

VISUALISASI MIMPI TENTANG PROBLEMATIKA MAHASISWA DALAM BENTUK INSTALASI VIDEO ART

VISUALIZATION OF DREAMS ABOUT STUDENT PROBLEMS IN THE FORM OF VIDEO ART INSTALLATIONS

Fahri Hafidh Aziz¹, Donny Trihanondo², Adrian Permana Zen³

^{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
fahrihafidh@student.telkomuniversity.ac.id¹, donnytri@telkomuniversity.ac.id², adrianzen@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Manusia sejatinya adalah makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk lainnya. Namun, kesempurnaan itu tidak menutup kemungkinan bahwa manusia dapat berbuat salah dan akan dihadapkan dengan permasalahan kehidupan. Permasalahan utama yang sering dikeluhkan di kalangan mahasiswa adalah masalah finansial, masalah pertemanan, dan masalah tugas perkuliahan. Masalah tersebut akan muncul ketika keinginan atau kebutuhan mahasiswa tidak terpenuhi. Masalah yang tidak terpenuhi ini akan membangun fenomena yang akan tersimpan di dalam memori otak. Fenomena yang tersimpan dalam memori bawah sadar manusia dapat terpanggil kembali ke dalam mimpi ketika manusia tertidur. Penulis ingin memvisualisasikan dunia mimpi seseorang tentang problematika mahasiswa di dunia perkuliahan berdasarkan kegiatannya di dunia nyata. Hasil karya ini berupa instalasi seni video yang didalamnya terdapat gabungan dari media videografi dan instalasi. Karya visualisasi ini memproduksi dua buah video yang menggambarkan kegiatan karakter utama di dunia nyata dan cerminan kegiatan karakter utama di dunia mimpi. Video dalam dunia nyata akan terbagi menjadi tiga sesuai dengan permasalahan yang dikeluhkan mahasiswa. Karya ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi penontonnya.

Kata kunci: Permasalahan Mahasiswa, Mimpi, Seni video, Instalasi

Abstract: Humans are actually God's most perfect creatures compared to other creatures. However, that perfection does not rule out the possibility that humans can make mistakes and will be faced with life's problems. The main problems that students often complain about are financial problems, friendship problems, and lecture assignment problems. This problem will arise when the desires or needs of students are not met. This unfulfilled problem will build phenomena that will be stored in the brain's memory. Phenomena stored in human subconscious memory can be recalled in dreams when humans fall asleep. The author wants to visualize a person's dream world about student problems in the lecture world based on their activities in the real world. The result of this work is a video art installation in which there is a combination of videography and installation media. This visualization work produces two videos that depict the main character's activities in the real world and a reflection of the main character's activities in the dream world. Videos in the real world will be divided into three according to the problems students complain about. This work is expected to provide an experience for the audience.

Keywords: Student Problems, Dreams, Video art, Installation

PENDAHULUAN

Manusia sejatinya adalah makhluk hidup ciptaan Tuhan yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk hidup lainnya. Kesempurnaan itu diperoleh manusia karena manusia dibekali dengan akal pikiran yang memungkinkan manusia untuk berpikir dan mencerna informasi yang didapat. Namun, kesempurnaan itu tidak menjamin bahwa manusia tidak akan berbuat salah dan dihadapkan dengan permasalahan kehidupan. Manusia juga adalah makhluk sosial yang akan selalu membutuhkan adanya interaksi dengan lingkungan, keluarga, dan sesama manusia lainnya. Dalam berinteraksi dengan kehidupan sehari-hari, manusia akan dihadapkan dengan suatu permasalahan atau problematika. Problematika adalah istilah yang mengacu pada rangkaian masalah atau tantangan yang dihadapi dalam suatu konteks atau bidang tertentu. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan situasi yang memerlukan pemecahan dan penyelesaian masalah yang kompleks. Proses menghadapi dan menyelesaikan problematika ini melibatkan analisis, pemahaman, dan usaha untuk mencari solusi yang memadai (Sayuti, 2014).

Problematika tersebut dapat berupa masalah individu ataupun masalah yang melibatkan orang lain. Beberapa contoh faktor yang menimbulkan masalah masalah bagi manusia adalah, pikiran yang tidak teratur, perasaan yang tidak dijaga, dan kebutuhan yang tidak terpenuhi. Konflik dalam pikiran yang tidak terselesaikan dapat menyebabkan individu tersebut mengalami ketidaknyamanan dalam diri, dan apabila masalah ini tidak segera diselesaikan dapat menjadi masalah berkepanjangan. Di sisi lain, permasalahan yang melibatkan orang lain adalah hal yang terjadi hampir setiap waktu, dan kita hampir selalu bisa mengalami atau ada didalam permasalahan tersebut, masalah dengan orang lain dapat mencakup banyak sekali topik, contoh paling mudah adalah permasalahan yang terjadi di dalam rumah, seperti masalah dengan kakak atau adik, atau dengan orang tua. Contoh lain di sehari hari adalah permasalahan dalam pertemanan. Permasalahan - permasalahan ini sangat umum dialami oleh manusia, termasuk mahasiswa. Masalah yang paling sering terjadi di kalangan mahasiswa adalah masalah keuangan, masalah keuangan ini bisa terjadi karena banyak hal, tapi satu pemicu yang selalu terjadi adalah karena kurangnya ilmu mengelola uang. Masalah

selanjutnya adalah pertemanan, pertemanan adalah hal yang bisa dibahas secara luas, namun hal penting yang disadari oleh mahasiswa adalah, di universitas mereka tidak hanya akan bertemu dengan teman-teman dari kota yang sama, tapi mereka akan berkenalan dengan orang-orang dari luar pulau, bahkan mahasiswa dari luar negeri. Banyak sekali mahasiswa dengan latar belakang yang unik dan cerita pengalaman yang sangat berbeda dari apa yang kita alami. Oleh karena itu mahasiswa belajar pentingnya berkomunikasi yang baik, cara penyampaian pendapat yang sopan, dan juga belajar mentoleransi kebiasaan-kebiasaan yang kita belum pernah alami. Masalah selanjutnya adalah masalah pembelajaran seperti tugas yang menumpuk atau tugas dengan bobot yang berat. Salah satu tugas yang menjadi masalah utama bagi mahasiswa adalah tugas akhir/skripsi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Etika dan Wilda Fasim Hasibuan dalam jurnalnya yang berjudul 'Deskripsi Masalah Mahasiswa yang Sedang Menyelesaikan Skripsi', masalah yang dialami mahasiswa salah satunya adalah penentuan judul skripsi. Dalam jurnal tersebut mengatakan bahwa penentuan pada judul skripsi, Mahasiswa mengalami beberapa kesulitan untuk mendapatkan permasalahan yang akan dijadikan sebagai judul penelitian. Salah satu kesulitannya adalah bingung mencocokkan antara variabel satu dengan variabel lainnya.

Permasalahan-permasalahan di atas tidak akan lepas dari kehidupan mahasiswa. Rasa ketidaknyamanan dan rasa kebingungan akan masalah yang dialami mahasiswa tersebut akan menjadi sebuah fenomena yang akan tersimpan dalam alam bawah sadar manusia. Menurut Sigmund Freud, alam bawah sadar adalah tempat kita menyimpan perasaan, pikiran, dorongan keinginan, dan kenangan yang tidak pernah kita sadari (Freud, 1924). Bentuk emosi yang tersimpan bisa beragam, mulai dari perasaan sakit, cemas, hingga trauma masa lalu. Fenomena permasalahan yang tersimpan di dalam memori manusia dapat menjadi bahan-bahan yang akan dirangkai menjadi sebuah mimpi sehingga tidak jarang jika permasalahan yang dialami manusia pada dunia nyata akan terbawa ke dalam dunia mimpi.

Dilansir dari Himapsikologi (2021) tentang konsep mimpi Sigmund Freud, mengatakan bahwa mimpi tidak bisa muncul begitu saja. Mimpi memerlukan bahan-bahan yang perlu disusun sehingga dapat dimunculkan ketika manusia tidur. Bahan-bahan tersebut dapat berupa fenomena yang baru terjadi, pengalaman masa kecil, dan rangsangan somatik. Rangsangan somatik merupakan stimulus fisiologis yang diberikan

ketika tidur yang kemudian ikut terekspresikan di dalam mimpi. Selain itu, mimpi memiliki peran dalam mengkonsolidasikan dan memperkuat ingatan dan pengalaman yang baru diperoleh pada saat manusia tertidur. Dalam keadaan tertidur, otak melakukan aktivitas memproses informasi baru dari dalam jaringan memori yang ada, melalui aktivitas tersebut, terbentuklah sebuah mimpi. Mimpi yang muncul saat manusia dalam keadaan tertidur merupakan informasi-informasi dari fenomena yang terjadi baik yang sudah tersimpan maupun yang baru tersimpan di dalam memori manusia. Otak kemudian merangkai memori-memori tersebut secara acak sehingga terbentuklah alur mimpi yang abstrak (Stickgold & Walker, 2013).

Dalam keadaan sadar dan terbangun, manusia adalah makhluk aktif dan rasional, berusaha untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan, dan bersifat bertindak juga mengamati. Saat sadar, manusia bisa dibilang kurang imajinatif dan jarang menciptakan kisah dan alur berdasarkan apa yang tengah dialami dalam kehidupan nyata. Bahkan kita jarang memikirkan apa yang sedang dan telah terjadi dalam kehidupan nyata menjadi sebuah cerita menarik. Saat tertidur, manusia terbangun sebagai suatu keberadaan yang berbeda, di alam lain. Ketika manusia bermimpi, ia menciptakan sebuah kisah yang tak pernah terjadi dan terkadang tak berkaitan dengan apapun dalam realitas. Berdasarkan buku 'Bahasa yang Terlupakan' karya milik Erich Fromm, sebagian besar mimpi memiliki satu karakteristik yang sama yaitu mereka tak mengikuti hukum logika yang mengatur pemikiran sadar. Ruang dan waktu pun tidak ada dalam mimpi (Fromm, 2020:9).

Berdasarkan penjelasan masalah diatas, penulis memiliki konsep untuk membuat sebuah karya dengan mengangkat gagasan masalah tentang problematika mahasiswa. Masalah ini timbul karena keinginan atau kebutuhan yang tidak terpenuhi oleh mahasiswa tersebut, sehingga penulis ingin memvisualisasikan gambaran mahasiswa tersebut jika kebutuhannya terpenuhi melalui dunia mimpi. Selain itu, karya ini akan menceritakan bagaimana pengalaman dapat mempengaruhi mimpi dan imajinasi seseorang dalam mimpinya sehingga seseorang tersebut mengalami kejadian serupa seperti di dunia nyata dalam mimpinya namun dengan perspektif yang ia ciptakan sendiri. Perspektif tersebut terbentuk seolah-olah dia adalah tokoh utama dalam kejadian yang ia alami dalam mimpinya. Penulis beranggapan bahwa medium yang cocok untuk memvisualisasikan konsep karya penulis adalah melalui instalasi video art karena tidak memerlukan dialog dan narasi dalam karyanya. Setiap karya seni

membutuhkan media penyampainya, dalam penciptaan karya seni ini penulis memilih media audiovisual yaitu video. Kemampuan video yang dapat menghasilkan karya audio dan visual, telah memberikan kebebasan seluas-luasnya untuk berekspresi. Video seni mengandalkan gambar bergerak yang terdiri dari video dan/atau data video. Video seni bukan Film Eksperimental, karena keduanya dibangun dari dua sejarah yang berbeda: seni rupa dan sinema. (Krisna Murti, 2009 :33). Dari tema dan teknologi medianya terdapat sedikitnya tiga kecenderungan. Pertama, video seni, yakni media yang menjadi perluasan tubuh. Kedua, video sebagai perluasan kemungkinan narasi, dari biografi hingga fantasi. Ketiga, hibridasi genre dan teknologi media (Krisna Murti, 2009: 63).

PROSES PENGKARYAAN

Konsep Karya

Karya ini akan menghasilkan dua visualisasi dengan alur cerita yang sama namun dengan *output* yang berbeda. Dua video ini yaitu visualisasi kegiatan di dunia nyata dan visualisasi kegiatan yang terjadi di dunia mimpi. Visualisasi di dunia nyata akan menggambarkan karakter utama yang mengalami hal buruk karena permasalahan yang selalu muncul menghampirinya. Dalam hal keuangan, karakter utama mengalami kemiskinan diaman ia tidak memiliki cukup uang untuk kesehariannya. Dalam kasus pertemanan, karakter utama mendapat kasus *bullying* oleh teman-temannya dijadikan bahan bercanda, dan dicampakkan oleh perempuan yang ia kagumi. Dalam hal tugas perkuliahan, ia merasa pesimis dan depresi dengan tugas akhirnya karena kerap tidak menemukan ide yang sesuai dengan keinginannya.

Kemudian visualisasi dalam dunia mimpi akan menggambarkan visual yang berbeda dan kontras karena visual di dunia mimpi menggambarkan imajinasi dan fantasi orang tersebut di dunia nyatanya. Visualisasi dalam dunia mimpi menggambarkan sebaliknya dimana karakter utama memiliki teman-teman disekitarnya untuk bermain dan bercanda, memiliki uang yang banyak, dan menemukan ide untuk tugas akhirnya. Keterbalikan dari dunia ini berasal dari keinginan dan kebutuhan karakter utama yang tidak terpenuhi di dunia nyata sehingga terwujudlah keinginan tersebut dalam dunia mimpi.

Konsep Instalasi

Karya video art ini menggunakan sebuah instalasi untuk melengkapi karyanya. Instalasi ini mendukung konsep cerita agar lebih jelas dan menarik untuk ditampilkan. Berikut adalah ilustrasi instalasi yang akan digunakan penulis pada saat penampilan karya:



(Gambar 1 Konsep Instalasi)
Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam ilustrasi instalasi diatas, terdapat 5 elemen penting yang akan mendukung konsep cerita. Elemen tersebut diantaranya adalah tiga buah laptop, satu infocus, dan kabel-kabel yang menghubungkan laptop dengan infocus. Tiga buah laptop ini akan menampilkan visual yang berbeda. Laptop 1 akan menampilkan visual tentang sequence keuangan di dalam dunia nyata. Laptop 2 akan menampilkan visual tentang sequence pertemanan di dalam dunia nyata. Laptop 3 akan menampilkan visual tentang sequence tugas di dalam dunia nyata. Infocus akan menampilkan tentang sequence di dunia mimpi. Ketiga laptop ini dihubungkan ke infocus menggunakan kabel.

Setiap elemen memiliki pelambangannya masing-masing. Visual yang muncul dalam ketiga laptop diatas penulis lambangkan sebagai memori-memori yang tersimpan di dalam alam bawah sadar. Laptop itu sendiri merupakan tempat penyimpanan memori atau alam bawah sadar. Kabel-kabel yang terhubung antara laptop dan infocus penulis lambangkan sebagai saraf-saraf yang menghubungkan alam bawah sadar menuju otak. Sedangkan infocus penulis lambangkan sebagai otak tempat manusia berimajinasi dan bermimpi. Melalui infocus tersebut, muncullah visualisasi tentang mimpinya yang dirangkai secara acak oleh sang pemimpi. Kemudian otak memancarkan visualisasi rangkaian mimpi tersebut menjadi besar di bagian layar utama.

Pra-Produksi

Storyboard

Storyboard bertujuan untuk menjaga fokus scene dan shot yang akan dilakukan pada saat produksi nanti. Selain itu, storyboard dapat berguna sebagai acuan visualisasi

sutradara, departemen kamera, dan departemen cahaya sebelum tahap produksi untuk membayangkan visual yang akan diwujudkan pada saat pengambilan gambar.

Berikut adalah storyboard yang disiapkan oleh penulis:



(Gambar 2 Storyboard)

Sumber: Dokumen Pribadi

Crew

Penyusunan kru dilakukan untuk mempermudah pembuatan dan pengerjaan karya video art ini. Selain itu, penyusunan kru pembuatan video art ini berdasarkan kemauan dan kemampuan masing-masing mahasiswa sehingga tidak ada paksaan bagi

mahasiswa lain untuk membantu dan ditempatkan di posisi nyaman mereka. Pembagian masing-masing tugas ini juga bertujuan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa lainnya untuk mengenal dan mendalami proses syuting video art.

Berikut adalah susunan kru yang terlibat :

(Tabel 1 Susunan Kru Produksi)

No.	Nama	Jabatan/Posisi
1.	Fahri Hafidh Aziz	Director
2.	Nur Iman Fathana	Director of Photography
3.	Rivano Arvi	Art Director & Location
4.	Icam Shidqi	Art Stand by Set
5.	Firman Risky	Gaffer, Editor
6.	Natanael Mian	Best Boy
7.	Ibrahim Abdul Aziz	Production Unit

Sumber: Olahan Pribadi

Talent

Adapun pemilihan pemain atau talent berdasarkan kebutuhan dan kesesuaian karakter dalam video art ini. Pemilihan pemain pun berdasarkan kemampuan acting sesuai peran yang dimainkan dalam video art ini. Pemain dengan kemampuan diatas yang lain mendapat porsi menit lebih banyak dari yang lain. Khusus untuk karakter utama, dikarenakan konsep karya yang menggunakan teknik pengambilan gambar POV Shot, sehingga wujud tubuh tidak akan terlihat di layar, hanya permainan tangan saja. Pemain yang sehingga memudahkan penulis untuk melakukan pemilihan.

Berikut susunan pemain yang terlibat :

(Tabel 2 Susunan Pemain)

No.	Nama	Peran
1.	Fahri Hafidh Aziz	Karakter Utama

2.	Rivano Arvi	Extras Uno 1
3.	Icam Shidqi	Extras Uno 2
4.	Ibrahim Abdul Aziz	Extras Uno 3, Penjudi, Dosen 2
5.	Firman Risky	Extras Gitar 2, Dosen 1
6.	Natanael Mian	Extras Gitar 1
7.	Annisa Syifa	Perempuan Bunga

Sumber: Olahan Pribadi

Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dengan pewawancara dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data berupa informasi. Hal ini penulis lakukan untuk menggali informasi dari beberapa mahasiswa yang masih aktif berkuliah mengenai problematika mahasiswa pada masa perkuliahan. Problematika mahasiswa sangat luas, banyak, dan bermacam-macam sehingga penulis ingin mengerucutnya menjadi tiga masalah utama yang seringkali dialami mahasiswa pada masa perkuliahan.

Produksi

Tahap produksi merupakan tahapan pengambilan gambar. Pengambilan gambar ini berlandaskan pada konsep, storyboard, dan seluruh persiapan yang sudah disiapkan di pra-produksi. Produksi karya video art ini dilakukan selama 2 hari yaitu pada tanggal 17-18 Juni 2023 di rumah Ibu Ati di Jalan Padjadjaran. Syuting dimulai sesuai dengan callsheet yang sudah penulis buat yaitu pada jam 14:00 WIB. Untuk menghasilkan cahaya yang gelap, penulis menunggu hingga waktu maghrib untuk mengambil seluruh gambar yang berlatarkan dunia mimpi.

Pasca-Produksi

Setelah melakukan serangkaian tahapan pra-produksi dan produksi, selanjutnya proses pembuatan karya video art ini masuk pada tahap pasca-produksi. Pasca-produksi merupakan tahapan editing untuk video yang sudah diambil dalam tahap produksi.

Penulis akan ditemani dengan editor yang sudah berpengalaman pada proses editing karya ini. Pada proses tahapan ini diawali dengan memindahkan file video yang terdapat di sd card ke laptop, kemudian stock video yang sudah diambil akan di seleksi terlebih dahulu untuk mempermudah editor. Tahap penyeleksian video berlandaskan pada storyboard yang sudah dibuat sebelumnya agar sesuai dengan alur cerita. Setelah melakukan penyeleksian, video yang telah di pilih masuk dalam tahap editing. Software yang penulis gunakan adalah Adobe Premiere Pro 2021.

Dalam prosesnya, penulis dan editor membagi sequence menjadi 4 bagian, yaitu bagian pertemanan, keuangan, tugas, dan mimpi sesuai dengan konsep awal karya. Sequence tersebut dibagi sesuai dengan kategori untuk mempermudah proses editing. Selain itu, pembagian ini mengikuti konsep karya karena keempat sequence tersebut akan ditayangkan secara terpisah pada waktu bersamaan. Oleh karena itu, proses editing harus dipisahkan agar video dan audio tidak tercampur pada satu sequence. Tiga sequence diantaranya yaitu sequence pertemanan, keuangan, dan tugas akan ditayangkan dalam 3 laptop berbeda, sedangkan sequence mimpi akan ditayangkan pada satu proyektor sehingga menghasilkan layar dengan ukuran yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil karya ini memiliki 4 karya video yang berbeda berdasarkan 4 sequences yang sudah penulis pisahkan pada proses pasca produksi. Berikut adalah penjelasan dari 4 sequences tersebut:

Sequence Pertemanan

Sequence ini menjelaskan tentang salah satu problematika mahasiswa yang dialami selama masa perkuliahan yaitu masalah pertemanan. Penggambaran masalah pertemanan dalam sequence ini diantaranya adalah pembullying, ditertawakan, dan dicampakkan oleh perempuan. Ketiga unsur tersebut dialami oleh karakter utama atas dasar ketidaksukaan teman-temannya terhadap karakter utama. Sequence ini terjadi di dunia nyata sehingga menggunakan pewarnaan yang colorful dan memiliki unsur nyata, tidak dilebih-lebihkan.



(Gambar 3 Karakter Utama Di-bully)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan karakter utama dipukuli dan di dorong oleh teman-temannya sehingga karakter utama tersungkur ke tanah. Karakter utama merupakan sosok pendiam dan tidak memiliki teman sehingga ia sering dikucilkan oleh teman-temannya.



(Gambar 4 Karakter Utama Dितertawakan)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan karakter utama yang ditertawakan oleh teman-temannya tanpa sebab dan ia hanya bisa terduduk dibawah melihat mereka. Karakter utama tidak memiliki teman untuk cerita dan bercanda, setiap harinya, ia hanya akan menjadi bahan bercandaan oleh teman-temannya.



(Gambar 5 Karakter Utama Dicampakkan)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan karakter utama dicampakkan oleh perempuan yang ia suka dengan membuang bunga yang telah ia berikan. Salah satu perempuan yang ia kagumi di masa perkuliahan pun menolak bunga yang telah ia berikan kepadanya.

Sequence Keuangan

Sequence ini menjelaskan tentang salah satu problematika mahasiswa yang dialami selama masa perkuliahan yaitu masalah keuangan. Penggambaran masalah keuangan dalam sequence ini adalah terbatasnya uang yang karakter utama miliki. Adegan dalam sequence ini menunjukkan bahwa karakter utama hanya memiliki sisa yang Rp. 10.000 di dalam dompetnya dan ia tidak memiliki tabungan sama sekali. Hal ini kerap terjadi di kalangan mahasiswa. Pada sequence ini pun terjadi di dunia nyata.



(Gambar 6 Karakter Utama Tidak Punya Uang)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan tentang karakter utama yang hanya memiliki sedikit uang sisa yang divisualkan dengan memperlihatkan dompet dan mengeluarkan isi di dompetnya.

Sequence Tugas

Sequence ini menjelaskan tentang salah satu problematika mahasiswa terakhir yang dialami selama masa perkuliahan yaitu masalah tugas yang diberikan di perkuliahan. Adegan dalam sequence ini mengangkat tugas yang sedang dijalani penulis, yaitu masalah tugas akhir. Karakter utama merasa putus asa dan sudah menemukan jalan buntunya dalam pengerjaan tugas akhirnya. Sequence ini pun terjadi di dunia nyata.



(Gambar 7 Karakter Utama Merobek Proposalnya)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menjelaskan tentang karakter utama yang merasa kesal dan putus asa dengan tugas akhirnya. Ia meluapkan kekesalannya dengan merobek semua halaman

proposalnya yang gagal. Ia tidak pernah menemukan ide dan konsep kokoh yang sesuai dengan harapan dan ekspektasinya.



(Gambar 8 Karakter Utama Menjauh dari Meja Belajarnya)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menjelaskan tentang keputusasaannya dalam mengerjakan tugas akhir sehingga karakter utama bergerak menjauhi meja belajarnya. Ia merasa pesimis dengan tugas akhir dan kelulusannya.

Sequence Mimpi

Sequence ini berbeda dengan 3 sequence sebelumnya. Sequence ini terjadi di dalam dunia mimpi karakter utama dan apa yang ia alami di dunia mimpi tersebut merupakan keterbalikan kejadiannya di dunia nyata. Dunia mimpi ini menunjukkan kontras dan lebih abstrak dibandingkan dunia nyata. Seluruh ruangan diselubungi dengan kegelapan, hanya area kejadian saja yang disinari cahaya. Wajah-wajah yang muncul dalam dunia mimpi pun tidak jelas. Hal ini melambangkan pemenuh kepuasan bagi karakter utama karena tidak bisa dicapai di dunia nyata. Namun, dikarenakan dunia mimpi tidak mengenal waktu dan ruang, sehingga memori-memori yang tersimpan akan muncul secara acak di dalam mimpi. Berdasarkan teori tersebut, penulis ingin mengaplikasikannya dalam karya video art ini.

Dalam dunia nyata, karakter utama tidak peduli dengan orang-orang di sekitarnya, dia tidak mengingat wajah-wajah yang berhubungan dengannya sehingga penulis memvisualisasikannya dengan menutup wajah orang-orang disekitarnya. Hal ini terjadi karena tidak ada memori wajah orang-orang di sekitarnya yang tersimpan dalam alam bawah sadarnya. Namun, wajah perempuan yang ia kagumi tetap muncul dalam mimpinya karena hanya wajah perempuan itu saja yang selalu terbayang-bayang olehnya.



(Gambar 9 Karakter Utama Bermain Uno)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan karakter utama yang asyik bermain dengan 3 mahasiswa lainnya. Ia merasakan kesenangan yang belum pernah ia dapatkan sebelumnya di dunia nyata dengan teman-temannya. Scene ini menjelaskan tentang pemenuhan harapan dan keinginan karakter utama pada scene 1 dimana ia ingin memiliki teman dan bermain bersama mereka.



(Gambar 10 Uang Berjatuhan)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan tentang uang dengan jumlah sangat banyak berjatuhan dihadapan karakter utama, sehingga karakter utama merasa kaya dan berambisi memiliki apa yang ia mau. Scene ini merupakan pemenuh keinginan dan harapan karakter utama pada scene 4 dimana ia memiliki uang yang sangat terbatas.



(Gambar 11 Temannya Bermain Gitar)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan tentang karakter utama tertawa bersama dengan kedua temannya, dimana di dalam dunia nyata karakter utama tidak dapat

menikmatinya. Scene ini menjelaskan tentang pemenuhan keinginan dan harapan karakter utama pada scene 2, dimana ia ditertawakan oleh teman-temannya.

Selain itu, terdapat sebuah laptop menyala diantara kursi kosong dan temannya. Penulis ingin menyampaikan bahwa dalam perjalanan mimpinya, ia terkadang melihat sebuah laptop yang menyala. Laptop itu kemudian akan menjadi sebuah inspirasi karakter utama untuk membuat tugas akhirnya.

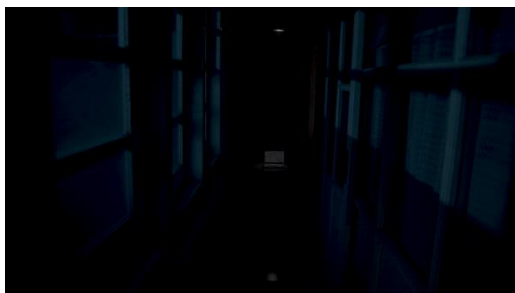


(Gambar 12 Karakter Utama Bermain Judi)

Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan tentang karakter utama menghambur-hamburkan uangnya untuk hal yang tidak jelas karena merasa dirinya kaya. Ia hanya sebatas ingin mencari kesenangan karena tidak dapat ia rasakan di dunia nyata. Scene ini merupakan kelanjutan dari scene 9 ketika uang berjatuh di hadapannya. Dalam mimpinya, ia memilih untuk menghambur-hamburkan uangnya untuk berjudi.

Judi sudah awam dipandang sebagai permainan untuk menghabiskan banyak uang walau hanya sekedar untuk mencari kesenangan saja. Permainan yang berbasis taruhan dan menimbulkan rasa kecanduan bagi pemainnya. Namun, tidak sedikit yang sudah mengetahuinya tetapi masih memainkannya karena sudah dikelabui kesenangan semata. Berdasarkan pandangan inilah penulis mengangkat permainan judi. Penulis ingin menunjukkan bahwa karakter utama yang merasa kaya raya dalam mimpinya ingin memuaskan nafsu dirinya tanpa berpikir jernih dengan cara bermain judi karena hal tersebut mustahil ia lakukan dalam dunia nyatanya.



(Gambar 13 Lorong Gelap)

Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan bahwa karakter utama sudah menemukan jalan keluarnya dalam menyelesaikan tugas akhir. Cahaya didepannya merupakan simbol jalan keluar tersebut. Selain itu, di bagian ujung lorong terdapat sebuah laptop menyala cukup terang. Laptop ini merupakan bagian terakhir yang tersisa untuk melengkapi ide tugas akhirnya, sehingga karakter utama sudah cukup optimis dengan hasil tugas akhir dan kelulusannya.



(Gambar 14 Instalasi Tugas Akhir)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini memvisualkan tentang hasil akhir karya tugas akhir karakter utama yaitu sebuah instalasi video art. Setelah berhasil mengumpulkan ide-ide yang ia cari selama ini, akhirnya ia berhasil menciptakan sebuah karya yang sesuai dengan yang ia inginkan di dunia nyata.



(Gambar 15 Dosen Memberi Nilai Sempurna)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan tentang nilai hasil karya tugas akhir karakter utama. Ia mendapatkan nilai sempurna sesuai dengan apa yang ia harapkan di dunia nyata. Scene ini merupakan pemenuh keinginan dan harapan karakter utama pada scene 5, dimana ia merasa pesimis dengan tugas akhir dan kelulusannya. Pada scene ini, dosen penguji merasa puas dengan karya yang dibuat karakter utama dan ia berhasil lulus dengan nilai sempurna.



(Gambar 16 Perempuan Memberi Bunga)
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene ini menggambarkan tentang perempuan yang ia kagumi di dunia nyata memberikan bunga kepada karakter utama. Hal ini merupakan perayaan dari perempuan yang ia kagumi atas apa yang karakter utama lewati selama ini. Scene ini merupakan pemenuh keinginan dan harapan karakter utama pada scene 3.

Pembahasan Instalasi



(Gambar 17 Penjelasan Instalasi)
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah menyelesaikan proses editing, terbagi menjadi 4 bagian sequences, yaitu sequence pertemanan, sequence keuangan, sequence tugas, dan sequence mimpi. Keempat sequence ini akan dibagi menjadi 4 layar yang berbeda, sehingga masing-masing sequence memiliki waktu dan tempat tayangnya masing-masing. Terdapat 3 laptop berbeda dan 1 layar proyektor. 3 laptop yang berbeda akan menampilkan video-video yang terjadi di dunia nyata, yaitu sequence pertemanan, keuangan, dan tugas. 1 layar proyektor akan menampilkan 1 video yaitu sequence mimpi. Pada laptop paling kiri, akan menampilkan video sequence pertemanan yang berisikan tentang problematika karakter utama dengan teman-temannya. Pada laptop Tengah, akan menampilkan sequence keuangan yang berisikan problematika karakter utama terkait keuangannya yang semakin menipis. Pada laptop paling kanan, akan menampilkan

tentang problematika karakter utama dengan penugasannya dimana ia merasa frustrasi dan stres dengan tugas akhirnya.

Pada menit penayangannya, seluruh video akan diputar dalam satu waktu yang bersamaan, namun di saat yang bersamaan juga hanya ada satu video yang menampilkan visualnya. Jika salah satu video menyala dan menayangkan visualnya, maka video yang lainnya akan menayangkan layar hitam. Hal ini berfungsi agar konsentrasi penonton hanya fokus pada satu layar tertentu. Layar pada laptop akan menyala terlebih dahulu sebelum layar proyektor menyala, karena dunia mimpi membutuhkan bahan-bahan dari fenomena yang sudah tersimpan di alam bawah sadar manusia. Ketika layar laptop sudah selesai menyala, maka layar proyektor akan mulai menyala untuk memvisualisasikan mimpinya berdasarkan fenomena yang terjadi pada layar laptop sebelumnya.

KESIMPULAN

Karya “Visualisasi Mimpi tentang Problematika Mahasiswa dalam Bentuk Instalasi Video Art” menampilkan suatu fenomena tentang problematika mahasiswa yang terbawa ke dalam mimpi menggunakan media instalasi seni video. Penulis mengangkat tiga permasalahan utama di antaranya adalah masalah pertemanan, keuangan, dan tugas-tugas kuliah berdasarkan riset yang sudah penulis lakukan. Problematika dapat muncul karena keinginan atau harapan yang tidak terpenuhi, sehingga penulis memunculkan situasi dimana keinginan atau harapan dapat terpenuhi yaitu dalam dunia mimpi. Hal ini didukung dengan teori Stickgold dan Walker yang mengatakan bahwa mimpi yang muncul saat manusia dalam keadaan tertidur merupakan informasi dari fenomena yang telah terjadi yang tersimpan dalam memori manusia. Penulis kemudian memvisualisasikan dunia mimpi berdasarkan dengan tiga video fenomena problematika dengan *output* yang berbeda.

Penulis menghubungkan keempat video tersebut melalui media instalasi. Instalasi disini berperan untuk menyatukan seluruh karya video menjadi satu karya seni video yang jelas, saling berkesinambungan, dan menggambarkan proses bermimpi. Instalasi ini berupa tiga laptop, kabel-kabel, dan proyektor. Pada prosesnya, fenomena yang dialami akan tersimpan di alam bawah sadar manusia. Hal ini penulis lambangkan

melalui tiga buah laptop tersebut. Kemudian fenomena tersebut dikirim menuju otak manusia. Otak manusia penulis lambangkan dengan proyektor dan kabel yang menghubungkan laptop dengan proyektor merupakan saraf manusia. Dengan begitu, instalasi seni video ini sangat berpengaruh untuk mengukuhkan gagasan dan konsep karya penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Freud, S. (1924). *A general introduction to psychoanalysis*, trans. Joan Riviere.

Fromm, Erich. (2020). *Bahasa Yang Terlupakan*. hlm 9. Yogyakarta: IRCiSoD

Freud, S. (1900). *Interpretation of Dreams*. Franz Deuticke, Leipzig & Vienna

Stickgold, R., & Walker, M. P. (2013). *Sleep-dependent memory consolidation and reconsolidation*. *Sleep Medicine*, 14(4), 291-303.

Murti, Krisna. (2009). *Essay On Video Art and New Media*. Yogyakarta: Indonesian Visual Art

Skripsi/TA:

Prathama, Raden. 2023. *Penciptaan Video Art Pada Karya "Healthy Lifestyle by Doing Stretching"*. Universitas Telkom, Bandung. Diakses pada 5 Mei 2023.

Apriyani, Dian. 2021. *Problematika Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di Mi Ma'Arif Kemangguan*. Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama. Diakses pada 6 Agustus 2023

Jurnal:

Etika N, Hasibuan W. (2016). *Deskripsi Masalah Mahasiswa Yang Sedang Menyelesaikan Skripsi*, 40-52.

Sayuti, L. P. (2014). *Menyelesaikan problematika pembelajaran matematika di SMA melalui pendekatan pemecahan masalah dan pembelajaran kooperatif tipe STAD*. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 16(2), 69-76

Abd. Muhith, (2018). *Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu di MIN III Bondowoso*, (Indonesian Journal of Islamic Teaching Vol. 1 No. 1, 2018), hal 47

Latif, Y. A. (2021). Penciptaan Karya Video Seni Instalasi “OBSESI” Sebagai Refleksi ‘Cantik’Perempuan Modern. *Jurnal Ilmiah Scroll (Jendela Teknologi Informasi)*, 3(1), 58-70.

Website:

Himapsikologi. 2021. Konsep Mimpi Sigmund Freud. (<http://himapsikologi.student.uny.ac.id/konsep-mimpi-sigmund-freud/>), diakses pada 5 Maret 2023.

