

## VISUALISASI TEKNIK OTOMATISME DALAM KARYA ANIMASI

Hilda Alhaque Islami<sup>1</sup>, Iqbal Prabawa Wiguna<sup>2</sup>, Ranti Rachmawanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu –  
Bajongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

*hildaaislami@student.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** Keterbatasan ruang gerak dan ajegnya aktivitas menyebabkan munculnya rasa bosan dan sepi. Kebebasan dan kesenangan yang diinginkan menjadi terbatas akibat kondisi pandemi saat ini yang mengharuskan untuk mengambil jarak dengan yang lainnya. Kondisi tersebut mengakibatkan keinginan-keinginan menjadi terpendam dalam alam bawah sadar dan hanya tersalurkan dalam mimpi secara tidak sadar. Tidak tersalurnya keinginan dalam alam sadar dapat berpengaruh pada pola perilaku individu. Penulis kerap mengandai-andaikan akan hal fantasi, yang didasari atas situasi yang telah dan sedang dialami pada alam bawah sadar maupun mimpi, sebagai pengalih atas keterbatasan tersebut. Maka dari itu, guna menghadirkan kebebasan dalam alam mimpi dan bawah sadar—berdasarkan pada metode Andre Breton dan Sigmund Freud—penulis memanfaatkan teknik otomatisme dan menuangkannya menjadi sebuah karya utuh. Bagi penulis, teknik otomatisme dianggap mampu menjadi sebuah kebebasan dalam menghadirkan kemungkinan-kemungkinan di luar alam sadar. Berdasarkan pemaparan tersebut, proyek tugas akhir ini merupakan sebuah bentuk dari penerapan teknik otomatisme, bertemakan mimpi dan alam bawah sadar, yang kemudian dikemas dalam karya animasi. Animasi mampu menjadi medium yang tepat karena dapat menghadirkan visual surreal dengan cepat dan praktis. Hasil animasi yang telah diolah kemudian disajikan dalam bentuk instalasi, dengan tujuan memberikan kesan yang imersif. Diharapkan karya tugas akhir ini dapat memberikan pengalaman estetika visual dengan bentuk-bentuk irasional dari mimpi dan alam bawah sadar.

**Kata kunci:** otomatisme, mimpi, alam bawah sadar, animasi

**ABSTRACT:** *The limitations of space and activities, which happens to myself lately, causes boredom and loneliness. The desire for freedom and pleasure become limited due to this pandemic situation that requires us to keep our distance away from others. Those conditions cause the desires to be buried in the unconscious mind and only delivered in a dream—which they're not in the conscious area. Not delivering the desires to the conscious mind can affect individual behaviors. Sometimes, I often do some fantasy imaginations, which are based on my experience in dreams and the unconscious mind, as a diversion for those limitations. Therefore, in order to presenting freedomness from dreams and unconsions mind—based on Andre Breton and Sigmund Freud's method—I'm using automatism as a technique to create a complete artwork. For me, automatism is like a free way to present the possibilities of things outside the conscious mind. Because of that, this final project talks about the exploration and application of automatism, wrapped as an animation, based on the dreams and the unconscious minds. Animation can be the right medium because it can brings the surreal visual practically. Then, the animation wrapped into installation for the display needs. With this work, I hope that it can provide the audiences a visual aesthetic experience with the irrational forms of dreams and unconscious minds.*

**Keywords:** *automatism, dreams, unconscious, animation*

## PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang dinamis. Berbagai cara dilakukan agar dapat bertahan hidup di tengah perubahan dunia yang kerap tak terduga. Contohnya seperti pada masa pandemi saat ini. Keharusan untuk mengambil sebuah jarak dengan yang lainnya dan tetap berada pada tempat tinggal masing-masing, sering kali menjadi pemicu hadirnya rasa bosan dan sepi. Keajegan aktivitas ditengah keterbatasan ruang gerak memaksa untuk mencari jalan keluar agar tetap bertahan. Sebagai seorang individu di tengah keterbatasan berinteraksi dengan sosial, konsumsi akan film dan lagu sangat berperan besar dalam hal ini. Akibat dari mengonsumsi dunia hiburan, penulis kerap berfantasi akan sebuah kemungkinan-kemungkinan yang sulit terjadi pada dunia nyata. Seperti membayangkan akan kehadiran seorang pangeran ikan, maupun seorang penyihir baik hati penunggang naga. Terdengar tidak penting, namun—pikiran dan lamunan akan hal-hal fantasi—cukup berhasil sebagai pengalih dari rasa bosan dan sepi.

Bicara mengenai fantasi, beberapa pihak mungkin mengartikannya sebagai sesuatu yang tidak nyata, mustahil terjadi, atau mungkin sesuatu yang ekstrim di luar nalar. Dalam penerapannya, fantasi kini cukup merambah dalam hal hiburan pada kehidupan sehari-hari, seperti sebuah sinema, kisah dalam komik, atau sebuah novel beraliran fantasi dan sains-fiksi. Fantasi, dalam satu poin, memang tidak ada bedanya dengan sebuah cerita. Ia menghadirkan ruang tersendiri yang diisi dengan sebuah kemungkinan. Seperti pernyataan Elizabeth Chapin dalam presentasinya pada TEDxCamarillo tahun 2017 lalu yang mengatakan bahwa fantasi membantu kita untuk tumbuh dan bergerak maju (TEDxTalks, 2017). Dalam konteks tersebut, ia ingin menunjukkan bahwa dengan berimajinasi tentang sebuah fantasi dan hal-hal *surreal*, membuat kita untuk selalu mempertanyakan kehadiran sesuatu yang memungkinkan.

Fantasi dalam arti luas, adalah segala sesuatu yang mempertanyakan hal-hal *surreal*—atau hal yang bersifat irasional—yang kerap manusia pertanyakan, yaitu “*bagaimana jika...*”. Pertanyaan-pertanyaan akan “*bagaimana jika...*” sering kali muncul

untuk menghadirkan fantasi dan imajinasi atas kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi diluar kehidupan sehari-hari. Seperti pada film *Alice in The Wonderland*, terdapat seekor kelinci yang selalu membawa jam dengan setelan pakaian layaknya manusia. Tentu saja penciptaan film tersebut muncul akibat sebuah pertanyaan. Bagaimana jika hewan bertingkah seperti manusia? Bagaimana jika seekor kelinci berjalan tegak dengan kedua kaki belakangnya? Saat mengkonsumsi hal luar biasa tersebut, kita seakan didorong untuk turut mempertanyakan wujud dunia Wonderland—jika dilihat dalam kacamata dunia nyata—yang sangat aneh, eksentrik, dan mungkin penuh dengan hal mistis. Keadaan dunia kita ini mengajarkan akan perilaku kelinci yang seharusnya, berbanding terbalik dengan Wonderland yang memiliki kelinci pembawa jam dengan setelan pakaian rapi. Maka dari itu, fantasi mengajarkan kita bahwa segala sesuatu tidaklah selalu sama. Fantasi mengajarkan kita bahwa sah-sah saja jika memiliki pemikiran yang berbeda, untuk tidak semudah menelan bubur ketika dihadapi dengan sebuah pernyataan, namun tetap mencari sebuah kebenarannya dengan pertanyaan dan alternatif baru. Akibat dari lamunan fantasi dan imajinasi yang dilakukan, pikiran-pikiran tersebut menggiring penulis untuk turut mengalami sebuah mimpi dan aktivitas alam bawah sadar.

Membahas tentang mimpi dan alam bawah sadar, terdapat korelasi diantara keduanya. Berdasarkan pada pernyataan Sigmund Freud, mimpi merupakan sebuah ingatan maupun peristiwa yang telah dilalui seseorang dan terjadi kembali dengan wujud cuplikan memori yang terjadi pada otak disaat tertidur. Sedangkan alam bawah sadar—dalam teori psikoanalisis Freud disebut dengan *the unconscious*—merupakan sebuah pikiran atau emosi terpendam (atau aktivitas yang berada di luar kesadaran) yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang (Sharon menginterpretasikan Freud, 2005:204). Sejalan dengan pengalaman penulis, terpendamnya keinginan untuk bebas menimbulkan hadirnya sifat tertutup, rasa bosan, serta sepi, yang diakibatkan dari keterbatasan aktivitas dan ruang gerak. Pikiran, emosi, naluri, maupun keinginan yang terpendam lambat laun dapat meledak bagaikan bom waktu, salah satunya adalah

melalui mimpi. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Freud yang mengatakan bahwa kemungkinan tersalurnya alam bawah sadar dalam mimpi diakibatkan karena kemampuan pada kondisi tidur dalam mengurangi aktivitas psikis (Freud, 1965: 565 & 591). Sehingga keinginan yang tidak tersalurkan ataupun konflik psikis yang dialami dapat terdistorsi menjadi sebuah mimpi. Tak cukup hanya melalui mimpi, Freud menambahkan bahwa penyaluran hasrat dan keinginan yang terpendam penting adanya untuk dituangkan ke dalam alam sadar.

Macam-macam upaya kerap dilakukan oleh beberapa pihak demi menyalurkan sebuah emosi, hasrat, maupun keinginan yang terpendam agar tidak berdampak buruk pada perilaku secara sadar. Salah satu upaya yang dilakukan oleh Freud dan beberapa seniman—khususnya seniman Surealisme—adalah teknik otomatisme. Secara singkat, otomatisme merupakan sebuah teknik berkarya—yang sering dilakukan oleh para Surealis—yang didasari oleh mimpi dan pikiran alam bawah sadar. Otomatisme memegang prinsip kebebasan, tanpa adanya batasan akan hal rasional, norma, ataupun aturan. Teknik tersebut bermaksud sebagai pemantik para penciptanya untuk menuangkan segala isi pikiran dan perasaan tanpa adanya sebuah paksaan.

Dengan menjelajah pada mimpi dan alam bawah sadar yang bebas akan ruang dan waktu, penulis merasa memiliki sebuah wadah untuk pengalihan dari rasa bosan dan sepi. Mimpi dan alam bawah sadar mampu menciptakan sebuah kisah indah bak negeri dongeng hingga perjalanan mengerikan seorang paranormal yang memberikan pengalaman emosi baru. Berdasarkan pemaparan tersebut, proyek tugas akhir ini merupakan sebuah bentuk dari penerapan teknik otomatisme, bertemakan mimpi dan alam bawah sadar, yang kemudian dikemas dalam karya animasi. Pengemasan teknik otomatisme ke dalam karya animasi merupakan sebuah bentuk pengembangan dan pengeksplorasian atas karya otomatisme sebelumnya yang cenderung berupa visual statis. Kemudian, diharapkan karya tugas akhir ini dapat memberikan pengalaman estetika visual dengan bentuk-bentuk irasional dari mimpi dan alam bawah sadar.

### **Sigmund Freud: Mimpi dan Alam Bawah Sadar**

Dalam jiwa seorang individu, terdapat beberapa taraf kesadaran yang dibagi menjadi tiga bagian—berdasarkan pada kacamata psikoanalisa milik Sigmund Freud. Yaitu alam sadar (*conscious*), alam pra-sadar (*pre-conscious*), dan alam bawah sadar (*unconscious*). Alam sadar adalah ketika seseorang melakukan sebuah aktivitas secara sadar; setiap aktivitasnya terdapat maksud dan tujuan. Alam pra-sadar (*pre-conscious*) adalah suatu hal yang dengan mudah dapat menjadi sadar dan dianggap sebagai sebuah jembatan antara alam sadar dan alam bawah sadar. Contohnya seperti memori yang dapat diingat kembali ke alam sadar (Hall, 2017). Sedangkan alam bawah sadar (*unconscious*)—yang menjadi fokus pada pembahasan ini—adalah suatu kondisi seperti keinginan, hasrat, pikiran, maupun emosi yang tidak dapat muncul secara sadar, atau dalam kata lain adalah terpendam.

Bagi Freud, alam bawah sadar memegang irisan paling besar diantara kedua lainnya. Sebagaimana halnya dengan metafora “gunung es”—kerap disebut dengan istilah “*the iceberg*”. Layaknya bentuk/kondisi yang dimiliki oleh gunung es yang memiliki bagian di atas air dan di dalam air. Bagian gunung di atas air yang nampak, diibaratkan dengan alam sadar. Sedangkan bagian gunung es di dalam air yang cenderung besar dan dalam, diibaratkan sebagai alam bawah sadar. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa alam bawah sadar adalah bagian yang keberadaannya seringkali luput dari pengelihatannya dan tidak disadari. Terpendamnya emosi, naluri, maupun keinginan dapat menimbulkan konflik-konflik internal yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya (Sharon menginterpretasikan Freud, 2005:204).

Ketiga kesadaran tersebut erat hubungannya dengan susunan kepribadian yang dimiliki seorang individu. Diantaranya adalah id, ego, dan superego. Secara singkat, id merupakan sebuah dorongan seperti naluri ataupun napsu yang berada pada dunia batin seseorang. Contohnya seperti perasaan yang menggebu-gebu, impulsif, mendesak, dan menyukai kesenangan (Hall, 2017). Sementara itu, ego dapat diibaratkan

sebagai pereda ketegangan. Berfungsi sebagai bagian yang mengontrol id dan superego. Sedangkan superego adalah bagian moral dalam diri seseorang. Kepribadian ini merupakan ego yang berkembang dengan diiringi oleh ajaran-ajaran yang ditanam oleh lingkungan dekatnya. Susunan kepribadian tersebut merupakan sistem penting yang dapat mempengaruhi seseorang dalam memenuhi keinginan dan bertindak. Maka dari itu, ketika ketiga susunan tersebut saling berbenturan dan tidak selaras, akan menimbulkan sebuah konflik dalam diri seseorang. Apabila konflik tersebut semakin terpendam dan menumpuk pada alam bawah sadar, lambat laun akan terekspresikan secara tak sadar. Salah satunya adalah mimpi.

Berdasarkan pada pernyataan Freud, mimpi didefinisikan sebagai rangkaian atau kumpulan visual atas asosiasi kenangan, energi, naluri, dan ingatan dalam pengalaman yang telah dialami sebelumnya. Mimpi merupakan turunan dari peristiwa di dunia nyata yang disimulasikan kembali dalam sebuah kejadian baru—yang terkadang tidak masuk akal—dan mengajak partisipan untuk turut mengalami.

### **Hubungan Mimpi dengan Alam Bawah Sadar**

Terdapat hubungan yang cukup dekat antara alam bawah sadar dengan terjadinya mimpi. Kedua hal tersebut dapat diibaratkan sebagai sebuah siklus yang terus berputar saling terhubung satu dengan lainnya. Alam bawah sadar merupakan dorongan naluri, emosi, atau keinginan yang terpendam. Mimpi merupakan wujud distorsi keinginan terpendam yang perlu dipenuhi.

Penumpukan keinginan yang terpendam akan tersalurkan salah satunya melalui mimpi. Seperti yang dinyatakan oleh Freud, *“a dream is a (disguised) fulfillments of a (suppresses or repressed) wish”* (Freud, 1965:194), yang memiliki arti: mimpi merupakan buah dari pemuasan keinginan yang tersamarkan atau terpendam. Ia pun menambahkan, bahwa hal tersebut sangat mungkin untuk terjadi karena saat tertidur, otak memiliki suatu kondisi yang mampu meredusir aktivitas psikis.

## Otomatisme

Otomatisme—atau *automatism*—adalah sebuah teknik yang digunakan oleh para surealis dalam praktik kekaryanya. Otomatisme merupakan cara memproduksi karya yang didasari atas pikiran alam bawah sadar dan menuangkannya kepada medium tertentu tanpa adanya campur tangan dari pikiran sadar. Dapat dikatakan bahwa teknik ini menggunakan ide kebebasan dalam penerapannya. Tidak terbatas akan hal-hal yang rasional, berisi asosiasi bebas dari gambar dan kata.

Teknik tersebut berintensi untuk menuangkan konten dari pikiran alam bawah sadar, melawan pikiran dan hal-hal yang rasional. Jika dilihat pada masa Breton (1924, Perang Dunia II)—yang bisa saja masih relevan pada masa kini tergantung dengan penciptanya—salah satu penyebab para surealis menggunakan teknik otomatisme adalah karena peraturan yang mengekang, sehingga tidak dapat bebas dalam berbuat sesuatu.

Para surealis, dalam praktiknya, sangat dipengaruhi oleh kegemaran dalam menginterpretasikan sebuah mimpi dan alam bawah sadar yang diasosiasikan dalam bentuk gambar atau lukisan, teks, dan susunan barang temuan atau produk massal. Mereka berpendapat bahwa pemahaman dan penjelajahan akan mimpi serta alam bawah sadar memiliki kesamaan yang turut penting dan kompleks seperti dunia sadar. Karya-karyanya merupakan sebuah cerminan dari penggabungan hal biasa dengan hal yang tidak masuk akal—berusaha untuk menemukan keindahan dalam hal yang tak terduga, misterius, dan non-konvensional.

Selain para surealis, otomatisme turut diaplikasikan oleh Sigmund Freud. Menurutnya, otomatisme berasal dari alam bawah sadar yang diubah dan dituangkan menjadi karya yang lebih otentik dan kreatif—jika dibandingkan dengan produk olahan pikiran sadar. Freud mengaplikasikan teknik ini guna menjelajahi pikiran bawah sadar dari para pasiennya. Asosiasi bebas yang ia aplikasikan pada pasiennya cukup beragam. Dapat berupa menulis secara acak (seperti pada puisi Dada), menyusun kolase, maupun

membuat lukisan atau sketsa yang disesuaikan dengan pikiran alam bawah sadar para pasiennya.

### **Animasi**

Animasi, yang kini cukup digandrungi oleh industri hiburan, pertama kali diinisiasi atas munculnya lentera bayangan yang berasal dari Tiongkok dan mainan optik pada abad ke-18. Atas kemunculan benda-benda tersebut, barulah pada abad ke-20, seorang ilustrator—salah satunya Mile Cohl—mulai menciptakan sebuah gambar atau strip kartun dalam seluloid film.

Animasi merupakan gambar bergerak yang digabungkan menjadi satu kesatuan yang memiliki durasi. Animasi termasuk ke dalam sebuah media baru dalam memanipulasi gambar menjadi sebuah film. Tak hanya sebagai karya komersil, penggunaannya pun cukup menjadi alternatif baru dalam memilih sebuah medium dalam seni rupa. Salah satu seniman surealis yang turut berkolaborasi dengan animator terkenal, Walt Disney, adalah Salvador Dalí. Mereka menghasilkan beberapa karya kolaborasi, salah satunya adalah animasi pendek berjudul *Destino*.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu sebagai berikut:

1. Studi literatur
2. Observasi lapangan dengan memahami lingkungan sekitar dan diri penulis
3. Eksplorasi medium

### **HASIL DAN ANALISIS**

#### **Konsep Karya**

Keinginan serta perasaan yang terpendam akibat kondisi pandemi yang membatasi ruang gerak dan aktivitas telah menyadarkan penulis untuk menyalurkan pengalaman alam bawah sadar ke dalam alam sadar. Berdasar hal tersebut, karya ini



mengusung tema menyalurkan mimpi dan alam bawah sadar—yang terjadi di tengah ajegnya aktivitas keseharian—dengan tujuan untuk menciptakan dan menghadirkan kebebasan (seperti yang terjadi pada alam mimpi dan bawah sadar) di tengah keterbatasan ruang gerak dan aktivitas. Karya tugas akhir ini diciptakan menggunakan teknik otomatisme yang dikemas dalam medium animasi. Sebagai kebutuhan penyajian, karya animasi ini kemudian disajikan dalam bentuk instalasi. Hal ini bertujuan agar audiens dapat lebih intim, fokus, dan imersif ke dalam karya animasi.

Karya ini difokuskan pada pembuatan visual menggunakan teknik otomatisme yang didasari atas pengalaman pada mimpi dan alam bawah sadar; baik yang sudah terjadi ataupun sedang terjadi. Penulis tidak bertujuan untuk menelaah maupun menafsirkan visual yang tertuang pada karya. Hal tersebut dikarenakan penggunaan metode berkarya yang didominasi oleh intuisi. Namun, visual pada sketsa otomatisme yang hadir merupakan sebuah manifestasi alam bawah sadar serta mimpi, yang dipicu oleh aktivitas, interaksi, maupun benda-benda di lingkungan sekitar. Berdasarkan hal tersebut, terciptalah sebuah visual berulang yang didasari atas pemicu yang tertanam dalam pikiran.

### **Medium Karya**

Pemilihan animasi sebagai bentuk karya akhir, merupakan hasil dari beberapa medium yang telah dieksplorasi. Berdasar pada ketertarikan terhadap medium tradisional, yaitu kanvas dan kertas, penulis kemudian berusaha untuk mengembangkannya lebih lanjut, dengan tujuan agar medium tersebut tidak terbatas hanya menjadi karya yang statis. Kemudian, penulis mencoba untuk membuat gambar secara beruntun menjadi sebuah animasi dengan teknik berulang atau *looping*.

Animasi—dengan teknik berulang atau kerap disebut *looping*—dianggap mampu merepresentasikan mimpi dan alam bawah sadar yang cenderung memiliki visual yang bergerak dan dinamis; layaknya cuplikan video. Hal tersebut dirasa mampu untuk

memproyeksikan proses serta probabilitas akan transformasi visual secara repetitif, seperti mimpi dan alam bawah sadar yang dialami.

Animasi yang dibuat merupakan gabungan dari sketsa otomatisisme berdasarkan mimpi dan alam bawah sadar ketika sedang mengalami konflik batin di tengah keterbatasan aktivitas sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa karya pada tugas akhir ini merupakan sebuah karya yang intuitif.

### **Proses Penciptaan Karya**

#### **1. Pengaplikasian Teknik Otomatisme**

Sejalan dengan Freud, teknik otomatisisme merupakan salah satu upaya untuk meredakan emosi maupun konflik batin terpendam yang disalurkan menjadi sebuah karya seni. Sehingga, pemilihan teknik tersebut dianggap mampu untuk memmanifestasikan alam bawah sadar dan mimpi yang kerap dipicu oleh aktivitas serta keadaan lingkungan penulis. Dikarenakan alam bawah sadar yang bersifat luas, penulis merasa tidak terbatas dalam membangun sebuah karya dan bebas dalam menghadirkan kemungkinan-kemungkinan di luar alam sadar. Hasil dari sketsa—menggunakan teknik otomatisisme—kemudian diaplikasikan menjadi sebuah animasi.

##### **a. Percobaan dengan Teknik Otomatisme**

Tahap ini berisikan sketsa dan percobaan dalam menerapkan teknik otomatisisme. Dalam pembuatan sketsa, penulis menggunakan alat dan medium secara manual yaitu pensil dan kertas, serta secara digital yaitu menggunakan aplikasi perangkat lunak, *Procreate*.

Penulis kemudian membuat beberapa percobaan untuk memvisualisasikan mimpi dan alam bawah sadar berdasarkan pada pengalaman yang telah terjadi. Berikut merupakan beberapa percobaan sketsa dengan teknik otomatisisme yang dibuat:

Medium : Kertas padalarang, pensil grafit, pensil warna

Ukuran : Dimensi beragam

Pemicu : Tanpa sebab dan menggambar secara acak dengan perasaan normal

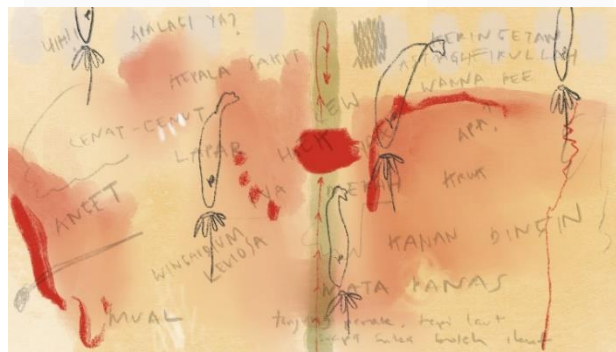


Gambar 3.1 Percobaan (1)  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Medium : Digital

Ukuran : 1920 px x 1080 px

Pemicu : Mimpi saat demam di siang hari



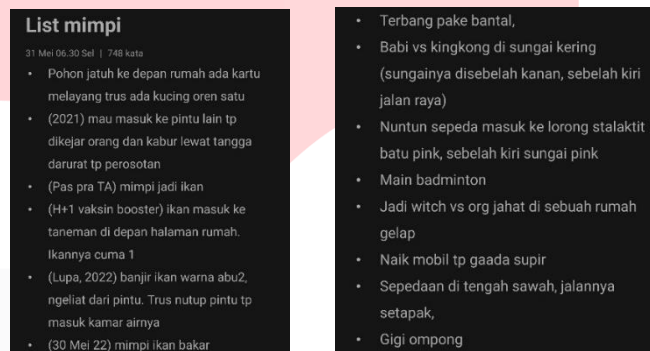
Gambar 3.2 Percobaan (2)  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

### Kesimpulan Percobaan

Relevan dengan pernyataan Freud, mimpi dan alam bawah sadar yang terjadi memang buah dari aktivitas yang dilakukan pada alam sadar. Berdasarkan pada teknik yang digunakan, proses berkarya terasa lebih bebas dan fleksibel, sehingga dapat menghasilkan kemungkinan yang luas atas intuisi yang dimiliki. Visual yang hadir adalah visual yang tidak dipaksakan.

## b. Papan Cerita

Berdasarkan pada percobaan yang telah dilakukan, tahap ini merupakan penyusunan papan cerita berdasarkan pada mimpi yang sering berulang dan alam bawah sadar ketika sedang mengalami konflik batin pada kegiatan sehari-hari. Mimpi serta alam bawah sadar yang dijadikan dalam bagian papan cerita merupakan pengalaman yang terhitung sejak pertengahan tahun 2021 hingga pertengahan tahun 2022 ini. Menurut pada hal tersebut, penulis kemudian membuat karya tugas akhir ini



menjadi tiga bagian.

Gambar 3.3 Jurnal mimpi tahun 2021-2022  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Ketiga karya ini berdurasi pendek yang ditampilkan secara berulang atau *looping*. Selain untuk kebutuhan penyajian karya, hal tersebut dirasa pas untuk merepresentasikan pengalaman mimpi dan alam bawah sadar penulis yang cenderung berulang dan sering terjadi dengan konteks (perasaan maupun narasi) yang memiliki kecenderungan sama. Visual yang hadir adalah bentuk mimpi dan alam sadar yang merupakan hasil dari serapan pengalaman pada kegiatan, interaksi, maupun benda keseharian.

### • Karya 1

Pada seri ini, berisikan otomatisme atas manifestasi dari alam bawah sadar yang merespon fenomena hujan. Pemilihan subtopik ini merupakan bentuk dari kesenangan

penulis ketika fenomena hujan terjadi; terasa seperti membangkitkan perasaan dan ingatan terdahulu.

Judul : *No Title #1*

Medium : Pensil grafit dan pastel lunak di atas kertas padalarang

Ukuran : A2

Pemicu Visual : Hujan dan lagu Banda Neira berjudul "*Hujan di Mimpi*". Visual atau bentuk yang hadir dipicu karena visual halaman depan rumah, seperti tumbuhan, hujan, dan serangga, yang tertanam dalam pikiran.

Sketsa :



Gambar 3.4 Empat buah sketsa pada karya No Title #1

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

- Karya 2

Berisikan tentang respon terhadap mimpi-mimpi menyenangkan yang pernah dialami. Proses pembuatan sketsa otomatis dipicu dengan memunculkan kembali perasaan senang ketika mengingat mimpi yang menyenangkan yaitu mimpi romansa, petualangan, dan perjalanan.

Judul : *No Title #2*

Medium : Kertas dan pensil berwarna

Ukuran : Beragam

Pemicu Visual : Dipicu oleh perasaan senang dengan mengingat kembali mimpi romansa, petualangan, dan perjalanan. Visual dan warna yang hadir merupakan hasil dari sapuan tangan secara halus dengan menggunakan warna cerah.

Sketsa :



Gambar 3.5 Sketsa karya *No Title #2*  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

- Karya 3

Karya ini merupakan otomatisisme berdasarkan pada mimpi absurd bervisualkan ikan yang sering terjadi dan berulang hingga saat ini.

Judul : *No Title #3*

Medium : Kertas dan pensil berwarna

Ukuran : Beragam

Pemicu Visual : Mimpi bervisual ikan yang sering terjadi berulang-ulang. Visual atau bentuk yang hadir dipicu akibat visual peliharaan ikan hias dan lukisan ikan yang tertanam dalam pikiran.

Sketsa :



Gambar 3.6 Sketsa karya *No Title #3*  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

## 2. Perubahan menjadi Animasi

### a. Penyusunan Animasi

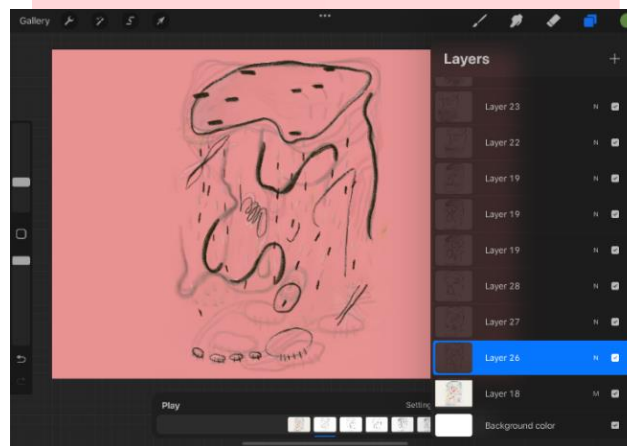
Pada tahap ini, sketsa yang telah dibuat kemudian diubah menjadi gambar digital. Penulis menggambar ulang sketsa tanpa terlalu mengubahnya menjadi visual yang berbeda. Hal tersebut dimaksudkan agar sketsa otomatis tetap orisinal dan apa adanya. Penggambaran ulang tersebut menggunakan sebuah aplikasi perangkat lunak bernama *Procreate*.



Gambar 3.7 Gambar digital karya *No Title #1*

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Guna mengubahnya menjadi sebuah animasi berulang, penulis kemudian melanjutkan sketsa secara digital dengan menggambarinya per bingkai (*layer*) sebanyak 7 buah gambar per detik. Gambar otomatis per bingkai tersebut dibuat sedemikian rupa hingga mengalami sebuah transformasi bentuk dan komposisi—dengan menyesuaikan pada visual lanjutannya, yang disesuaikan dengan papan cerita—sehingga menghasilkan sebuah rentetan gambar bergerak. Perubahan pada bentuk dan komposisi pada visual tersebut turut disusun secara intuitif; guna memperkuat konsep kebebasan pada karya.



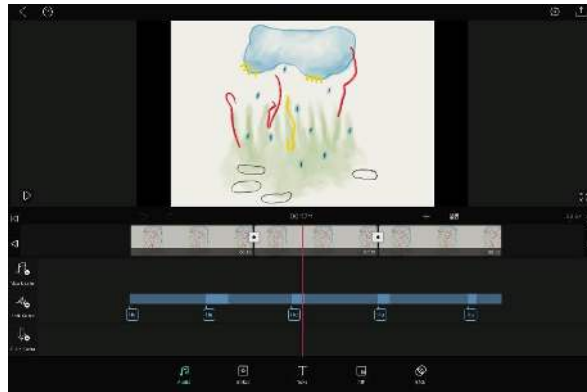
Gambar 3.8 Penyusunan animasi karya *No Title #1*  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Penyusunan menggunakan teknik berulang atau *looping* tersebut berupa transisi pada visual durasi akhir yang disesuaikan dengan visual pada durasi awal. Sehingga kumpulan gambar tersebut jika digabungkan akan memutar berulang-ulang tanpa henti.

#### b. Penyuntingan Animasi



Setelah melalui tahap penyusunan, animasi kemudian disunting dengan cara menambahkan audio latar dan membuatnya menjadi berulang (*looping*) agar penyajian menjadi rapi. Tahap penyuntingan ini menggunakan aplikasi perangkat lunak bernama *VLLO*.



Gambar 3.9 Penyuntingan animasi karya *No Title #1*

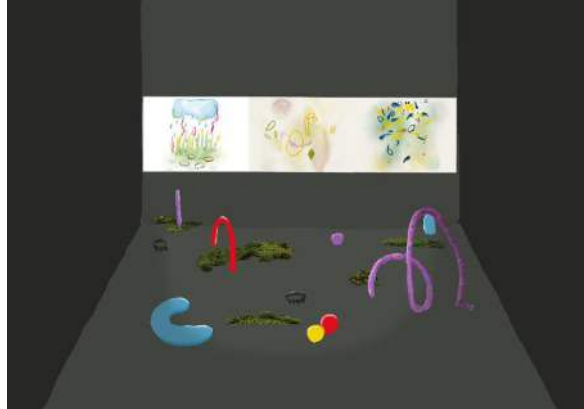
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Audio latar yang digunakan menggunakan bebunyian alam yang dianggap terasa nyaman bagi penulis. Penggunaan bunyi tersebut disusun secara acak dan tidak terdapat kesinambungan satu sama lain, hal ini dimaksudkan sebagai usaha atau cara bereksplorasi serta sebagai bentuk ekspresi rasa nyaman.

### 3. Penyajian Karya

Ketiga karya animasi yang telah disunting, kemudian disajikan menjadi sebuah instalasi beserta dengan objek-objek pendukung. Tujuan dengan menyajikan karya menjadi sebuah instalasi adalah untuk memberikan kesan imersif, agar pengunjung

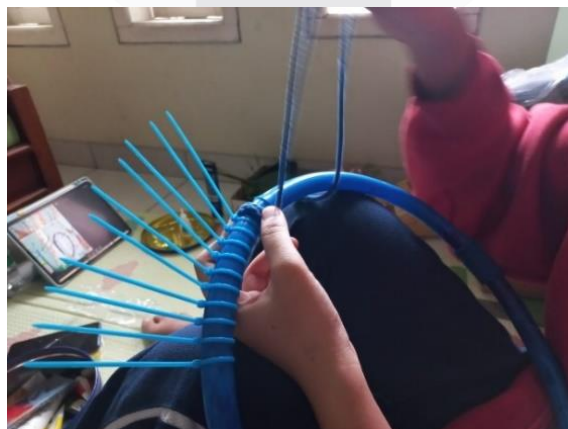
ataupun audiens, diharapkan, dapat merasakan pengalaman meruang bersama dengan karya animasi. Berikut merupakan sketsa yang digunakan dalam penyajian karya:



Gambar 3.10 Sketsa penyajian karya  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Objek-objek pendukung yang hadir dalam penyajian instalasi ini merepresentasikan bentuk dan warna yang muncul pada ketiga karya instalasi. Penyertaan objek dan penggunaan latar hitam dengan dibubuhi lampu sorot bertujuan untuk menambah kesan estetis dan surreal dalam karya. Susunan ketiga karya secara berderet bermaksud untuk mempertegas tema yang digunakan untuk konsep karya, yaitu merepresentasikan bahwa ketiga karya tersebut merupakan satu-kesatuan dalam tema mimpi dan alam bawah sadar.

Objek-objek yang hadir dalam penyajian karya terbuat dari beberapa benda temuan dan produk massal. Warna yang digunakan didominasi dengan warna terang



dan kontras, yang disesuaikan dengan warna pada karya animasi. Adapun berikut merupakan proses dalam pembuatan objek instalasi yang digunakan untuk penyajian karya:

Gambar 3.11 Proses pembuatan objek instalasi (1)  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)



Gambar 3.12 Proses pembuatan objek instalasi (2)  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Berikut merupakan percobaan penyajian karya dalam ruang gelap pada studio fotografi Fakultas Industri Kreatif.



Gambar 3.13 Percobaan penyajian karya  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Ruang yang digunakan untuk menyajikan karya animasi adalah ruang gelap pada studio intermedia Fakultas Industri Kreatif. Ruang gelap ini dimanfaatkan agar karya animasi yang ditampilkan dapat terlihat jelas dan kontras tanpa adanya distraksi dari sumber cahaya lain.



Gambar 3.14 Ruang penyajian karya  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

### Karya Final

Berikut merupakan pranala untuk mengakses ketiga animasi yang diciptakan:  
[https://bit.ly/KaryaTA\\_HildaA](https://bit.ly/KaryaTA_HildaA)

a. *No Title #1*



Gambar 3.15 *No Title #1*  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

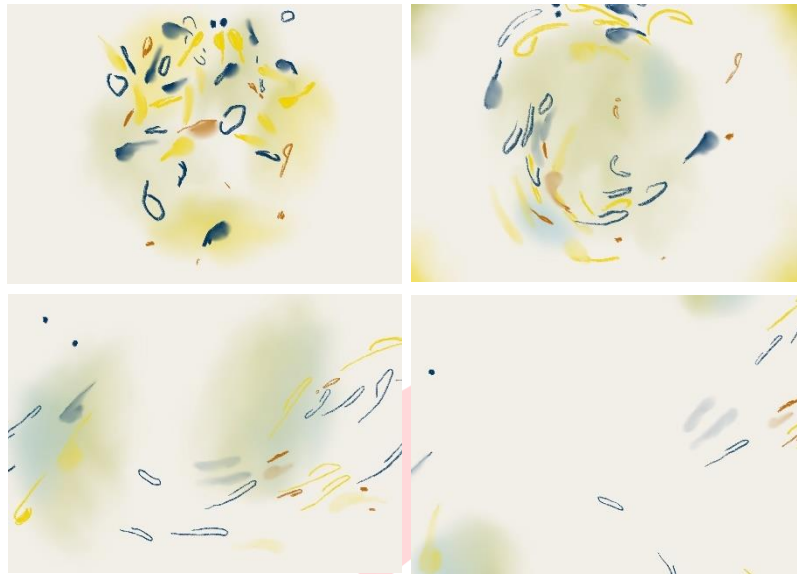
Karya ini adalah hasil dari teknik otomatisme yang merupakan manifestasi mimpi dan alam bawah sadar yang merespon fenomena hujan. Bentuk serta warna yang hadir dipicu karena visual halaman depan rumah—seperti tumbuhan, hujan, dan serangga—yang tertanam dalam pikiran. Gerak dan transisi dibuat secara intuitif namun saling berkesinambungan.

b. *No Title #2*



Gambar 3.16 *No Title #2*  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Pada karya kedua, merupakan hasil teknik otomatisme yang didasari oleh rasa senang atas mimpi yang menyenangkan, seperti mimpi romansa, petualangan, dan perjalanan. Visual dan warna yang hadir merupakan hasil dari sapuan tangan secara halus dengan menggunakan warna cerah. Gerakan dan transisi yang digunakan dibuat secara bebas dan acak namun tetap berusaha untuk memiliki kesinambungan antara satu dan yang lain.

c. *No Title #3*

Gambar 3.17 *No Title #3*  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Karya ketiga merupakan hasil teknik otomatisisme terhadap visual ikan yang tertanam dan kerap muncul berulang kali pada mimpi. Bentuk yang hadir dipicu akibat visual peliharaan ikan hias dan lukisan ikan milik keluarga yang tertanam dalam pikiran. Warna yang digunakan merupakan hasil eksperimen memilih warna secara intuitif dan acak. Gerakan yang dihasilkan pada animasi ini turut dibuat secara bebas dan intuitif.

**KESIMPULAN**

Hasil akhir pada karya tugas akhir ini adalah tiga buah animasi, dengan penyajian karya menjadi sebuah instalasi meruang. Medium animasi dipilih karena mampu menghadirkan visual serta bentuk-bentuk tak nyata yang sering muncul pada mimpi dan hasil dari sketsa otomatisisme pada alam bawah sadar penulis. Penggunaan teknik otomatisisme dipilih untuk memvisualisasikan secara jujur dan intuitif atas keterbatasan yang dialami. Penyajian karya menjadi sebuah instalasi meruang beserta dengan objeknya, bertujuan untuk memberikan kesan estetis dan imersif pada para audiens. Penyajian dan pemutaran animasi secara berulang atau *looping*, menjadi elemen

pendukung tema mimpi dan alam bawah sadar yang kerap dialami berulang kali oleh penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, C. (2005). *Installation Art by Claire Bishop: The Dream Scene*. London: Tate Publishing.
- Disney. (t.thn.). *Rapunzel Disney Princess*. Dipetik November 2, 2021, dari Disney: <https://www.princess.disney.com/rapunzel>
- Hall, C. S. (2017). *Libido Kekuasaan Sigmund Freud*. Yogyakarta: Narasi.
- Harvard Film Archive. (2012). *The Animated Films of William Kentridge*. Dipetik Maret 27, 2022, dari Harvard Film Archive.
- I.D, H. P. (2008). Dipetik Maret 25, 2022, dari ANZDOC: <https://adoc.pub/bab-ii-kerangka-teori-21-sigmund-freud-mimpi-alam-bawah-sada.html>
- Irianto, A. J., & dkk. (2018). *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa*. Bandung: Program Studi Seni Rupa FSRD ITB.
- Museum of Modern Art. (t.thn.). *Surrealism*. Dipetik Maret 26, 2022, dari MoMA Learning: [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/themes/surrealism/](https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/surrealism/)
- Park West Gallery. (2018). *Why Animation Art is One of the Most Important Art Forms of the 20th Century*. Dipetik Maret 20, 2022, dari Park West Gallery: <https://www.parkwestgallery.com/animation-art-20th-century/#:~:text=Along%20with%20jazz%20and%20the,entertainment%2C%20culture%2C%20and%20business.>
- Rachmawanti, R. (2012, April-Juni). Sa' Unine String Orchestra, Orkes Geseknya Indonesia. *Jurnal Seni & Budaya Panggung*, 22, 192-200. Dipetik Agustus 14, 2022
- TED-Ed (Sutradara). (2015). *Why do we dream? - Amy Adkins* [Gambar Hidup]. YouTube. Dipetik November 2, 2021, dari <https://www.youtube.com/watch?v=2W85Dwxx218&list=WL&index=7>
- TEDxTalks (Sutradara). (2017). *Why Fantasy Matters | Elizabeth Chapin | TEDxCamarillo* [Gambar Hidup]. YouTube. Dipetik November 2, 2021, dari [https://www.youtube.com/watch?v=xTt\\_MPydgYg&list=WL&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=xTt_MPydgYg&list=WL&index=7)
- Wiguna, I. P. (2016, Juli-Desember). Harmoni dan Narasi Kosmos. *Jurnal Rupa*, 01, 78-150. Dipetik Agustus 12, 2022
- Zen, L. (2022, Maret 26). *Surrealis*. Diambil kembali dari GBSRI.