

**PENYUTRADARAAN DALAM PERANCANGAN IKLAN  
LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI IMAJINASI PADA  
TEMAN TULI YANG BERKESENIAN**

***DIRECTING PUBLIC SERVICE ANNOUNCEMENT  
ABOUT DEAF IMAGINATION PROCESS IN ART***

Avissa Benita Amadea<sup>1</sup>, Teddy Hendiawan<sup>1</sup>, Irfan Dwi Rahadianto<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung  
avissabenita@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, teddyhendiawan@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

**Abstrak**

Imajinasi merupakan kebebasan autentik bagi seluruh manusia, imajinasi merangsang individu untuk menuangkannya dalam karya seni, tak terkecuali teman Tuli. Namun interaksi antara teman Tuli dan kaum non difable jarang terjadi, sehingga menimbulkan beberapa perspektif berbeda terhadap proses imajinasi berkesenian pada teman Tuli. Mayoritas belum mengetahui secara rinci tentang proses imajinasi terkait teman Tuli yang berkesenian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan observasi, wawancara dan kuesioner, dengan pengambilan sample teman Tuli untuk mengetahui bagaimana konsep diri dari dalam mengolah informasi disekitarnya untuk berimajinasi dalam berkesenian. Menggunakan metode psikologi imajinasi dengan unit penelitian Sense, Perspektif, Memori dengan emosi yang diIntensi untuk mengangankan sesuatu sebagai materi yang akan dituangkan dalam karya seni. Fenomena ini akan diangkat sebagai film Iklan Layanan Masyarakat yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat terhadap proses imajinasi teman Tuli dalam berkesenian. Film Iklan Layanan Masyarakat akan disampaikan dengan menyuguhkan sudut pandang teman Tuli dalam mencerna informasi, hingga merubahnya menjadi imajinasi dalam berkesenian.

**Kata Kunci :** Imajinasi, Teman Tuli, Berkesenian, Pengalaman estetis, Iklan Layanan Masyarakat.

---

**Abstract**

*Imagination is an authentic freedom for all human beings, imagination stimulates individuals to pour it in artwork, not least deaf friends. However, interactions between deaf friends and non-difable people are rare, giving rise to several different perspectives on the process of artful imagination in Deaf friends. The majority do not yet know in detail about the process of imagination related to deaf friends who have art. Data collection in this study using qualitative method with observation, interview and questionnaire, by taking samples of deaf friends to know how the concept of self from inside processing information around it to imagine in art. Using the psychology method of imagination with the research unit Sense, Perspective, Memory with emotions that are intensified to imagine something as material to be poured in the artwork. This phenomenon will be raised as a community service advertisement film that aims to provide understanding to the public on the process of imagination of deaf friends in art. Public Service Advertising Film will be delivered by presenting the point of view of deaf friends in digesting information, to turn it into imagination in art.*

**Keywords: :** *Imagination, Deaf Friends, Art, Aesthetic experience, Community Service Ads.*

---

**1. Pendahuluan**

Masyarakat biasa menyebutnya dengan sebutan Tunarungu yang berarti rusak pendengaran dalam KBBI namun dalam penelitian yang telah penulis lakukan dan berinteraksi secara langsung, menyatakan bahwa Teman Tuli lebih memilih istilah Tuli yang merujuk pada identitas budaya yang memiliki kondisi dan karakteristik

tertentu. Seseorang dinyatakan Tuli jika hanya mampu mendengar di atas 40 desibel (dB) bagi dewasa dan di atas 30 desibel (dB) bagi anak-anak. Dalam prosesnya teman Tuli menggunakan otak untuk menginterpretasikan dari apa yang dilihat, seperti gerakan bibir dan Bahasa isyarat, mendeteksi suara, memprosesnya dan menghasilkan persepsi tentang suara yang telah dideteksi, lalu diimitasi.

Menurut Chaiorul Anwar dalam Respon Tunarungu Dalam Penggunaan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Dalam Komunikasi (Mursita, 2010: 223) Bahasa Isyarat adalah bahasa yang menggunakan gerakan-gerakan badan dan ekspresi sebagai symbol dari makna bahasa lisan. Teman Tuli mengandalkan kemampuan visual untuk berbahasa dan mempunyai kemampuan interpretasi yang berbeda, maka perbedaan cara berkomunikasi menjadi faktor lingkup sosial teman Tuli menjadi terbatas, sehingga informasi terkait teman Tuli pun terbatas. Dalam survei yang telah dilakukan oleh penulis, banyak dari masyarakat Bandung yang belum mengetahui teman Tuli yang berkesenian. Berdasarkan data dari penelitian pemetaan kesenian disabilitas di Indonesia, kerajinan, kebudayaan atau kesenian yang dikerjakan penyandang disabilitas selama ini belum disentuh pemerintah daerah kota Bandung.

Dengan lingkungan yang dimilikinya, teman Tuli mempunyai persepsi subjektif sebagai landasan dalam bertindak dan berekspresi, melalui seni menjadikan proses imajinasi sangat penting dalam merealisasikan persepsi, karya seni merupakan produk berbentuk indrawi yang diciptakan dengan menduplikasi perasaan terhadap suatu nilai Sahman (dalam Tarsa, 2016:50). Maka hasil persepsi terhadap suatu peristiwa menjadikan hasil karya seni sebagai analogi dari pengetahuan kolektif yang direlisasikan sebagai materi imajinasi pengkaryanya, Dengan seni teman Tuli menyediakan tempatnya sendiri untuk berekspresi dengan emosi yang dimilikinya. Periklanan Pelayanan Masyarakat dirancang untuk beroperasi sebagai kepentingan masyarakat dan mempromosikan kesejahteraan masyarakat. Dalam hal ini peneliti yang menempati posisi sebagai sutradara ingin memberi pengetahuan tentang proses imajinasi teman Tuli yang berkesenian, agar masyarakat bisa memahami bagaimana dan apa proses imajinasi dari cara pandang dalam memproses informasi disekitar teman Tuli untuk diolah menjadi kesenian sebagai media berekspresi.

Fokus masalah dalam topik ini adalah bagaimana proses imajinasi pada teman Tuli yang berkesenian, menggunakan Iklan Layanan Masyarakat penulis bisa memberikan pengetahuan bagi masyarakat tentang proses imajinasi teman Tuli yang berkesenian lewat rangkaian cerita dalam perancangan Iklan layanan Masyarakat.

Metode perancangan menggunakan metode kualitatif dengan wawancara, observasi, dan kuesioner. Pemahaman tentang proses imajinasi pada teman Tuli yang berkesenian ini bertujuan untuk memahami proses imajinasi dalam kegiatan berkesenian pada teman Tuli, dengan cara berkomunikasi yang berbeda dengan masyarakat non difabel. Teman Tuli mempunyai perspektifnya sendiri untuk berkesenian. Penulis menggunakan metode kualitatif, menurut Creswell (2016:4,164) penggunaan metode kualitatif dalam penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari individu atau sekelompok orang dalam permasalahan sosial.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Tuli

Tuli (*sosiokultur*) merujuk pada kelompok minor yang mempunyai identitas budaya dengan karakteristik tertentu (Lintangsari, 2014:61). Dalam definisi klinis *Ketuliaan* adalah kondisi dimana penderita kehilangan pendengarannya disebabkan gangguan pada organ pendengarannya (Lintangsari, 2014:61). Tuli (*sosiokultur*) dipandang sebagai kebudayaan atas sebuah kelompok dengan cara berkomunikasi tertentu, ketuliaan lebih merujuk kepada definisi klinis dimana individu diposisikan sebagai penderita gangguan pada organ pendengarannya.

Kemampuan manusia untuk menguasai bahasa dibedakan menjadi dua, yaitu kemampuan reseptif dan ekspresif. Kemampuan reseptif adalah kemampuan menerima bahasa dan mengolah input bahasa, kemampuan

ekspresif adalah kemampuan untuk mengekspresikan bahasa yang diterima. (Lintangsari, 2014:61). Penguasaan bahasa reseptif bahasa seorang Tuli didapatkan melalui media visual dan kemampuan bahasa ekspresif, diekspresikan melalui media isyarat dan tulis. (Lintangsari, 2014:62).

## 2.2 Imajinasi

Imaji memposisikan objeknya sebagai sesuatu yang tidak ada, atau yang tidak muncul, atau yang ada di suatu tempat lain, imajinasi juga dapat “menetralkan” dirinya sendiri yaitu tidak menempatkan objeknya seperti apa adanya. (Sartre 2019:23). Perilaku tersebut dapat kita artikan sebagai kesadaran imajinatif, menempatkan objeknya sebagai ketiadaan.

Menurut (Sartre, 2019:42). Imaji adalah proses pengandaian sebuah objek yang tidak hadir bermodalan materi dari dunia mental (sensasi, memori, perasaan). Kesadaran imajinasi ini yang membimbing kita untuk melakukan proses mengangankan suatu objek yang tidak hadir, bertujuan untuk menghadirkan objek yang tidak hadir, namun juga membatasi dunia imajiner itu sendiri.

(Hendiawan, 2015:435). Psikologi kognitif merupakan pendekatan dalam psikologi yang lebih menitikberatkan kepada bagaimana seseorang mengenali informasi dan mengolahnya sehingga memengaruhi pikiran dan perilaku.

- **Sensasi**

Wolman (dalam Hambali, 2015:176) menjelaskan bahwa sensasi sebagai pengalaman elementer yang segera, yang tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis, atau konseptual, terutama berkaitan dengan kegiatan indra. Mata memiliki kedudukan yang lebih tinggi dibanding telinga; mata adalah indra paling penting yang mampu mengantarkan tangkapan sensoris secara sempurna. (Junaedi, 2013:113). Sensasi dihasilkan oleh indra yang dimiliki oleh fisik manusia, lalu dicerna dengan otak, seperti visual yang terlihat dengan mata dan otak yang menjalankan fungsi mata yang dapat melihat visual, maka bisa juga disebut kita melihat dengan otak.

- **Persepsi**

Persepsi yaitu sekumpulan tindakan mental yang mengatur impuls-impuls sensoris menjadi suatu pola bermakna. (Wade, Travis, & Garry 2016). Persepsi bisa disebut sebagai pemaknaan dari pengindraan, sebagai contoh, yaitu pada saat kita mengelus bulu kucing kita menyimpulkannya dengan bulu kucing tersebut halus.

Persepsi adalah gabungan dari banyak tampak atau rupa sehingga menampilkan satu kesatuan atau hubungan (Sartre 2019:13). Menurut penjelasan Sartre, persepsi tampak pada satu sisi yaitu sisi yang di tangkap oleh penglihatan kita, namun satu sisi tersebut memiliki banyak komponen yang mendukungnya sehingga terbentuk sisi yang dapat ditangkap oleh indra kita namun sisi lain terdistorsi akibat penangkapan oleh indra.

- a. Persepsi Subjektif

Menurut Adler (dalam Feist, 2014:85) Persepsi Subjektif seseorang membentuk perilaku dan kepribadian mereka, Persepsi subjektif melibatkan emosi dari individu. Persepsi subjektif seseorang berperan sebagai memori terdahulu yang menentukan perilaku dan kepribadian. Efek emosional yang muncul Ketika mencermati sebuah objek didahului oleh efek logikal (Junaedi, 2017:94).

- **Memori**

Memori adalah rangkuman dari proses cerna otak terhadap penginderaan dari pengalaman, memori diperkuat oleh cerita, tempat, dan emosi (Explained:The Mind 2019). Kita memiliki memori tertentu terhadap suatu hal ataupun suatu objek karena hal tersebut memiliki kesan tertentu atau rasa tertentu yang membuat memori dapat terframing, diperkuat oleh cerita, tempat dan emosi.

- **Imaji**

Hume (dalam Sartre, 2019:6) menjelaskan bahwa imaji adalah gagasan yang membentuk suatu objek yang diimajikan. Partikel objek dengan imaji atau gagasan sebuah objek adalah hal yang berbeda, akan tetapi imaji atau gagasan tentang sebuah objek adalah gagasan tentang objek itu sendiri. Imaji berupa pengalaman in-drawi terhadap gambaran keseluruhan gambaran mental dari suatu objek (Tedjoworo, 2017:132). Oleh karena itu objek dan imaji dalam dunia yang berbeda.

- **Intensi**

Imaji mental membutuhkan intensi tertentu, intensi mengubahnya menjadi imaji (Sartre, 2019:40). Untuk membuat sebuah gambaran atas memori kolektif, dibutuhkan pemusatan akan suatu hal. Intensi memusatkannya sehingga menjadi sebuah gambaran yang berkaitan dengan suatu intensi tersebut. Menurut (Sartre, 2019:41) objek tersebut tidak berada di depan kita, dan kita mengetahui hal itu.

- a. Materi Imaji

Intensi berperan sebagai wakil objek yang tidak hadir tetapi dengan cara apapun tanpa menghilangkan karakteristik dari objek sebuah kesadaran imajiner: yaitu ketidakhadirannya (Sartre, 2019:42).

- b. Materi Isyarat

Ketika sebuah objek berperan sebagai isyarat, objek tersebut membuat kita membayangkan sesuatu, tetapi tidak menyatakan apapun tentang sesuatu itu, kita membatasi diri pada pembayangan saja (Sartre, 2019:50). Isyarat merupakan objek yang mewakili sesuatu tanda atau ciri yang atas satu kesatuan.

## 2.3 Film PSA

Media menurut Sobur (dalam Pujiyanto, 2013:64). alat untuk menyampaikan suatu berita berupa gambaran umum yang dapat membentuk opini publik dan dapat berkembang menjadi kelompok atas suatu ide atau gagasan bahkan suatu tujuan. Film adalah serangkaian gambar diam yang ketika diputar dapat memberikan ilusi seolah-olah gambar tersebut bergerak. (Jae, Hendiawan, 2018:1203). Film sebagai media yaitu, serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan memberikan ilusi, berisi sebuah pesan atau gagasan didalamnya. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 33 tahun 2009 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”.

Film merupakan suatu kombinasi antara usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur unsur tersebut dilatar belakangi oleh cerita yang menyampaikan pesan dari sutradara kepada khalayak. (Susanto, 1982:60). Cerita yang didukung oleh cara penyampaian, dan pemanfaatan teknologi kamera serta pengambilan suara yang digunakan dalam film sebagai bahasa sinematik untuk menyampaikan cerita dan membuat khalayak paham atas apa yang disampaikan.

(Supriyadi, 2013:4). Penggunaan film Iklan Layanan Masyarakat sebagai media penyampaian bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran dengan memberikan informasi kepada masyarakat terhadap kemampuan teman Tuli dalam berkesenian.

## 2.4 Penyutradaraan

Sutradara bertanggung jawab dalam menerjemahkan naskah hingga menjadi gambaran visual yang akan dirancang oleh penyunting gambar menjadi film (Dancyger, 2006:3). Sutradara bertanggung jawab atas visi kreatif dari awal pengkonsepkan film hingga penyelesaiannya (Dancyger, 2006:4). Kemampuan Sutradara dalam menerjemahkan teks menjadi visual menggunakan bahasa sinematik membutuhkan pandangan yang kreatif dalam pengkonsepannya, agar pesan diterima oleh penonton.

## 2.5 Pendekatan

Müsterberg (dalam Chateau, 2011:31) Menjelaskan Peran memori dan imajinasi sangat berpengaruh dalam seni pembuatan film, film tidak hanya menghasilkan imajinasi dari penonton atas film dan hasil dari imajinasi pembuatnya saja, namun juga tentang apa yang ada di pikiran karakter yang dimainkan. Sebagai fungsi, film Iklan Layanan Masyarakat memiliki fungsi untuk meningkatkan kesadaran terhadap hal yang diangkat, yaitu imajinasi terhadap teman Tuli yang berkesenian. Memberikan pandangan yang baru untuk penontonnya. Sesuatu yang ada dalam pikiran karakter berperan penting, berdampak pada perilakunya sebagai tokoh utama dalam film.

Kesadaran imaji merupakan rangkaian dari sesuatu yang temporal dan saling berkaitan, mengatur dirinya sendiri dengan materi mental terdahulu untuk membentuk sesuatu yang berkesinambungan (Sartre, 2019:29).

### Gaya Ungkap

Medium merupakan sarana yang digunakan pada sebuah system tanda atau kode bahasa, komunitas film sepakat bahwa medium yang digunakan dalam bahasa film terdiri dari visual, audio, gerak dan verbal (Belasunda, Saidi, Sudjudi, 2014:110).

#### a. Photoplay

Sebuah film adalah media yang menghasilkan kembali bentuk realitas secara eksternal dan objektif, sebagai alat dari subjektivitas. (Chateau, 2011:23). Photoplay sebagai seni memetakan dan mengkarakterisasi proses sinematik berdasarkan proses mental. Münsterberg (dalam Chateau, 2011:24). Menurut Münsterberg film berfungsi sebagai media untuk menyampaikan sesuatu, yang berasal dari persepsi pembuatnya, yang disampaikan dengan bahasa sinematik yang memiliki karakter sama dengan proses mental.

## 2.6 Struktur Naratif

- **Struktur Situasional**

Untuk membangun emosi, situasi mengandung makna yang kritis dari suatu kausalitas, Frijda (dalam Tan, 2013:45). Karena emosi pada suatu situasi bersifat personal dan subjektif.

#### a. Relevance

Suatu emosi yang memiliki tingkat relevansi terhadap korelasinya, semisal tokoh akan merasa lebih sedih jika keluarga dekatnya sakit keras, dibanding dengan orang yang baru dikenalnya sakit keras.

*b. Valence*

Kapasitas suatu kejadian, nilai dari situasi yang membuat tokoh utama sedih, *value* dari sebuah peristiwa terhadap emosinya.

*c. Reality*

Kenyataan yang dihadapi oleh tokoh utama dari suatu kejadian sebagai proses penguraian stimulus dari sebuah masalah, semisal tokoh merasa sedih akan kepergian anggota keluarga, namun tokoh bangkit dari kesedihan saat ia menyadari bahwa rasa sedih yang berlarut-larut hanya akan membuat dirinya semakin terpuruk.

*d. Difficulty*

Kesulitan dari tokoh untuk mencapai solusi dari sebuah masalah yang sedang dihadapinya.

## 2.7 Simbol

Simbol adalah ekspresi mendalam sifat manusia. Sebuah simbol membentuk dirinya sendiri dari ketidaksadaran atas ekspresi spontan dari suatu hal yang disadari namun sulit untuk diekspresikan melalui kata. (Fontana, 1994:8).

## 3. Pembahasan

Imajinasi menjadi topik pembahasan dalam fenomena yang penulis angkat, dan teman Tuli menjadi subjek penelitian penulis. Dari data yang telah didapat berupa wawancara dan observasi proses imajinasi pada teman Tuli yang berkesenian, juga lingkungan sosialnya yang ikut terlibat dalam proses terbentuknya imajinasi teman Tuli yang berkesenian memiliki kognisi dan proses pikirnya sendiri.

Dari data yang didapat, penulis mengaplikasikan proses pikir dalam terbentuknya imajinasi ke dalam kognisi psikologi imajinasi, teman Tuli yang berkesian mengalami proses sensasi dengan indra penglihatan, indra penciuman, indra peraba dan indra pengecapnya, yaitu proses pengindraan objek estetis, yang melalui proses pemaknaan dan menciptakan emosi tertentu sebagai landasan terciptanya suatu karya, respon terhadap objek estetis tersebut dapat di artikan sebagai pengalaman estetis.

Indra penglihatan memiliki kedudukan paling tinggi dibanding indra pendengaran pada manusia. Syalifah sebagai teman Tuli yang mengandalkan indra penglihatannya dalam berkesenian menggambar. Elemen visual memegang peran penting dalam motivasinya untuk bertindak, karena memori kolektifnya didominasi oleh elemen visual. Dalam berkesenian menggambar, visual dalam memori memuat emosi tertentu sehingga menjadikannya pengalaman estetis yang menjadikan pemicu teman Tuli untuk berkesenian, dengan proses imajinasi yang diperkuat oleh tiga aspek untuk diintensifikasi dalam proses imajinasi, tempat, cerita, dan emosi atas suatu peristiwa yang terekam oleh memori. Penulis dan tim menentukan Syalifah dengan kesenian menggambar sebagai sampel dari subjek penelitian. Karena pada saat berkesenian menari, pada saat yang bersamaan dengan kegiatan berkesenian, teman Tuli menggunakan indra penglihatannya untuk melihat gerakan yang dicontohkan dan langsung di aplikasikan pada saat yang bersamaan. Sedangkan dengan sifat utama imajinasi, yaitu menempatkan objeknya dalam posisi ketiadaan untuk diangankan dengan memori kolektifnya.

4. Hasil dan Pembahasan

Dari data yang didapat, penulis mengaplikasikan proses pikir dalam terbentuknya imajinasi ke dalam kognisi psikologi imajinasi, teman Tuli yang berkesian mengalami proses sensasi dengan indra penglihatan, indra penciuman, indra peraba dan indra pengecapnya, yaitu proses pengindraan objek estetis, yang melalui proses pemaknaan dan menciptakan emosi tertentu sebagai landasan terciptanya suatu karya, respon terhadap objek estetis tersebut dapat di artikan sebagai pengalaman estetis.

Tabel 1 (a)

	Menari	Menggambar
Sensasi	<p>Teman Tuli melihat referensi vidio tari yang diberikan oleh Bu Neng dan melihat Bu Neng serta teman sekelompok menari,</p> <p>Syalih menyukai <i>Kpop</i> dance sebagai objek estetis yang menimbulkan pengalaman estetis merangsangnya untuk menari, juga ajakan dari teman temannya untuk menari.</p>	<p>Objek estetis Kultural yang berifat seni seperti Membaca <i>Manga</i>, menonton <i>Anime</i> bergenre <i>romance</i> dan menonton drama Korea Syalih mempunyai ilustrator favorite dalam Sosial Media sebagai inspirasinya untuk berkarya, Syalih menyukai makanan asal Jepang yaitu Sushi. Dalam pengalaman hidupnya syalih semasa kecilnya pernah mengalami pembulyan oleh teman sekolahnya.</p> <p>Pada Objek estetis yang bersifat natural Syalih senang melihat alam, syalih menyukai suasana cerah dengan matahari terbit , dan syalih menyukai negara Jepang dengan alamnya seperti bunga Sakura, Musim semi sebagai objek estetis yang menimbulkan pengalamann estetis. Pengalaman artistiknya sebagai pemeran utama dalam teater <i>The Journey</i> sebagai pengalaman artistik yang menimbulkan rasangan estetis bagi Syalih untuk menggambarannya dalam komik <i>Manga</i>.</p>

<p>Perspektif</p>	<p>Dari proses sensasi, perspektif adalah proses memaknai pengindraan Syalih terutama indra penglihatan, dari melihat teman-temannya menari membuatnya semangat untuk menari, semenjak 2015 hingga sekarang Syalih menyukai tarian modern <i>kpop</i>, perpektif Syalih tentang tarian <i>Kpop</i> yang dihasilkan dari indra penglihatannya, gerakan cepat dan selaras juga penuh penghayatan sangat indah untuk dilihat sehingga ia terinspirasi dari <i>Kpop</i>, melalui indra penglihatannya mengetahui indah dan lihainya teman-temannya dalam menari tarian daerah memicu Syalih untuk giat mengasah bakat menarinya, poin-poin estetis yang di sensasi dan di persepsi menimbulkan rangsangan pada Syalih untuk menari juga semangat Syalih untuk menyetarakan posisinya dengan masyarakat non difabel menjadi motivasi untuk terus menari.</p>	<p>Objek estetis dari cerita yang dibaca film yang ditonton dimemori dan dimaknai oleh Syalih, proses pemaknaan dari kepekaan atas indra penglihatannya adalah proses persepsi yang menghasilkan efek emotional yang ditimbulkan dari persepsi subjektif.</p> <p>Dengan cerita bergenre <i>Romance</i> fantasi yang di baca dan di tonton dipersepsi sehingga menimbulkan efek emotional dari Syalih, persepsi di pengaruhi oleh masalah sebagai pemahaman awal seperti masalahnya dulu pernah mengalami perlakuan yang kurang baik dari lingkungan sosial, dan Syalih yang tidak pernah menjalin hubungan romantis dengan lawan jenis sehingga cerita <i>romance</i> fantasi menimbulkan efek emosional, objek estetis sebagai komponen dalam cerita, disensasi oleh indra penglihatan sehingga menimbulkan persepsi yang didukung oleh cerita, seperti warna pink yang dipersepsi sebagai emosi feminim, pemalu, dan tidak percaya diri, dan warna biru dalam film <i>Weathering With You</i> dalam cerita yang memberikan efek emosional pada warna biru dengan sifat tenang, objek seperti bunga Sakura, suasana pagi hari dan siang hari, dan suasana musim semi, serta karakter yang terlibat dalam cerita yang menimbulkan persepsi atas emosi yang berkaitan dengan kesukaan dan ketidaksukaan.</p>
-------------------	---	---

<p><b>Memori</b></p>	<p>Mememori tarian sebagai objek estetis dan dipersepsi sebagai pengalan estetis lalu di memori, dengan latihan yang rutin sehingga gerakan sempurna dan serasi dengan teman sekelompok, sehingga tarian bisa dihafal dan menjadi ingatan jangka panjang walau Bu Eneng juga memandu didepan pada saat kegiatan menari berlangsung.</p>	<p>Syalih ingin membuat komik yang erat kaitannya dengan kondisinya saat ini, jika ceritanya berkaitan dengannya dan mudah dicerna, maka cerita tersebut dapat diingat oleh Syalih, juga cerita dari pengalamannya memerankan peran dalam teater menjadi peran utama yang Tuli dan di Bully sehingga Syalih berminat untuk mengangkat ceritanya kedalam komik, dalam proses artistik peran imajinasi dibantu memori yang diperkuat dengan cerita, tempat dan emosi sehingga imajinasi dapat muncul. Juga peran memori menyimpan proses sensasi dan perspektif untuk menjadi modal pengimajian.</p>
<p><b>Intensi</b></p>	<p>Intensi yang dituju oleh teman Tuli pada saat menari yaitu peragaan atau wiraga Wirasa Wirama yang diinstruksikan Bu Neng, mereka berusaha meniru gerakan dan merasakan getaran dari musik, dan menerjemahkan espresi dan ritme dari gerakan sehingga mereka bisa menari.</p>	<p>intensi dapat berupa objek estetis juga pengalaman estetis yang disimpan dalam memori, kektiga aspek yang memperkuat memori dapat berubah menjadi intensi untuk proses pengimajian dalam proses pengkaryaan komik <i>Manga</i>.</p>

Penulis dan tim menentukan Syalihah dengan kesenian menggambarnya sebagai sampel dari subjek penelitian. Karena pada saat berkesenian menari, pada saat yang bersamaan dengan kegiatan berkesenian, teman Tuli menggunakan indra penglihatannya untuk melihat gerakan yang dicontohkan dan langsung di aplikasikan pada saat yang bersamaan. Sedangkan dengan sifat utama imajinasi, yaitu menempatkan objeknya dalam posisi ketiadaan untuk diangankan dengan memori kolektifnya.

Lingkup sosial yang terbatas dan kegemaran Syalih dalam membaca *Manga*, menonton *Anime*, dan drama Korea sebagai pengalaman estetis yang menjadi landasan dalam berkesenian. Halangan-halangan yang membatasi dalam hidupnya memosisikan Imajinasi menciptakan suatu kondisi yang berlawanan dari kenyataan seperti apa yang diinginkannya dari persepsi subjektif yang menjadi landasan untuk berkarya. Pemahaman masyarakat akan teman Tuli juga rendah sehingga masih terjadi kesenjangan terhadap teman Tuli di lingkungan sekitar, Tuli dengan aksesnya yang terbatas dalam pendengaran akan lebih peka dalam visual,

teman Tuli dapat berkomunikasi dengan bebas, hanya saja lingkungan sosialnya terbatas oleh masyarakat yang kurang mengetahui akan teman Tuli lebih dalam, bukan berarti terbatasnya akses mendengar menjadikan teman Tuli terbatas dalam menerima dan mencerna informasi.

## 5. Kesimpulan

Dari analisis Karya sejenis penulis ingin membuat Iklan Layanan Masyarakat menggunakan metode *Photoplay* Karena penulis sebagai sutradara, ingin menyampaikan proses imajinasi dengan tahapan sense, perspektif dan intensi dalam proses imajinasi berkesenian. Dengan bahasa sinematik yang dapat menampilkan visual dari kognisi psikologi imajinasi teman Tuli yang berkesenian sehingga visi sutradara dapat tersampaikan dengan jelas kepada khalayak sasaran.

Dari data khalayak sasaran yang didapat, dapat disimpulkan bahwa Iklan Layanan Masyarakat yang bertujuan untuk memberikan informasi terkait proses imajinasi pada teman Tuli untuk menyalurkan emosi dengan berkesenian, dengan khalayak sasaran rentang umur 21-28 tahun, yaitu rentang umur dalam masa produktif yang gemar mencari informasi melalui sosial media. Memilih kota Bandung sebagai Geografis khalayak sasaran dikarenakan Dalam survei yang telah dilakukan oleh penulis banyak dari masyarakat yang berdomisili di Bandung belum mengetahui informasi tentang imajinasi teman Tuli yang berkesenian, berdasarkan data dari penelitian pemetaan kesenian disabilitas di Indonesia, kerajinan, kebudayaan atau kesenian yang dikerjakan penyandang disabilitas selama ini belum disentuh pemerintah daerah kota Bandung.

## 5. Perancangan

### • Tema Besar

Tema besar hasil dari penelitian yang penulis lakukan yaitu, dengan lingkungan sosial yang terbatas bagi teman Tuli, menjadikannya memiliki tempat yang terbatas untuk berekspresi, teman Tuli dapat menggunakan proses imajinasi dari kapabilitasnya dalam memperoleh informasi, melalui kepekaan terhadap visual untuk berekspresi dalam berkesenian, teman Tuli dapat memanfaatkan proses imajinasi dalam berkesenian untuk pengembangan diri teman Tuli.

### 5.1 Konsep Pesan

Iklan Layanan Masyarakat ini bercerita tentang, Bunga sebagai perempuan anak satu-satunya yang baru saja ditinggal oleh ayahnya, Bunga memiliki beberapa kenangan tentang ayahnya yang membuat posisi ayah sangat berharga bagi Bunga. Berfokus pada kenangan-kenangan bunga bersama ayah, dan bagaimana Bunga memaknai arti kepergian ayahnya yang diabadikan dengan sebuah karya lukis. Karya lukis berupa hasil perspektif Bunga atas ayah, dan keadaan keluarganya saat ayah hadir dalam hidupnya. Bagaimana Bunga sebagai teman Tuli mencapai perspektif yang akan menjadi topik utama dalam Iklan layanan Masyarakat FASE.

Menggunakan kognisi dalam psikologi imajinasi sebagai konsep, yaitu sense, memori dan persepsi. Menggunakan konsep visual *Photoplay* dengan Objek utama sebagai simbol yang diaplikasikan dalam cerita pada Iklan Layanan Masyarakat FASE adalah bunga Matahari.

Pesan yang disampaikan dalam perancangan film Iklan Layanan Masyarakat FASE yaitu, proses imajinasi dari ketiadaan memaknai keberadaan dengan berkesenian sebagai ekspresi dalam pengembangan diri, ingin memberikan informasi mengenai, proses imajinasi teman Tuli yang berkesenian.

### 5.2 Konsep Kreatif

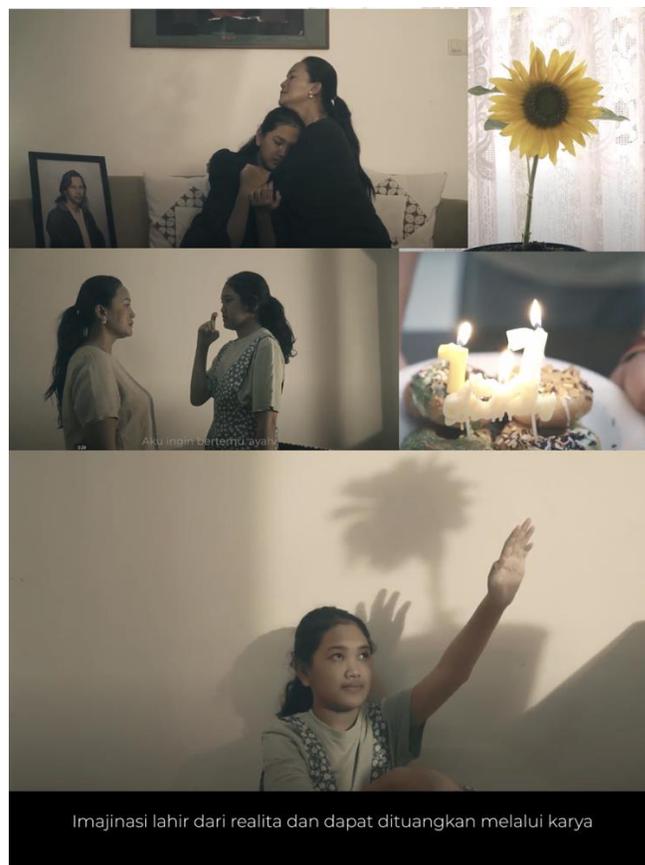
- **Pendekatan Verbal**

Menggunakan monolog tokoh utama untuk membantu penonton memahami perasaan dari tokoh utama, karena dengan tokoh sebagai teman Tuli tidak menggunakan dialog, maka monolog membantu penonton untuk memahami emosi dari tokoh utama.

- **Pendekatan Visual**

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat menggunakan *Photoplay*, menyampaikan cerita menggunakan pemetaan karakterisasi sinematik sesuai dengan proses mental. Cerita yang divisualisasi oleh elemen sinematik yang sesuai dengan proses mental dalam pembentukan imajinasi, memvisualisasi emosi dari proses mental karakter terhadap informasi disekitarnya dalam pembentukan imajinasi dalam berkesenian, *Photoplay* mampu melibatkan proses mental serta membangun emosi penonton agar pesan tersampaikan dengan baik.

### 5.3 Hasil Perancangan



**Gambar 1. (a)**  
 (Sumber: Dok. Pribadi HUP 2020)

## 6. Kesimpulan

Teman Tuli dengan caranya memperoleh informasi dengan indra penglihatan sebagai indra utama, mengolah visual yang didapat, semua pengetahuan kolektif dan perasaan akannya disimpan dalam memori yang dipersepsi, dengan lingkungan yang dimilikinya teman Tuli memiliki intensi, sesuatu yang memusatkan memori-memori yang diframing oleh perasaan tertentu, sehingga membentuk imajinasi terkait intensi sebagai pemancing atas kumpulan ingatan akan hal yang diimajinasikan. Imajinasi dengan sifatnya menempatkan objek atas ketiadaan, yang artinya mengangankan objek yang tidak hadir dengan segala pengetahuan kolektif yang dimiliki akan objek tersebut, sehingga imajinasi adalah sesuatu yang bersifat subjektif. Teman Tuli yang memiliki aksesibilitas lebih terhadap indra penglihatannya berpengaruh kepada caranya memproses informasi dan caranya mengekspresikan atau mengkomunikasikan sesuatu, sehingga teman Tuli memiliki lingkungan sosial yang terbatas dengan limitasinya dalam berbahasa lisan sebagai bahasa yang digunakan sehari-hari dalam berkomunikasi di antara masyarakat umum.

Dengan tema besar aksesibilitas teman tuli dalam memperoleh dan mengolah informasi dalam proses imajinasi berkesenian dalam pengembangan diri. Penulis sebagai sutradara bekerja sama dengan Smile motivator, merancang Iklan layanan Masyarakat bersifat non-komersil, dengan visi yang ingin disampaikan yaitu, proses imajinasi dari ketiadaan memaknai keberadaan, dengan berkesenian sebagai ekspresi untuk pengembangan diri, memberikan info kepada teman Tuli dan masyarakat non difabel tentang proses imajinasi pada teman Tuli yang berkesenian.

Iklan Layanan Masyarakat dengan menggunakan konsep kognisi psikologi imajinasi, yang menggambarkan keterkaitan antara poin-poin sense, memori, persepsi dan intensi dalam pembentukan imajinasi dalam berkesenian dengan jalinan estetisnya, sehingga menjadi karya sebagai bentuk dari persepsi. Menggunakan Photoplay sebagai konsep visual dan struktur situasional dalam plot Iklan Layanan Masyarakat FASE. Struktur situasional pada plot cerita yang disampaikan melalui adegan disampaikan kepada khalayak dengan bahasa sinematik, menggunakan Photoplay yang menyuguhkan visual sesuai dengan cara pandang dan emosi dari tokoh utama untuk melibatkan proses mental penonton untuk keefektifannya dalam menyampaikan visi yang ada.

## REFERENSI

- **Buku**

**Tarsa, A.** (2016). Apresiasi seni: Imajinasi dan kontemplasi dalam karya seni. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 1(1).

**Arifin.** (2015). *Psikologi Sosial*. Bandung . CV PUSTAKA SETIA

**Chateau.** (2011). *Subjective: Filmic Representation and The Spectator Experience*. Amsterdam . Amsterdam University Press

**Dancyger.** (2006). *The Directors Idea*. New York . Elsevier

**Eisenstein, S.** (2014). *Film form: Essays in film theory*. HMH.

**Fontana, D.** (2010). *The new secret language of symbols: an illustrated key to unlocking their deep and hidden meanings* (p. 192). Duncan Baird.

**Irving, D. K., & Rea, P. W.** (2012). *Producing and directing the short film and*

**Junaedi.** (2017) . *Eestetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai* . Yogyakarta . ArtCiv

**Kracauer.** (1960) . *Theory of Film* . New York . Oxford Unniversity Press

**Pujiyanto,** (2013) . *Iklan Layanan Masyarakat* . Malang . CV ANDI OFFSET

**Sartre.** (2019) . *Psikologi Imajinasi* . Terjemahan: Silvester G. Sukur . Yogyakarta, Narasi-Pustaka Promethea

**Tan, E. S.** (2013). *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine*. Routledge.

**Wade Travis Garry.** (2016) . *Psychology* . Jakarta . Erlangga

**Scheunemann.** (2003) . *Expresionist Film New perspective* . United States . Camden House

- **Jurnal**

**Ahmadi, N. K.** (2017). ANALISIS SEGMENTASI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK EIGER DI BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Manajemen Magister Darmajaya*, 3(01), 75-95.

**Belasunda, R., Saidi, A. I., & Sudjudi, I.** (2014). Hibriditas medium pada film Opera Jawa karya Garin Nugroho sebagai sebuah dekonstruksi. *ITB J. Vis. Art & Des*, 6(2), 108-129.

**Feng, D., & O'Halloran, K. L.** (2013). The multimodal representation of emotion in film: Integrating cognitive and semiotic approaches. *Semiotica*, 2013(197), 79-100.

**Hernawati, T.** (2007). Pengembangan kemampuan berbahasa dan berbicara anak tunarungu. *Jurnal JASSI\_anakku*, 7(1), 101-110.

**Jae, R. S., & Hendiawan, T.** (2018). Penyutradaraan Film Pendek Jawa. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).

**Jena, Y.** (2014). Dari Pengalaman Estetis ke Sikap Estetis dan Etis. *Melintas*, 30(1), 22-44.

**Juliansyah, M. F., Hendiawan, T., Ds, S., Sudaryat, Y., & Sn, S.** (2019). PENYUTRADARAAN FILM FIKSI PENDEK “SAMAR” THE DIRECTING OF SHORT FICTION FILM “SAMAR”.

**Lintangsari, A. P.** (2014). Identifikasi Kebutuhan Mahasiswa Tuli Dalam Pembelajaran Bahasa Tulis. *IJDS: INDO-NESIAN JOURNAL OF DISABILITY STUDIES*, 1(1).

**Murdowo, S.** (2006). Objektivitas Imajinasi dalam Seni. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 4(1).

**Puspasari, M. E.** (2014). Psikologi Kognitif Dalam Proses Kreatif. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 7(1), 7-12.

- Rea, P. W., & Irving, D. K.** (2015). *Producing and directing the short film and video*. CRC Press.
- Ryan, M. L.** (2002). Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media. *Poetics Today*, 23(4), 581-609.
- Rondhi, M.** (2014). Fungsi Seni bagi Kehidupan Manusia: Kajian Teoretik. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(2), 115-128.
- Sadoski, M.** (1992). Imagination, cognition, and persona. *Rhetoric Review*, 10(2), 266-278.
- Tabrani, P.** (2015). Pendidikan Seni, Hubungannya dengan Ambang Sadar, Imajinasi dan Kreativitas serta Manfaatnya untuk Proses Belajar yang Bermutu. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 7(1).
- Tarsa, A.** (2016). Apresiasi seni: Imajinasi dan kontemplasi dalam karya seni. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 1(1).
- Tsabiet, M., & Supriyadi, S.** (2018). Produksi Film PSA “Kita Indonesia” Sebagai Media Komunikasi Berbasis Multimedia. *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 211-218.
- Wedayanti, N. P. L.** (2019, October). TEMAN TULI DIANTARA SIBI DAN BISINDO. In *Proceedings* (pp. 137-146).
- Wiley, N.** (2003). Emotion and film theory. *Studies in Symbolic Interaction*, 26, 169-190.
- **Video**
- Adam Cole (Producers) . (2019) . *Explained: The Mind* [Video File] Diambil dari <https://www.netflix.com/search?q=explai&jbv=81098586>