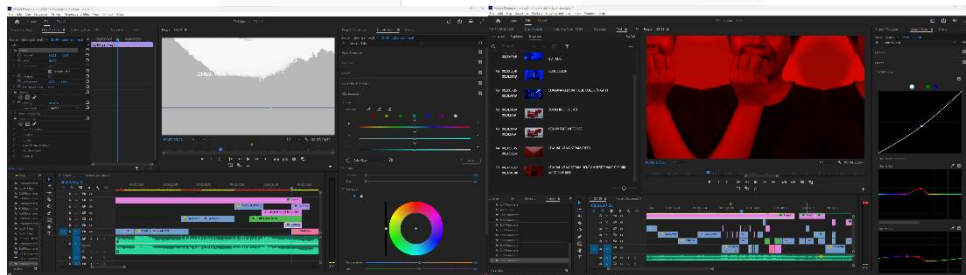


Gambar 8. Proses Editing 1
(Sumber: Pribadi)

Pada proses editing, penulis memanfaatkan aplikasi Adobe Premiere Pro 2023 untuk memenuhi hasil editing, warna, dan effect yang diinginkan oleh penulis. Adobe Premiere Pro 2019 dan 2023 menjadi salah satu perangkat lunak untuk proses *editing* untuk penulis dalam menyunting karya. Proses yang dilakukan di perangkat lunak ini adalah *cut to cut*, *masking*, *color grading*, transisi, dan lain-lain.



Gambar 11. Shot scene awal meminum air
(Sumber: Pribadi)



Gambar 8. Proses Editing 1
(Sumber: Pribadi)

Lalu, pada proses pembuatan audio atau scoring audio, penulis memanfaatkan aplikasi yang sederhana yaitu VN Video Editor di import menjadi video lalu di convert menjadi audio

HASIL KARYA

Hasil karya dari seni video Colorfeels ini memiliki beberapa makna dari tiap shot yang dihasilkan berdasarkan penggabungan antara makna perasaan dan warna. Yang diawali

dengan sebuah shot air yang bening, lalu diminum oleh pemeran yang menggambarkan air yang diminumnya saat menghadapi kegelapan. Serta menunjukkan beberapa indra yang bisa menunjukkan sebuah perasaan.



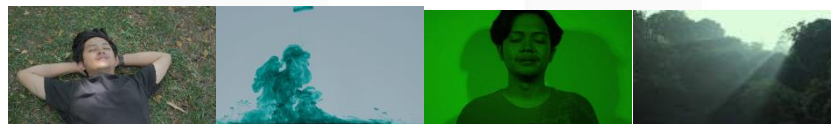
Gambar 9. Proses Editing 2
(Sumber: Pribadi)



Gambar 13. Shot scene merah
(Sumber: Pribadi)



Gambar 12. Shot scene biru
(Sumber: Pribadi)



Gambar 14. Shot scene hijau
(Sumber: Pribadi)

Dilanjut dengan scene warna biru yang menjelaskan sebuah perasaan yang penuh kepercayaan diri dan penuh ambisi, didukung dengan beberapa pemaknaan yang ada dalam setiap shot yaitu shot melempar batu ke kolam, mengartikan sebuah ketenangan yang dipacu dengan ambisi lewat detak jantung yang digambarkan lewat batu yang dilempar. Lalu semprotan tinta biru kedalam aquarium yang disemprotkan secara stabil tidak pelan tidak cepat menggambarkan detak jantung yang terpacu saat dalam perasaan penuh ambisi, shot bercermin, menjilat bibir, lalu lembah yang tertiuip angin berwarna biru menunjukkan sebuah kepastian dan ketenangan dalam melakukan sesuatu.

Scene merah yang menggambarkan sebuah perasaan ketakutan, kegelisahan. Didukung dengan beberapa shot seperti beberapa gelas yang bermacam varian bentuk menunjukkan sebuah keabsurdan rupa yang dilihat saat merasa ketakutan, tinta merah disemprotkan secara cepat yang menunjukkan sebuah aliran darah yang cepat menyebabkan

adrenalin yang tinggi menghasilkan sebuah perasaan ketakutan dan merasa terancam, refleksi wajah yang absurd dihasilkan oleh lekukan gelas menunjukkan makhluk yang ditakutkan dan bisa juga diubah persepsinya menjadi seseorang yang ketakutan sedang mengintip karena takut akan makhluk yang menerkam, dan gambaran – gambaran lainnya yang menunjukkan sebuah perasaan ketakutan dan merasa terancam. Lalu puncak ketakutannya adalah saat ada dirinya sendiri namun terlihat menyeramkan dan pemeran berlari karena takut akan dikejar oleh dirinya sendiri yang menakutkan.

Terakhir, shot warna hijau yang mengartikan sebuah perasaan tenang dan damai. Diawali dengan sebuah shot hutan yang menggambarkan kedamaian, tetesan tinta hijau yang pelan sebagai aliran darah dan detak jantung yang tenang, menarik nafas yang dalam lalu menghembuskannya dengan tenang dan diakhiri dengan shot pemeran berbaring ditengah rumput yang mengartikan berbaring diketenangan yang dirasakannya.

KESIMPULAN

Di era modern ini pengungkapan perasaan tidak hanya ditunjukkan lewat ekspresi wajah saja. Banyak manusia yang melakukan pengungkapan perasaannya lewat sebuah media. Salah satu contohnya yaitu seniman yang mengungkapkan perasaan hatinya lewat sebuah karya lukis.

Pada tugas akhir ini maka penulis akan membuat *video art* yang menggambarkan bagian perasaan yang ada didalam diri sendiri. Penulis akan mengambil beberapa perasaan yang sering dialami oleh banyak orang yaitu ketakutan, percaya diri, dan tenang. Lalu penggambaran perasaannya itu lewat kegelapan yang dihadapinya lalu meminum air yang diberi sebuah nuansa warna sesuai perasaannya masing masing. “Colorfeels” merupakan judul dari karya seni video ini, yang diambil dari perpaduan kata *color* dan *feels*.

Setelah melewati beberapa proses yang panjang, diawali dengan proses gagasan dan ide karya, proses praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis dapat menyimpulkan beberapa kesimpulan dalam pembuatan karya tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut.

Yang pertama, penulis ingin menyampaikan beberapa tujuan bahwa pembaca dapat memahami bagaimana sebuah karya seni video itu dibuat lewat beberapa proses dan langkah – langkahnya. Pembuatan karya seni video ini merupakan hal yang sangat terstruktur dan direncanakan secara matang. Yang dimulai dari hal apa yang ingin diangkat atau dicapai dalam seni video seni lalu dilanjut dengan beberapa proses dan tahapan yang dirangkum dalam

beberapa poin yaitu proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Lalu penulis akan menentukan target publikasi agar karya ini bisa tercapai pesan dan tujuannya oleh masyarakat umum.

Kedua, penulis ingin memberi pesan yang dicapai lewat sebuah karya seni video Colorfeels ini yaitu, bahwasannya kita bisa menyampaikan perasaan tidak hanya lewat ekspresi indra perasa saja, namun perasaan itu bisa disampaikan atau diekspresikan kedalam medium yang lainnya contohnya seperti lewat karya seni video Colorfeels ini. Penulis berharap bahwa karya ini dapat menjadikan sebuah terapi diri sendiri yang meriliskan sebuah perasaan yang dialami penulis dan mungkin tak dapat disampaikan secara umum.

Lalu, penulis sangat berterimakasih dan bersyukur karena proses produksi karya seni video yang berjudul Colorfeels ini dapat dilaksanakan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Meliputi kelancaran proses syuting, kesehatan penulis beserta para tim produksi, pendanaan produksi, manajemen waktu, dan hal lainnya yang bisa membuat proses produksi karya ini lancar. Walau mungkin ada sedikit kendala, penulis dapat mengambil keputusan yang baik dan mencari jalan lain agar proses produksi ini dapat dibuat dengan maksimal.

Penulis berharap karya seni video ini dapat tercapai pesannya dengan baik kepada masyarakat, tentang bagaimana kita bisa menyampaikan sebuah perasaan lewat sebuah warna tanpa harus menunjukkan ekspresi manusia. Lalu penulis berharap agar karya seni video ini dapat menghasilkan sebuah apresiasi berlebih di beberapa pameran karya seni di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). Pengantar Teori Film. Deepublish.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2008). Film art: An introduction (Vol.8). New York: McGraw-Hill.

Mufarohah, Mufarohah. (2013). Hubungan percaya diri dengan intensitas perilaku menyontek siswa Madrasah Aliyah Salafiyah Bangil Pasuruan : Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Jurnal

Sintowoko, D. A. W., & Sari, S. A. (2022). COSTUME AND FEMINISM: CHARACTER IN FILM KARTINI. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 13(2), 148-157.

Putri, Lintang Seira, Usmi Karyani S.Psi, M.Si., Psi (2013) Hubungan Antara Religiusitas Dengan Kesejahteraan Psikologis Pada Lansia Muslim. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rahmawati, Neng Yanti (2018) Pengaruh dzikir terhadap kecemasan lansia: Penelitian di Masjid Bani Rohmat Kecamatan Cihaurbeuti Kabupaten Ciamis. Diploma thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Website

Oliver, Andre. (2022). Psikologi Warna: Apa Itu, Manfaat, Jenis dan Makna Warna, serta Cara Memilihnya <https://glints.com/id/lowongan/psikologi-warna/#.Y779YnbP02w> Diakses pada 12 November 2022

Katyusha, Winona. (2021) Psikologi Warna, Mempelajari Pengaruh Warna Terhadap Emosi Manusia. <https://hellosehat.com/mental/psikologi-warna/>. Diakses pada 12 November 2022

Riadi, Muchlisin. (2020) Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi).

<https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>.

Diakses pada 23 November 2022

Pardiawati, Ridiana, Depa. (2020). All about feeling

<https://www.gurusiana.id/read/dhiephagoenaone/article/all-about-feeling-2892125>.

Diakses pada 23 November 2022

Exhibition. National Gallery of Victoria. (2014). Alex Prager

<https://www.ngv.vic.gov.au/exhibition/alex-prager/>. Diakses pada 8 Januari 2023

Art. Meer. (2014). Alex Prager. Face in the Crowd. <https://www.meer.com/en/6970-alex-prager-face-in-the-crowd>. Diakses pada 8 Januari 2023

Oom Hattaya. Short Film "SCARE". Youtube, 1:31. Oktober 14, 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=zEIYoJi5y-s&t=91s>