

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melewati proses penciptaan yang cukup panjang, beberapa hal kemudian menjadi catatan penulis. Perlunya pencatatan akan temuan-temuan hasil riset, pengamatan dan wawancara terhadap subjek, menjadi sebuah keharusan. Baik itu mulai dari arti waktu itu sendiri, bagaimana waktu berhasil mempengaruhi perilaku seorang manusia, dan impian-impian yang terkait dengan fenomena waktu.

Penulis berkesimpulan bahwa proses eksplorasi dan eksperimen yang sudah dilakukan, telah mampu membuka pikiran-pikiran yang terbatas selama ini. Sesuai dengan tujuan penciptaan seni penulis yang bertujuan sebagai media berkomunikasi dan media berekspresi, pada akhirnya penulis dapat merangkum beberapa kesimpulan sebagai hasil dari penciptaan karya seni selama ini, di antaranya adalah:

1. Menciptakan karya seni menjadi salah satu media untuk mengkomunikasikan dan mengekspresikan apa yang menjadi pemikiran maupun perasaan yang tidak sanggup untuk penulis kemukakan secara verbal.
2. Pengamatan yang teliti terhadap segala sesuatu fenomena yang terjadi di sekitar kita merupakan sumber ide dan gagasan kreatif yang tiada

habisnya. Kebiasaan yang positif ini tidak boleh berhenti, karena hal semacam ini adalah salah satu faktor yang akan membuat seorang pekerja seni tetap kreatif dan produktif di dalam berkarya.

3. Setelah selesainya proses penciptaan Tugas Akhir ini bukan berarti lalu kerja dan aktifitas kreatif selesai juga. Justru hal ini adalah momentum yang baik untuk mulai bekerja dengan lebih produktif serta kreatif di dalam kehidupan berkesenian lebih lanjut.
4. Kendala yang penulis hadapi selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini adalah:
 - a. Pada saat proses pasca produksi, terutama ketika proses penyusunan subjek yang jumlahnya mencapai puluhan *layer*, serta sekaligus pemberian efek pada *layer-layer* subjek tersebut, hal ini membuat komputer tidak mampu bekerja. Secara otomatis hal ini juga mengakibatkan penulis untuk beberapa waktu tidak bisa bekerja melanjutkan proses pembuatan karya. Sementara *back up* dari *project* juga tidak ada, sehingga hal ini juga membuat penulis tidak bisa melanjutkan pekerjaan dengan komputer pengganti yang lain. Untuk itu pada waktu ke depan diperlukan langkah-langkah sebagai berikut supaya persoalan yang sama tidak terulang lagi, di antaranya adalah manajemen file yang lebih baik dan teratur, secara rutin membuat *back up project*, dan perlunya bekerja dengan komputer dengan kemampuan serta spesifikasi yang sesuai dengan *project* yang akan dikerjakan.

- b. Manajemen waktu yang baik akan membuat proses pasca produksi akan berjalan lebih optimal. Bekerja dan membuat karya dengan perangkat lunak Adobe After Effects CS5 membutuhkan kombinasi beberapa kemampuan. Baik penguasaan perangkat lunak secara teknis, maupun hal-hal yang sifatnya non teknis. Seperti misalnya dituntut ketelitian, kesabaran, dan tentunya stamina yang baik. Karena proses pada bagian ini sifatnya adalah *time consuming*, menghabiskan dan menyita banyak waktu.

B. Saran-saran

Setelah melakukan eksplorasi dan evaluasi selama proses penciptaan karya seni video ini, maka penulis dapat merangkum beberapa saran, antara lain:

1. Referensi dari seniman lain yang mempengaruhi cita rasa dan kreatifitas sebaiknya bukan dimanfaatkan untuk dijiplak, melainkan untuk dijadikan acuan bagaimana proses kreatifitas mereka ketika bekerja membuat karya tersebut. Melalui karya mereka kita bisa mengetahui apa yang ada di dalam pikiran mereka ketika mengerjakan karya, serta bagaimana mengkomunikasikan gagasan, pikiran, serta pikiran mereka melalui karya seni yang mereka ciptakan.
2. Mengikuti perkembangan teknologi terutama yang berhubungan dengan teknologi video adalah hal yang sifatnya mutlak dan harus dilakukan, karena penguasaan teknis yang baik dan didukung pengetahuan akan

teknologi yang terlibat di dalamnya akan memudahkan ketika akan mengeksekusi ide dan gagasan yang dimiliki menjadi karya seni video.

3. Penting untuk berusaha membebaskan diri dan berani mencoba menggunakan berbagai teknik pada waktu proses penciptaan berlangsung. Hal ini akan memungkinkan terbukanya berbagai kemungkinan baru yang bisa digunakan untuk keperluan karya. Baik itu mulai dari ketika proses perekaman subjek dilangsungkan maupun ketika sudah memasuki tahap pasca produksi.
4. Bahwa memang benar pemahaman ataupun penguasaan teknis penting di dalam perwujudan karya. Akan tetapi perlu digaris bawahi, bahwa jangan sampai pengolahan teknis menjadi satu hal yang lebih menonjol dibandingkan dengan isu atau wacana yang akan disampaikan. Karena karya seni video yang telah dibuat ini merupakan karya seni yang berada pada tataran analisa teoritis yang mewujud.
5. Karena proses pembuatan karya seni video ini menghabiskan sebagian besar waktu pada proses pasca produksi, diperlukan perangkat keras dan komputer dengan kualitas grafis yang baik untuk mengerjakannya. Jika masalah komputer dan peralatan pasca produksi tetap menjadi kendala, maka waktu persiapan yang lebih lama dan manajemen waktu yang baik mutlak harus dilakukan.

KEPUSTAKAAN

- Adam, Barbara. (1990). *Time and Social Theory*. Polity Press, Cambridge.
- Ardlin, Fuad. (2013), *Waktu Sosial Emile Durkheim*, Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Bagus, Lorens. (2000), *Kamus Filsafat*, cetakan ke-2, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Bratt, Benjamin. (2011), *Rotoscoping: Techniques and Tools for the Aspiring Artist*, Focal Press, Oxford.
- Bruner, Edward M. (1986), *Experience and Its Expressions*, dalam Turner, Victor W. & Bruner, Edward M. (Eds.), *The Anthropology of Experience*, University of Illinois Press, Chicago
- Bryson, Valerie. (2007), *Gender and The Politics of Time: Feminist Theory and Contemporary Debates*, The Policy Press, Bristol.
- Danesi, Marcel. (2004), *Pesan, Tanda, dan Makna*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Darmawan, Ade. (2006), *Apresiasi Seni Media Baru*, Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta.
- Hardiman, F. Budi. (2003), *Heidegger dan Mistik Keseharian: Suatu Pengantar Menuju Sein und Zeit*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- Harvey, David. (1989), *The Urban Experience*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Holford, Leofranc & Strevens. (2005), *The History of Time: A Very Short Introduction*, Oxford University Press Inc., New York.
- Hujatnikajennong, Agung. (2006), *Tentang Seni Media Baru*, dalam *Apresiasi Seni Media Baru*, Ade Darmawan, Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta.
- Jackson, Michael. (1996), *Introduction: Phenomenology, Radical Empiricism, and Anthropological Critique*, dalam *Things as They Are, New Directions in Phenomenological Anthropology*, Michael Jackson (Ed.), Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis.
- Kattsoff, Louis O. (2004), *Pengantar Filsafat*, Terjemahan Soedjono Soemargono, cetakan ke-9, Tiara Wacana, Yogyakarta

- Mulyana, Deddy. (2008), *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Rosda, Bandung.
- Murti, Krisna. (2009), *Esai tentang Seni Video dan Media Baru*, Indonesian Visual Art Archive (IVAA), Yogyakarta
- Piliang, Yasraf Amir. (2010), *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*, Penerbit Matahari, Bandung.
- Prawira, Nanang Ganda. (2009), *Benang Merah Seni Rupa Modern*, CV. Bintang WarliArtika, Bandung.
- Schutz, Alfred. (1967), *The Phenomenology of The Social World*, Illinois Northwestern University Press, Evanston.
- Simatupang, Lono. (2013), *Pergelaran*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Smith, Ken. (2005), *Handbook of Visual Communication (Theory, Methods, and Media)*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, New Jersey
- Sp., Soedarso. (2000), *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, CV. Studio Delapan Puluh Enterprise, Jakarta
- Subroto, Darwanto Sastro. (1994), *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana University Press, Yogyakarta
- Sumardjo, Jakob. (2000), *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung.
- Suseno, Franz Magnis-. (1987), *Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Thajib, Ferdiansyah. (2007), *Yogya yang Cepat dan Semakin Cepat dalam Newsletter KUNCI Cultural Studies*, Edisi 16 April 2007, Yogyakarta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa, Jakarta
- Virilio, Paul. (2006), *Speed & Politics*, MIT Press Cambridge, Massachusetts.
- Zettl, Herbert. (2011), *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics, Sixth Edition*, Wadsworth Cengage Learning, Boston