

V PENUTUP

A. Kesimpulan

Peristiwa yang terjadi pada Dylan Klebold (18 tahun) dan Eric Harris (17 tahun) di Amerika Serikat yang telah melakukan penembakan brutal yang menyebabkan seorang guru tewas dan 20 orang luka-luka yang kemudian melakukan tindakan bunuh diri serta meninggalnya Reza Ikhsan (9 tahun) dan Fadillah (9 tahun) ternyata merupakan efek dari kecanduan mereka terhadap acara *game action*, *fighting* dan *smack down* dari tayangan televisi. Hal ini menunjukkan bahwa diantara berbagai manfaat televisi sebagai salah satu unsur media komunikasi massa ternyata dapat menimbulkan dampak negatif terhadap karakter dan pola pikir pemirsa terutama pada usia anak dan dewasa yang pada umumnya belum memiliki daya seleksi terhadap tayangan televisi.

Berbagai peraturan telah disusun menjadi Undang-undang guna mengatur dan memberikan batasan baik terhadap jenis tayangan acara, iklan, film, berita atau informasi maupun untuk kebijakan *share* saham sebagai langkah preventif terhadap timbulnya dampak negatif tayangan televisi yang tidak diharapkan. Namun hal tersebut bisa menjadi tidak bermanfaat jika tidak ada sinergi antara penyelenggara komunikasi dalam hal ini stasiun televisi, investor bahkan pemirsa itu sendiri.

Karya seni merupakan salah satu wujud bentuk usaha seorang seniman untuk mengekspresikan pikiran, pendapat, kegelisahan maupun keprihatinannya menjadi sebuah karya untuk kemudian mendokumentasikannya. Proses perancangan karya video instalasi “*Virtual Reality*” juga dimulai dari adanya rasa keprihatinan terhadap adanya dampak negatif dari tayangan televisi yang terbukti dapat mempengaruhi karakter dan pola pikir pemirsa khususnya pada usia anak-anak dan dewasa. Karya video instalasi “*Virtual Reality*” ini diwujudkan dengan menggunakan gambar 3 (tiga) dimensi berbentuk otak manusia dengan tujuan untuk menggambarkan dan memberikan pemahaman kepada pemirsa bahwa otak manusia merupakan pusat dari semua analisa, baik positif maupun negatif. Untuk itu, patut diwaspadai jika otak manusia secara terus menerus mengkonsumsi hal-hal yang negatif baik melalui kata-kata, terlebih secara visual maka dapat dimungkinkan hal-hal negatif tersebut terekam dan menjadi pola pikir bahkan karakter pemirsa nya.

Tujuan dibuatnya karya video instalasi ini, salah satunya adalah sebagai media untuk menyampaikan pesan moral terhadap pemirsa terhadap dampak yang dapat terjadi akibat adanya tayangan negatif dari televisi. Diharapkan, setelah diberi pemahaman melalui karya video instalasi ini, pemirsa dapat mengambil sikap yang terbaik guna meminimalkan dampak yang dapat ditimbulkan dari tayangan negatif televisi tersebut.

B. Saran

Tujuan dan niat yang baik merupakan modal utama untuk mewujudkan sebuah pemikiran, keprihatinan maupun sebuah peristiwa ke dalam bentuk karya seni. Totalitas dalam berkreasi akan menjadikan karya menjadi orisinal tanpa menimbulkan kesan vulgar, menggurui ataupun menghakimi. Didukung dengan perencanaan dan fasilitas yang memadai maka proses untuk mewujudkan sebuah karya akan dapat tercapai dengan baik.

Guna mencapai tujuan penciptaan sebuah karya, diperlukan perancangan, profesionalitas, totalitas dan loyalitas tim produksi. Untuk itu, pemilihan tim produksi harus benar-benar dipilih dan diperhitungkan dengan baik agar dapat saling mendukung dan saling bekerja sama dengan baik sehingga karya yang telah direncanakan dapat terwujud dengan baik, tepat waktu dan sesuai dengan tujuan penciptaannya.

KEPUSTAKAAN

- Cangara, Hafied, (1998), Hakikat Definisi dan Konteks Komunikasi dalam *Ilmu Komunikasi* Diedit oleh Mulyana, Deddy, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, hal. 63.
- Cubitt, Sean, (1991), *Timeshift-On Video Culture*, London: Routledge.
- Darwanto, S.S, (2007), *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Onong Uchjana, (1997), Hakikat Definisi dan Konteks Komunikasi dalam *Ilmu Komunikasi* Diedit oleh Mulyana, Deddy, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, hal. 63.
- Elwes, Catherine, (2005), *Video Art: A Guided Tour*, London: I.B Tauris & Co.Ltd.
- Haryatmoko, (2010), Dimensi Estetik Kekerasan dalam *Kekerasan di Layar Kaca*, Diedit oleh Rasyid, Muhammad Riyanto, Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, hal. 84.
- Ibrahim, Idi Subandy, (2007), *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Laswell, Harold D, (2007), Fungsi Media Massa dalam *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Diedit oleh Darwanto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Melvin, DeFleur, (2007), Arti Komunikasi Massa dalam *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Diedit oleh Darwanto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muda, Deddy Iskandar, (2008), *Jurnalistik Televisi: Menjadi Reporter Profesional*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy, (2005), *Ilmu Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mujib, Abdul, (2002), *Nuansa-nuansa Psikologi Islam*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

- Murti, Khrisna, (2009), *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*, Yogyakarta: IVAA
- Nawiroh, Vera, (2014), *Tanda dan Bahasa*, Modul kuliah Ketahanan Nasional: Universitas Indonesia.
- Nurudin, (2007), *Pengantar Komunikasi Massa*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Paul, Christiane, (2008), *Digital Art*, London: Thames and Hudson.
- Piliang, Amir Piliang, (2011), *Dunia Yang Dilipat*, Bandung: Matahari.
- Rakhmat, Jalaluddin, (1986), *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Karya CV.
- Rasyid, Muhammad Riyanto,(2013),*Kekerasan di Layar Kaca*, Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Rivers, William L, *et.al*, diterjemahkan oleh Haris Munandar & Dudy Priatna, (2003), Pendahuluan dalam *Kekerasan di Layar Kaca*, Diedit oleh Rasyid, Muhammad Riyanto, Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, hal. 7.
- Soedarso Sp., (2006), *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Usman, Asyari, (2007), *Kekuatan Media Massa dan Tanggung Jawab Sosial dalam Kekerasan di Layar Kaca*, Diedit oleh Rasyid, Muhammad Riyanto, Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, hal. 24.

**SCRIPT KARYA VIDEO INSTALASI
“VIRTUAL REALITY”**

Scene 1	Pembukaan	Munculnya judul karya video instalasi “Virtual Reality”
Scene 2	Bumper	Terlihat bumper pembuka dengan visual munculnya sebuah peta Indonesia. Peta tersebut terbentuk setelah garis-garis cahaya membentuk judul karya, dan peta tersebut terbalik untuk beberapa detik sebelum akhirnya menghilang. Peta ini diproyeksikan pada display otak. Pada saat yang bersamaan muncul ilustrasi musik dan suara-suara retakan dengan volume lembut.
Scene 3	Tayangan Sinetron	Seluruh layar display televisi menyala bergantian secara acak, kemudian muncul guratan cahaya dari televisi yang memberi daya pada otak sehingga otak menyala dan memproyeksikan tayangan-tayangan sinetron yang kurang mendidik.
Scene 4	Testimoni masyarakat, akademisi dan aktivis	Muncul suara lain yang mengakhiri tayangan televisi. Tayangan sinetron beralih dengan tanggapan masyarakat tentang tayangan televisi yang saat ini tayang. Seluruh audiens setuju bahwa tayangan televisi saat ini kurang mendidik.
Scene 5	Narasi	<p>Muncul guratan-guratan cahaya lain yang memproyeksikan garis-garis pada display otak. Seluruh pusat pandangan ditujukan ke otak oleh garis-garis tersebut. Kemudian muncul suara-suara dari guratan cahaya tersebut membacakan narasi tentang kerusakan fungsi dan tata budaya masyarakat akibat dari tontonan televisi yang merusak otak.</p> <p style="text-align: center;">(VO)</p> <p>“Seperti organisme hidup, panorama kebudayaan yang kini terjadi seakan-akan tubuh yang mengalami disfungsi organ, dimana: organ kepala menjadi dengkul, sehingga orang lebih dulu bertindak daripada berpikir//organ mata menjadi otak, sehingga kini orang lebih banyak menonton daripada merenung dan merefleksikan diri// organ mulut telah mengambil alih hati, sehingga orang lebih senang melepaskan nafsu daripada mengasah hati//organ perut yang menyatu dengan otak, sehingga kini kepuasan biologis telah menumpulkan otak//organ telinga telah dijajah oleh mulut, sehingga orang lebih</p>

		<p>banyak berbicara daripada mendengarkan”. Setelah beberapa detik suasana hening. Titik-titik cahaya masih terlihat. Kemudian muncul narasi lain.</p>
Scene 6	Penutup	<p>Memproyeksikan pesan dari Taufik Ismail. Pesan ini berbunyi “Satu-satunya hal yang tidak diajarkan di televisi adalah cara mematikan televisi itu sendiri”. Setelah permainan cahaya pada gambar otak menghilang, tulisan pendapat dari Taufik Ismail pada LCD tersebut tetap menyala meskipun seluruh penerangan dalam ruangan telah dinyalakan kembali.</p> <p>Pesan tetap menyala sebagai tanda berakhirnya karya.</p>

