

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Gangguan paranoid adalah sebuah gejala psikologis yang semakin menarik perhatian dalam ranah Kesehatan mental secara global. Frekuensi gejala paranoid di kalangan Masyarakat umum menunjukkan peningkatan yang berarti, Dan beberapa studi epidemiologi menunjukkan bahwa sekitar 10-15% dari populasi dewasa mengalami pemikiran paranoid dalam berbagai tingkat (Freeman & Garety, 2014). Pengidap paranoid cenderung memiliki pandangan yang menyimpang dari kenyataan, dimana mereka mendeteksi bahaya atau niatan jahat dari orang lain meskipun tidak ada bukti yang kuat untuk mendukung anggapan tersebut. Paranoid sebagai suatu kondisi mental memiliki rentang yang bervariasi, Mulai dari kecemasan sehari-hari hingga delusi parah yang menyebabkan gejala kejiwaan (Bennetts et al., 2020).

Dalam beberapa tahun terakhir Selama bertahun-tahun, pemahaman tentang paranoid telah berkembang secara signifikan dari pemahaman klasik berkembang psikologis dari model psikologi klasik yang berfokus pada psikologi individu menjadi model biopsikososial yang lebih komprehensif yang menekankan interaksi kompleks antara faktor biologis, psikologis, dan sosial (Birchwood, 2018). Penelitian dalam ilmu saraf kognitif ilmu saraf telah memberikan wawasan baru tentang mekanisme neurologis yang menyebabkan paranoid , menghubungkannya dengan perubahan dalam pemrosesan informasi sosial dan bias kognitif tertentu (Jones & Sharpe, 2017).

Aspek budaya dan psikologi selalu memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman dan persepsi individu terhadap paranoid. Pada aspek psikologi, individu manusia cenderung kecurigaan berlebihan dan suatu keyakinan bahwa orang lain memiliki niat jahat terhadap diri, Secara psikologis, kondisi ini mencakup rentang yang luas, dari ringannya gejala hingga kepribadian paranoid atau manifestasi gangguan psikologis seperti skizofrenia (Freeman & Garety, 2014). Dalam aspek budaya memiliki salah satu istilah yaitu paranoid kultural untuk menggambarkan kecurigaan dan ketidakpercayaan yang sehat atau adaptif yang historis mengalami diskriminasi dan penindasan, Dimensi budaya menyediakan rangka kerja penting untuk memahami paranoia, sebagai individu yang mengalami konflik, penganiayaan, atau ketidakpercayaan bersama cenderung menimbulkan lebih banyak kecurigaan (Whaley, 2001).

Disini penulis ingin menuangkan keresahan yang ia alami. Karya ini bertujuan menangkap esensi pendekatan isu paranoid melibatkan eksplorasi pengalaman psikologis yang kompleks melalui medium visual dengan menggunakan elemen visual yang abstrak untuk menciptakan suasana ketegangan, Mencerminkan kondisi mental yang kacau, Dimana penulis ingin mengaplikasikan perasaan paranoid nya ke dalam karya abstract video art.

Karya ini didasarkan pada keyakinan bahwa pengalaman paranoid tidak bisa dipahami secara langsung atau dengan logika biasa, melainkan memerlukan pendekatan yang dapat menangkap kompleksitas paradoks dari keadaan mental ini. Seni video abstrak merupakan media yang sangat sesuai karena tidak terikat oleh batasan representasi yang realistis, yang memberikan kesempatan untuk menjelajahi dimensi-dimensi psikologis yang tidak dapat dijangkau melalui media konvensional. Karya ini tidak bertujuan untuk "menguraikan" tentang paranoid, tetapi untuk

menciptakan pengalaman yang mendalam yang memungkinkan penonton merasakan, meskipun untuk sesaat, dunia batin yang dialami oleh individu yang memiliki kondisi tersebut, Karya Douglas Gordon, melalui teknik manipulasi waktu, menjadi contoh jelas dari bagaimana video art dapat membuka dimensi baru dalam pengalaman visual yang tidak dapat dijumpai dalam sinema konvensional. (Gagosian, 2018).

Karya ini memberikan dimensi ekspresi yang kuat dan memiliki relevansi konseptual. Seni video abstrak, dengan kebebasannya dari representasi yang nyata, memberikan kemungkinan untuk menyelidiki secara mendalam kondisi psikologis yang rumit seperti paranoid (Rush, 2007).

Untuk memvisualisasikan paranoid dalam abstract video art, diperlukan pendekatan yang beragam, yang menggabungkan teknik eksperimental, pemahaman psikologis, dan kepekaan terhadap keprihatinan subjek. Ancaman persepsi yang meningkat, fragmentasi kognitif, dan ketakutan irasional dapat diekspresikan secara visual menggunakan manipulasi visual mulai dari Teknik looping, eksplorasi bentuk geometris abstrak hingga audio visual yang menciptakan disonansi persepsi .

Museum of Modern Art (MoMA) juga menjelaskan bahwa seni video sering kali "mengaburkan batasan antara realitas dan fantasi, menyediakan media visual yang memungkinkan pemirsa mempertanyakan persepsi mereka tentang ruang dan waktu"(MoMA, 2023).

Urgensi dalam karya ini terletak pada individu yang terlibat dengan perasaan paranoid dimana karya ini dapat melampaui batasan bahasa verbal, Karya ini dapat menjadi alat komunikasi melalui elemen visual yang disajikan. Bahasa visual ini bersifat non-linear dan terbuka terhadap interpretasi subjektif, Individu yang mengalami paranoid mungkin lebih

mudah untuk merasakan dan menuangkan persoalan internal mereka secara abstrak ketimbang berupaya meyakinkan orang lain bahwa mereka narator verbal yang koheren. Selain itu penulis ingin membuat karya ini sebagai wadah proyeksi dan refleksi dimana karya ini berangkat dari intuitif untuk menuangkan perasaan cemas, Tidak percaya, Dan perasaan terasing ke dalam elemen visual. Dengan melalui proses menilai dan mengolah karya mereka, penulis mendapatkan jarak dan sudut pandang baru mengenai pengalaman mereka sendiri. Proses ini tidak hanya mencakup refleksi, tetapi juga memberi kesempatan bagi mereka untuk mengingat kembali kejadian atau perasaan yang mungkin sebelumnya terasa terlalu dekat atau menyakitkan untuk dipahami. Dengan menjunjung jarak emosional, mereka dapat mulai menilai pengalaman tersebut dari perspektif yang lebih netral.

Karya ini juga mengacu pada tradisi seni rupa kontemporer yang seringkali mengangkat tema psikologis dan emosional. Seperti karya seni lainnya yang mencerminkan pengalaman manusia, karya ini menunjukkan bagaimana seni mampu melampaui batasan ekspresi verbal dan mengungkap pengalaman batin terdalam. Dengan cara ini, karya tersebut tidak hanya berfungsi sebagai seni visual tetapi juga sebagai sarana pemahaman diri dan komunikasi emosional yang lebih luas dalam masyarakat.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang diuraikan tentang konsep pikiran dan perjalanan dalam Karya Abstract Video Art dapat diuraikan sebagai berikut

1. Bagaimana visualisasi paranoid dan representasi visual yang dihasilkan dalam karya seni video abstrak

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan konsep tersebut, ada batasan-batasan masalah dalam proses pengkayaan antara lain sebagai berikut:

1. Fokus pada Aspek Pengalaman Paranoid

Batasan ini memperjelas bahwa karya tidak akan mencoba merepresentasikan seluruh spektrum gangguan paranoid, melainkan akan mengerucut pada dua aspek utama yang telah diidentifikasi yaitu aspek psikologi dan budaya. Ini membantu menjaga fokus visual karya.

2. Penggunaan elemen abstrak

Batasan ini menegaskan bahwa pendekatan visual akan berbasis pada elemen-elemen abstrak yang telah disebutkan dalam latar belakang. Ini berarti karya tidak akan menggunakan representasi naratif tradisional untuk menggambarkan paranoid.

3. Pembatasan Pada Aspek Visual

Batasan ini menekankan pada penggunaan kontras ekstrem antara hitam dan putih untuk menciptakan visual yang kuat dan fokus pada bentuk, pola dan tekstur. Warna monokrom dalam karya ini juga akan

mengurangi distraksi warna dan fokus pada dinamika visual.

D. TUJUAN BERKARYA

Berdasarkan uraian yang disampaikan diatas, penulis memiliki tujuan dalam proses pengkaryaan abstract video art antara lain:

1. Karya ini mengeksplorasi bentuk geometris abstrak sebagai elemen estetis yang merefleksikan fragmentasi dan distorsi persepsi yang dialami penderita paranoid
2. Sebagai ruang interpretasi yang luas agar para penonton dapat memahami dan merasakan masalah paranoid melalui pandangan pribadi mereka sendiri.
3. Menyajikan karya sebagai alat untuk merenung dan mengolah perasaan bagi pencipta dan penonton yang mungkin telah mengalami hal yang sama.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 PENDAHULUAN

Merupakan bab yang berisi tentang gambaran umum dari isu paranoid dan bagaimana abstract video art dapat menggambarkan isu yang akan dibahas. Dalam pendahuluan ini terdiri dari lima sub bab, yaitu latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II REFRENSI DAN KAJIAN LITERATUR

Dalam landasan teori akan dijelaskan tentang teori-teori apa saja yang diambil untuk menunjang pengkaryaan Tugas Akhir ini. Bisa melalui jurnal, manual book, online web, serta buku dan pedoman yang terpercaya dan lain sebagainya.

BAB III PENGKARYAAN

Dalam bab ini berisi konsep pembuatan karya yang dibagi melalui Konsep pengkaryaan dan konsep visual yang membahas teknik video art hingga konsep dan simbol yang dipakai dalam Karya Abstract Video Art

BAB IV PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan, penutup dari pengkaryaan yang dibuat serta saran-saran yang perlu untuk disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi pedoman penulis untuk melengkapi penulisan proposal Tugas Akhir serta memenuhi gagasan dan pengkaryaan dalam penulisan.

F. KERANGKA BERPIKIR

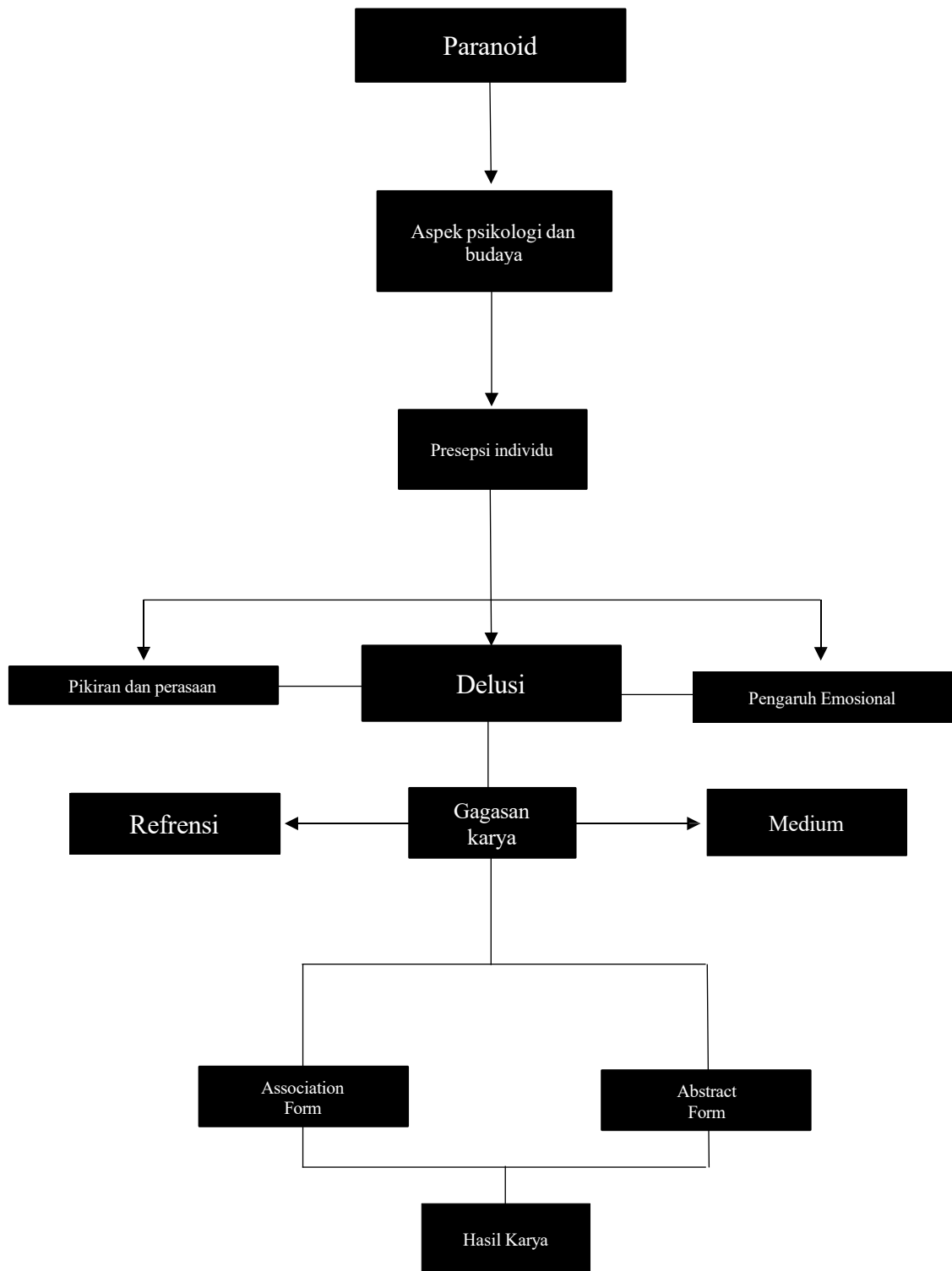


Table 1.1 Kerangka Berpikir

(Sumber: Dokumentasi Penulis,2025)