

**OMNIVORA**  
(Seni Video Eksperimental)



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**  
Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama videografi

**Winata Faturahman**  
**NIM: 1220660411**

**PROGRAM PASCASARJANA**  
**INSITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2015**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

**OMNIVORA**  
(Seni Video Eksperimental)

Oleh

**Winata Faturahman**  
**NIM: 1220660411**

Telah dipertahankan pada tanggal.....

Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

**Drs. Alexandri Luthfi R., MS**

Penguji Ahli,

**M. Suparwoto, M.Sn**

Ketua Dewan Penguji

**Dr. Kurniawan Adi Saputra, M.Sn**

Yogyakarta,.....

Direktur,

**Prof. Dr. Djohan, M.Si**

**NIP 1961 1217 199403 1 001**



**“Untuk bumi dengan segala baik dan buruk yang ada di dalamnya...”**

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta,.....

Yang membuat pernyataan,



Winata Faturahman

1220660411

## OMNIVORA (VIDEO EKSPERIMENTAL)

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2015

Oleh Winata Faturahman

### ABSTRAK

Manusia diciptakan sebagai makhluk sempurna yang mempunyai hawa nafsu. Nafsu manusia tidak terbatas dan mempunyai keinginan yang tidak pernah ada habisnya. Nafsu yang tidak terbatas tersebut dapat mengakibatkan sifat tamak dan serakah pada diri manusia. Sifat tamak tersebut jika disamakan dengan jenis makhluk hidup termasuk dalam jenis makhluk omnivora. Berdasarkan jenisnya makhluk hidup dibedakan menjadi tiga jenis yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora. Herbivora adalah makhluk pemakan tumbuh-tumbuhan, karnivora adalah makhluk pemakan daging, dan omnivora adalah makhluk pemakan segalanya. Manusia tergolong dalam omnivora karena manusia tidak hanya memakan tumbuh-tumbuhan tetapi juga daging.

Manusia dan omnivora menjadi suatu kesinambungan dimana saat manusia mempunyai nafsu yang tidak terkontrol maka akan membentuk watak manusia yang rakus, serakah, dan tamak. Ketika manusia menjadi makhluk omnivora yang berlebihan maka manusia tersebut tidak akan lagi memperdulikan orang lain, tidak tahu malu, bahkan sampai menghalalkan segala cara. Fenomena-fenomena tentang manusia sebagai makhluk omnivora yang sudah berlebihan bisa dilihat di sekitar kita.

Karya video Eksperimental Omnivora merupakan bentuk seni video yang ditampilkan dengan mengandalkan visual sebagai elemen utama dan audio sebagai elemen pendukung yang juga penting. Visual merupakan elemen yang terbukti bisa mengkomunikasikan dengan baik tanpa harus selalu disisipi dengan elemen audio. Video eksperimental Omnivora merupakan ekspresi untuk menghadirkan fenomena keserakahan dan ketamakan dengan cara yang berbeda melalui teknik penggarapannya. Video eksperimental Omnivora menggunakan media video eksperimental dengan teknik *stop motion* untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi hal yang menarik untuk dilihat oleh masyarakat.

**Kata Kunci:** *Manusia, Omnivora, Video Eksperimental*

## OMNIVORA (AN EXPERIMENTAL VIDEO)

Written Project Report  
Composition and Research Program  
Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2015

By Winata Faturahman

### **ABSTRACT**

*Humans was created as perfect beings who have desires. Human desires are unlimited and have a desire that is never-ending. Unlimited appetite can lead to greed and greed in human beings. The greedy nature if equated with living species, including the type omnivorous creatures. Based on the type of living beings can be divided into three types: herbivores, carnivores, and omnivores. Herbivores are plant-eating creatures, are creatures of flesh-eating carnivores, and omnivores are creatures eating everything. Humans belong to the omnivorous because people not only eat plants but also meat.*

*Humans and omnivorous become a continuity which time humans have uncontrolled lust, it forms human nature greedy, greedy, and greedy. When a man becomes excessive omnivorous creature so human that will no longer care about other people, not shameless, even to justify any means. Phenomena about man as a creature of excessive omnivores can be seen all around us.*

*Experimental video Omnivore is a video art form that is displayed by relying on the visual as the main element and audio as a supporting element that is also important. Visual is an element that could prove to communicate well without always inserted with the audio element. Experimental video Omnivore is an expression for presenting the phenomenon of greed and greed in a different way through the making techniques. Omnivore experimental video using video media eksprimental with stop motion techniques to raise these issues be an interesting thing to be seen by the public.*

**Keywords:** *Human, Omnivore, Experimental Video*

## KATA PENGANTAR

Pertama saya panjatkan kehadirat Allah SWT Yang Maha Segalanya, karena atas Rahmat dan HidayahNya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Thesis Penciptaan berjudul “Omnivora, Video Eksperimental Dengan teknik Stop Motion” ini dengan lancar dan tanpa halangan apapun.

Laporan tugas akhir thesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar S-2, dimana tidaklah dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Djohan, M.Si, selaku direktur pascasarjana ISI Yogyakarta
2. Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn., selaku pembimbing akademik
3. Drs. Alexandri Luthfi, R., M.S, selaku pembimbing tugas akhir Thesis
4. M. Suparwoto, M.Sn, selaku penguji ahli thesis
5. Bapak Sumarno dan Ibu Her Pratiwi, orang tua yang memberikan suport dalam bentuk apapun
6. Seluruh keluarga
7. Laras Pirukya K., yang selalu memberikan suport moril
8. Seluruh tim produksi (Gibbran, Bowo, Sigit, Adit, Adi, Bagyo, Rahmani, Morsed, Angga Yuniar, Dwiki Andreas), yang sangat membantu dalam produksi
9. Seluruh karyawan dan staff program Pascasarjana ISI Yogyakarta yang banyak membantu
10. Seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu

Akhir kata, semoga karya yang sudah dibuat menjadi karya yang bermanfaat dan menjadi salah satu pelecut para sniman video lainnya untuk membuat karya-karya yang lainnya. Adapun laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca

Yogyakarta, 15 Januari 2015

Penulis

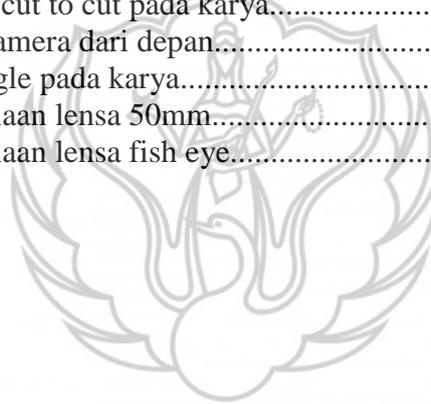
## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	5
C. Orisinalitas Karya.....	5
D. Tujuan dan Manfaat.....	7
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Penciptaan.....	10
C. Tema/Ide/Judul.....	28
D. Konsep Perwujudan Karya.....	29
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA</b>	
A. Metode Penciptaan.....	33
<b>BAB IV PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Pembahasan Karya.....	52
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67
<b>LAMPIRAN</b> .....	69

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 01. Ballet Mecanique tahun 1924 karya Fernand Leger.....	1
Gambar 02. Shot-shot pada film Never Stop Cycling (2014).....	8
Gambar 03. Shot-shot pada karya video berjudul Marrionette (2013).....	9
Gambar 04. Adegan pada film Omnivoros (2013).....	10
Gambar 05. Konsep penataan cahaya three point lighting.....	43
Gambar 06. Rencana penyajian karya Video Eksperimental Omnivora.....	46
Gambar 07. Adegan pada segmen I.....	48
Gambar 08. Adegan pada segmen II.....	49
Gambar 09. Adegan pada segmen III.....	49
Gambar 10. Adegan pada segmen IV.....	50
Gambar 11. Shot-shot sebagai upaya pengenalan tokoh.....	51
Gambar 12. Penggunaan three point lighting pada karya.....	52
Gambar 13. Penggunaan teknik stop motion pada karya.....	53
Gambar 14. Transisi cut to cut pada karya.....	54
Gambar 15. Angle kamera dari depan.....	55
Gambar 16. High angle pada karya.....	56
Gambar 17. Penggunaan lensa 50mm.....	56
Gambar 18. Penggunaan lensa fish eye.....	57



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Berdasarkan jenisnya makhluk hidup dibedakan menjadi tiga jenis yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora. Herbivora adalah makhluk pemakan tumbuh-tumbuhan, karnivora adalah makhluk pemakan daging, dan omnivora adalah makhluk pemakan segalanya. Manusia tergolong dalam omnivora karena manusia tidak hanya memakan tumbuh-tumbuhan tetapi juga daging.

Pengertian dari omnivora adalah makhluk pemakan segalanya. Meninjau dari jenisnya manusia tergolong makhluk omnivora yang tidak hanya memakan satu jenis makanan saja. Mangku Sitepoe (2008:247) menjelaskan tentang manusia sebagai makhluk omnivora:

“Berdasarkan sumber makanan yang dimakan, makhluk hidup dapat dibedakan sebagai herbivora atau pemakan tumbuh-tumbuhan, karnivora atau pemakan daging, dan omnivora atau pemakan segalanya. Manusia sebagai makhluk tertinggi bersifat omnivora. Dalam perjalanan kehidupan, dipengaruhi oleh lingkungannya sehingga batasan jenis makanan menjadi kabur...Dalam evolusi makanan manusia pada awalnya bersifat karnivora, memperoleh makanan dengan berburu. Baru pada tahap selanjutnya manusia menjadi omnivora dan memulai memelihara hewan.”

Penjelasan lebih detail, omnivora berasal dari kata latin yaitu *omne* yang berarti semua/semuanya dan *vorare* yang berarti melahap. Merujuk dari kata tersebut omnivora mempunyai arti yang melahap semuanya. Ketertarikan tersebut kemudian memberikan ide tentang omnivora yang jika dihubungkan dengan manusia bisa menjadi ide yang menarik, yaitu korelasi antara keduanya. Manusia

yang tergolong makhluk omnivora dan manusia bisa menjadi seorang omnivora yang mampu memakan semua bukan dalam arti harafiahnya. Sesuai dengan pengertian dari omnivora yang memakan semua, manusia bisa menjadi makhluk yang rakus, tamak, serakah memakan semua tanpa memperdulikan orang lain. Merujuk dari pengertian omnivora yang mempunyai arti memakan segalanya mempunyai keterikatan langsung dengan manusia yang tergolong makhluk omnivora. Sebagai makhluk omnivora tentunya jenis makanan dari manusia tidak terklasifikasikan karena apapun manusia akan mau baik itu dari tumbuhan maupun daging.

Manusia dan omnivora menjadi suatu kesinambungan dimana saat manusia mempunyai nafsu yang tidak terkontrol maka akan membentuk watak manusia yang rakus, serakah, dan tamak. Ketika manusia menjadi makhluk omnivora yang berlebihan maka manusia tersebut tidak akan lagi memperdulikan orang lain, tidak tahu malu, bahkan sampai menghalalkan segala cara.

Dewasa ini perkembangan kehidupan manusia di dalamnya terdapat nafsu yang sering menguasai dirinya sendiri. Nafsu inilah yang bisa membuat manusia menjadi makhluk omnivora, melahap segala materi maupun non materi. Manusia yang dikuasai nafsu dirinya sendiri bisa diibaratkan seperti boneka tali yang digerakkan oleh tangannya sendiri. Manusia tersebut cenderung tidak bisa menguasai dirinya sendiri dan lebih dikuasai nafsunya.

Sifat omnivora dan manusia memberikan inspirasi dan akan divisualkan melalui media audio visual. Omnivora mempunyai arti denotatif yaitu melahap semuanya bisa diartikan konotatif menjadi yang melahap segalanya dalam arti

yang berbeda. Makna konotatif bisa digunakan sebagai sarana untuk ungkapan non verbal atau tidak secara transparan demi kesuksesan informasi yang akan disampaikan, atau dengan kata lain makna konotatif bisa digunakan untuk mengungkapkan pesan yang akan disampaikan melalui objek yang verbal dan bermakna denotatif.

Menurut James Monaco (1977:163):

“Dalam film, seperti dalam bahasa tulisan dan lisan, konotasi bisa diterima sebagai arti denotatif kalau ia cukup kuat. Dalam kenyataannya, banyak kekuatan konotatif film tergantung dari cara-cara yang bersifat indexikal; artinya, mereka tidak merupakan isyarat-isyarat yang telah ditentukan begitu saja, tetapi juga isyarat-isyarat yang merupakan kesamaan atau indentik.”

Penjelasan dari korelasi antara omnivora dan manusia yaitu adanya kesamaan sifat atau sesuatu hal yang identik dengan nafsu manusia yang tidak terkontrol sama halnya dengan sifat omnivora yang melahap semuanya.

Video dan film eksperimental adalah salah satu film yang masih jarang dijumpai karena tidak banyak orang khususnya para sineas yang membuat film dengan jenis ini. Film eksperimental adalah film yang tidak mempunyai alur namun tetap mempunyai struktur di dalamnya. Himawan pratista dalam bukunya memahami film (2008:7) mengatakan:

“Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Struktur sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman bathin mereka.”

Bisa dikatakan bahwa film eksperimental adalah film yang lahir dari sebuah pengalaman empiris dari sineas yang membuat film tersebut dengan insting subyektif yang telah disebutkan. Pada film eksperimental struktur dari film

tersebut merupakan hal yang digunakan sebagai sarana untuk menumpahkan ide, gagasan, emosi yang divisualkan tanpa adanya plot yang dimunculkan seperti kebanyakan film yang sudah ada. Ide, gagasan yang ditumpahkan melalui struktur dari film eksperimental merupakan pengalaman empiris dari sineas yang membuat film tersebut, dengan kata lain film eksperimental merupakan visualisasi dari ide, gagasan, dan emosi yang divisualkan melalui film tersebut yang berstruktur. Beberapa contoh dari film eksperimental adalah film eksperimental karya Fernand Leger berjudul *Ballet Mecanique* yang memadukan unsur mekanik dengan sinema. Film yang kedua adalah *Fist Fight* karya Robert Bree yang hanya menggunakan satu *frame* gambar.



Gambar. 01. Ballet Mecanique tahun 1924 karya Fernand Leger (<https://www.youtube.com/watch?v=2QV9-1-rXOE>, diakses tanggal 12 Oktober 2014)

Ditinjau dari sejarahnya, film adalah gabungan dari beberapa *frame* foto yang digabungkan menjadi satu dan membentuk sebuah gerakan. Untuk menghasilkan sebuah gerakan yang *real* diperlukan 24-25 *frame* per detik. Hal ini memberikan sebuah inspirasi untuk membuat karya menggunakan teknik *jumping cut*.

Hal-hal tersebut di atas menginspirasi untuk menghasilkan sebuah karya video eksperimental dengan teknik *jumping cut*. Penggunaan teknik *jumping cut* pada karya video ini adalah untuk memberikan penekanan pada adegan-adegan tertentu. Karya “Omnivora” merupakan video eksperimental yang menggabungkan beberapa elemen visual yaitu video dan teknik *jumping cut*. Elemen-elemen tersebut kemudian digunakan sebagai media untuk memvisualkan subject matter berupa manusia sebagai makhluk omnivora dan sifat dari omnivora tersebut sendiri.

### **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut di atas maka dapat dirumuskan ide penciptaan dalam karya video eksperimental ini adalah: Bagaimana manusia sebagai makhluk omnivora divisualkan dalam karya video eksperimental dengan *teknik jumping cut*?

### **C. Orisinalitas Karya**

Keaslian dari sebuah karya seni tentu saja sangat dibutuhkan karena untuk menghindari plagiat. Karya yang akan dibuat menawarkan keaslian/orisinalitas berupa penggabungan video dengan teknik *jumping cut*. Teknik *jumping cut* tentunya bukan hal yang asing lagi di dunia audio visual. *Jumping cut* merupakan teknik yang diadopsi dari teknik animasi yaitu kumpulan dari beberapa *frame* gambar yang bergerak dari *frame-frame* yang disusun.

Penggunaan teknik *jumping cut* dalam proses penciptaan ini tidak berjumlah 24 *frame* per detiknya, tetapi akan dilakukan penyederhanaan *frame*. Penyederhanaan adegan dalam *jumping cut* penggunaan *frame* tidak utuh 24 *frame* per detiknya akan tetapi lebih sedikit jumlah *frame* yang digunakan untuk membentuk sebuah gambar yang bergerak. Hal yang ditawarkan pada karya video *jumping cut* Omnivora ini adalah bagaimana menggunakan teknik *jumping cut* ke dalam adegan video untuk menunjukkan penegasan adegan. Selain itu hal yang ditawarkan pada video Omnivora adalah detail-detail *shot* yang tidak hanya menampilkan *full shot* saja seperti video-video *jumping cut* pada umumnya. Pada video Omnivora, *jumping cut* digunakan untuk penekanan terhadap adegan-adegan yang menunjukkan kerakusan dari tokoh melalui adegan-adegan memakan makanan yang ada dihadapannya baik itu miliknya maupun orang lain.

Video-video *jumping cut* pada umumnya memvisualkan hal-hal yang menggunakan material-material benda mati seperti buah, kertas, peralatan rumah tangga, dan lain-lain menjadi sebuah visual benda mati yang dapat bergerak. Karya video *jumping cut* Omnivora yang akan dibuat mengangkat tentang fenomena keserakahan yang ada pada diri manusia. Sifat omnivora digunakan sebagai objek untuk memunculkan sebuah metafora tentang keserakahan manusia melalui aktivitas yang dilakukan.

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Manusia sebagai makhluk omnivora divisualkan dalam karya video eksperimental dengan *teknik jumping cut*.

### **2. Manfaat**

Karya ini mempunyai manfaat bagi masyarakat umum antara lain:

Memberikan cara pandang baru mengenai fenomena tentang keserakahan manusia yang memiliki sifat omnivora.

Manfaat akademis yang bisa diambil dari karya ini adalah:

Wawasan baru dalam menciptakan karya video eksperimental dengan mengaplikasikan teknik *jumping cut*.

