Penciptaan Video Seni Instalasi "Narkoba Berbahaya" ***Creation of Video Art Installation "Dangerous Drugs"***

I Wayan Nain Febri*

Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

Diterima: 03 Juni 2020; Disetujui: 13 Juni 2020; Dipublish: 01 Juli 2020

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menciptakan karya seni berupa media peringatan dini tentang adanya narkoba jenis baru yang sangat berbahaya, maka menghadirkan *image* tentang korban narkoba dalam video ini dikarenakan dapat menjadi perhatian akan akibat serta bahaya bagi remaja di usia produktif. Masalah difokuskan pada bahaya narkoba. Guna mendekati masalah ini dipergunakan acuan teori dari (Sp, 2004) dan (Murti, 2009). Tahapan proses penciptaan karya video seni instalasi "Narkoba Berbahaya" ini, mengacu pada tahapan-tahapan proses terciptanya sebuah program televisi antara lain pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari penulisan artikel ini berupa terciptanya karya seni berdasarkan sebuah respon dari fenomena yang terjadi di sekitar kehidupan sosial. Kajian ini menyimpulkan bahwa dengan adanya video seni instalasi "Narkoba Bahaya" dapat menjadi pemicu terciptanya sebuah kampanye anti narkoba dengan bentuk video seni instalasi yang mudah dimengerti oleh banyak kalangan serta mengajak setiap orang untuk selalu merasa peduli terhadap para korban narkoba, dan selalu waspada dalam lingkungan pergaulan. Video ini juga menunjukkan masalah besar yang sedang mengepung masa depan generasi muda di Indonesia.

Kata Kunci: Video, Iklan Seni Instalasi, Narkoba Berbahaya

Abstract

This article discusses creating drugs that discuss new types of drugs that are very dangerous, so presenting images of drug victims in this video because it can be a concern that will increase the danger for adolescents in the productive period. Problems with the use of drugs. To discuss this problem, reference theory from (Sp, 2004) and (Murti, 2009) is used. The stages of the announcement process of the installation video of "Dangerous Drugs", discussed the stages of the creation of a television program including pre-production, production, and post-production. The results of the discussion of this article are the work of creating responses to phenomena that occur around social life. This study explains that the presence of a senior video on the installation of 'Dangerous Drugs' can trigger the creation of an anti-narcotics campaign with a form of senior video installation that is easily understood by many people who help everyone can help people who care about drugs, and always be vigilant in the social environment. This video also shows the big problem that is surrounding the future of the young generation in Indonesia.

Keywords: Videos, Installation Art Video, Dangerous Drugs.

How to Cite: I Wayan Nain Febri (2020). Penciptaan Video Seni Instalasi "Narkoba Berbahaya". PERSPEKTIF, 9 (2): 388-396

*Corresponding author:
E-mail: febri_fbx@gmail.com

PENDAHULUAN

Belajar memahami seni, tentunya harus mengerti tentang batasan keindahan pada seni. (Sp, 2004) seni adalah sarana komunikasi bagi emosi seorang seniman atau kreator dengan komunikannya yaitu masyarakat. Menurut (Ki Hajar, 2004) , perbuatan manusia yang dapat mempengaruhi dan dapat menimbulkan perasaan indah itu seni, maka kedua pendapat tokoh besar di atas dapat diambil satu pengertian bahwa seni adalah media komunikasi, dan media ekspresi bagi kreatornya untuk meluapkan dan atau mengekspresikan segala perasaannya ke dalam sebuah karya seni, sehingga tercipta karya yang indah dan mengandung makna atau informasi untuk dinikmati oleh masyarakat yang menjadi penikmat karya seni.

(Sp, 2006) makna keindahan seni menurut Soedarso Sp yang di ulasnya di dalam buku trilogi seni. Dengan pemahaman, suatu karya seni tidak identik dengan indahnya objek yang dipaparkan, namun keindahan bisa muncul karena makna yang terkandung didalam karya seni tersebut. Pendapat tersebut juga didukung oleh pendapat Plato (Seorang filsuf Yunani kuno) dalam (Sp, 2006) berkeyakinan bahwa keindahan itu berkilas jelas dalam kebenaran-kebenaran yang ditemukan melalui logika. Bagi Plato, pengalaman keindahan tidak tergantung pada senang atau tidak senangnya seseorang pribadi pada subjek artistik, melainkan terletak pada pemahaman intelektual terhadap subjek artistik tersebut.

Seiring perkembangan jaman, seni mulai berkembang begitu pesat hingga muncul aliran- aliran seni "*baru*" seperti seni kontemporer. (Sumartono, 2000) secara umum seni kontemporer dipahami sebagai seni yang "*kekinian*" dan terlepas dari aturan-aturan "*pakem*" dan "*kuno*". Pada tahun 1960-an Nam June Paik seorang laki-laki berkebangsaan Korea-Amerika, mulai menciptakan karya seni

media baru dengan medium video. Paik terkenal dengan karya modifikasinya dengan perangkat-perangkat televisi (TV) yang berkomentar tentang makna media tersebut dan bagaimana manusia melihat dunia melalui televisi. Sejak saat itu, seni video mulai dikenal sebagai seni dengan media baru "*new media art*" dan Paik dikenal sebagai bapak seni video dunia (Ki Hajar, 2004). Beberapa waktu kemudian mulai muncul nama-nama seniman besar Indonesia yang berkarya dengan medium Video, antara lain Krisna Murti, Heri Dono dan Teguh Ostenrik, maka sejak saat itu Indonesia mulai mengenal medium video sebagai sebuah bentuk karya seni, dan membuat pengertian seni video semakin luas, karena tidak hanya mencakup pada format Film atau pada program televisi saja. (Murti, 2009) dijelaskan di dalam bukunya "*essay on video art and new media*", seni video juga sering di sebut sebagai seni media baru, yaitu seni yang menggunakan perlengkapan teknologi sebagai medianya. Sebagai salah satu cabang seni, penciptaan seni video juga dapat dilakukan oleh siapapun guna merespon sebuah peristiwa yang terjadi di kehidupan pribadi si kreatornya. Seperti yang diungkapkan oleh (Sulastianto et al., 2006) seni merupakan sarana komunikasi perasaan dan pengalaman batin seseorang kepada kelompok masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan pribadinya. Memahami sebuah prinsip penciptaan dari seni video di atas, yang dapat di buat oleh siapa saja, tentu hal ini lebih menarik minat serta peran masyarakat untuk ikut mengembangkan seni video yang berguna bagi kehidupan sehari-hari. Salah satu fenomena sosial yang menarik untuk direspon melalui seni video adalah permasalahan narkoba yang sedang terjadi di Indonesia.

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang di Asia yang turut serta menjadi negara yang berusaha memberantas peredaran narkoba jaringan nasional maupun internasional, tetapi

Indonesia masih sering *kecolongan* dengan kelihaihan para penyelundup yang memasarkan narkoba di Indonesia. Berdasarkan Laporan Akhir Survei Nasional Perkembangan Penyalahgunaan Narkoba tahun anggaran 2011, jumlah penyalahguna narkoba di Indonesia, diperkirakan ada sebanyak 3,8 juta sampai 4,1 juta orang yang pernah memakai narkoba dalam setahun terakhir (*current users*) pada kelompok usia 10-59 tahun di tahun 2011, Jadi ada sekitar 1 dari 44 sampai 48 orang berusia 10-59 tahun, masih atau pernah pakai narkoba. Angka tersebut terus meningkat dengan merujuk hasil penelitian yang dilakukan Badan Narkotika Nasional (BNN) dengan Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia, diperkirakan jumlah pengguna narkoba akan mencapai 5,8 juta jiwa pada tahun 2017. Data tersebut juga menyatakan sebanyak 70 % pengguna narkoba di Indonesia adalah usia produktif, angka itu menunjukkan presentase pengguna narkoba dikalangan usia sekolah mencapai 5 % dari seluruh pelajar di Indonesia. Berdasarkan tingkat pendidikan, kelompok yang paling banyak mengkonsumsi narkoba adalah kalangan mahasiswa (9,9 %), SMA (4,8 %), dan SMP (14 %) (BNN, 2015).

Pengertian narkotika dalam undang-undang Nomor 35 Tahun 2009 (Nomor, 35 C.E.), narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semisintetis, yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan. Berdasarkan laporan dari Balai Laboratorium Uji Narkoba Badan Narkotika Nasional (BNN) tahun 2014, menemukan 36 *New Psychoactive Substances* (NPS) atau narkotika jenis baru, 18 di antaranya telah diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 13 Tahun 2014. Narkotika selain meusak mental penggunanya, ada narkoba

modifikasi baru yang dapat merusak pengguna secara fisik, jenis ini sering disebut "*crocodile drugs*". Nama *crocodile* diambil dari *reptile* besar yang dalam bahasa Inggris bernama *crocodile* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan sebutan buaya, jadi pengertian *crocodile drug* adalah narkoba buaya, dinamakan *crocodile drug* karena para pecandu yang menyuntik pada kulitnya, akan ditemukan bagian-bagian tubuh yang bersisik dan akan membusuk. (BNN Riau Kepri, 2015).

Melihat fenomena di atas, peran serta pemerintah dan masyarakat sangat diperlukan untuk turut memberantas peredaran narkoba melalui berbagai cara, salah satu hal yang sejak lama sudah dilakukan oleh pemerintah adalah dengan adanya pembangunan pusat rehabilitasi narkoba dengan nama Wisma Parmadi Siwi pada tanggal 31 Oktober 1974, yang pada awalnya wisma tersebut bertujuan untuk mendidik tahanan anak nakal dan pekerja seks komersil (PSK), kemudian pada tahun 2014 namanya berubah menjadi Balai Besar Rehabilitasi Badan Narkotika Nasional, disingkat Babesrehab BNN, dengan tujuan utama berfokus sebagai pusat rehabilitasi narkoba.

Cara untuk melawan peredaran narkoba yang lain adalah dengan diproduksinya Iklan layanan masyarakat buatan pemerintah dan BNN. Iklan layanan masyarakat adalah jenis periklanan yang dilakukan oleh pemerintah, atau suatu organisasi komersial atau pun non-komersial untuk mencapai tujuan sosial atau sosio-ekonomis terutama untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. (Prodi DKV ISI. 2007). Iklan ini diproduksi secara berkala oleh BNN, dengan pesan yang berisi ajakan atau anjuran untuk menjauhi narkoba.

Sebagai masyarakat Indonesia yang belajar dalam lingkup seni video, guna mendukung usaha pemerintah untuk memberantas narkoba, adalah dengan diciptakannya karya seni video yang bermuatan seni instalasi, berisikan

peringatan tegas tentang bahaya narkoba yang telah memakan korban generasi muda di usia produktif. Karya video “seni instalasi” yang dibuat, merupakan hasil pengembangan dari proses berfikir kreatif yang timbul setelah mempelajari fenomena yang terjadi di masyarakat.

METODE PENELITIAN

Metode penciptaan merupakan rangkaian kegiatan teknis dan fantasional untuk bereksperimen dalam mewujudkan sebuah karya seni. Mencipta seni bukan aktivitas untuk memahami fenomena,

bukan pula aktivitas intelektual yang menerangkan bagaimana suatu fenomena terjadi, melainkan membuka wilayah-wilayah baru, menciptakan ungkapan-ungkapan baru, atau membuat bentuk-bentuk baru dalam situasi atau keadaan baru pula (Marianto, 2011). Tahapan proses penciptaan karya video seni instalasi “Narkoba berbahaya” ini, mengacu pada tahapan-tahapan proses terciptanya sebuah program televisi antara lain pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Wibowo, 2007).

Gambar 1. Skema berfikir dan Proses kreatif Karya Video seni instalasi “Narkoba berbahaya”
(Sumber : Febri, Juni 2016)

1. Eksplorasi

Brainstorming ide sangat membantu dalam proses pengembangan ide kreatif sehingga konsep-konsep yang diinginkan bisa diwujudkan. *Brainstroming* adalah cara kerja individual atau sekelompok orang dengan mengaplikasikan asosiasi bebas, keleluasaan berfikir guna menjaring ide-ide baru dan segar untuk mencari solusi atas suatu permasalahan (Marianto, 2006).

Pada proses *brainstorming* tersebut menimbulkan pemikiran dan pengorganisan ide-ide bagaimana memunculkan sebuah ide untuk diciptakannya seni video seni instalasi

untuk merespon fenomena yang terjadi di masyarakat.

2. Eksperimentasi

Dari proses eksperimentasi ini maka didapat sebuah keputusan yang digunakan dalam penciptaan video seni instalasi “Narkoba berbahaya”, keputusan tersebut bisa berupa bahan baku pembentuk efek, bentuk efek luka, rupa sebuah luka, dan warna luka. Pada proses eksperimen ini segala sesuatu bisa berubah menyesuaikan terhadap hasil yang didapat (Marianto, 2011).

Tahapan penciptaan yang pertama meliputi tahapan pra-produksi yang terdiri dari riset dan pengembangan ide, dan penulisan naskah. Riset adalah kegiatan

mencari data-data mengenai sebuah objek yang dipilih. Dalam setiap penciptaan karya seni tentu riset sangat dibutuhkan untuk mengumpulkan data mengenai objek yang akan diangkat. Riset awal dilakukan melalui pengamatan fenomena yang terjadi disekitar melalui peranan media massa. Setelah melakukan riset terhadap ide yang telah ditentukan, data yang telah diperoleh dari riset tersebut kemudian dikumpulkan untuk dikembangkan dalam bentuk desain program dan disempurnakan dalam bentuk sinopsis, *treatment* dan akan menghasilkan sebuah naskah (Fachruddin, 2017).

Tahapan selanjutnya yakni proses produksi. Dalam proses ini teknik pengambilan gambar mengacu pada teknik pengambilan gambar pada sinematografi. Pada prinsipnya ada 9 *shot size* yang berlaku dalam dunia sinematografi, 9 *shot size* ini merupakan komposisi dasar dari pemingkiaan gambar. Kesembilan tersebut antara lain *close up* (cu), *medium closeup* (mcu), *big close* (bcu), *extrema close up* (ecu), *medium shot* (ms), *total shot* (ts), *establish shot* (es), *two shot* (ts), serta *over shoulder shot* (oss). (Naratama, 2004). Pengambilan gambar untuk karya video seni instalasi "narkoba berbahaya" menggunakan sebagian besar dari *shot size* yang disebut di atas, namun beberapa tidak digunakan karena kurang sesuai bila digunakan dalam pengambilan gambar. seperti *Establish shot* (ES), *Two Shot* (TS), serta *over shoulder shot* (OSS).

Pasca produksi tahapan selanjutnya meliputi tahapan *Editing*, *Edit Offline* dan *Editing Online* dan *Mixing*. Proses editing merupakan tahap akhir atau penyempurnaan dalam memproses hasil pengambilan gambar untuk diolah. Selanjutnya tahapan edit offline, Dalam tahapan ini seorang editor dengan ditemani *videomaker* yang bertugas sebagai sutradara, akan membantu mengarahkan apa yang harus dilakukan, beberapa kali penggabungan *shot per shot*

untuk membentuk sebuah *segment* bisa berubah berdasarkan pertimbangan yang lebih baik, namun dengan catatan hasil akhir tidak melesat jauh dari konsep awal. Tahapan terakhir pasca produksi yakni *Editing Online* dan *Mixing*. *Editing online* adalah *editing* final dengan menggabungkan semua unsur *audiovisual* yang dibutuhkan seperti musik *sound effect* dan *stock* gambar utuh yang telah diolah menjadi satu kesatuan yang utuh dan terlihat jalan naratifnya. Setelah tahap ini semua struktur maupun durasi menjadi jelas. Pada tahap ini semua data *audio* yang sudah *fix* di-*mixing*. Semua *audio* dibersihkan, kemudian masuk pada tahap *mastering* sehingga *audio vocal* dan *sound effect* bisa *balance* dan terdengar seperti fungsinya masing-masing

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 2. *low saturation* yang digunakan dalam karya video (Sumber : Nain Febri, Juni 2016)

Secara konten video, karya video seni instalasi "Narkoba berbahaya" menggunakan nuansa gelap dan remang-remang, nuansa ini seperti yang sering digunakan pada film *horror* yang menunjukkan nuansa dimana puncak dari sebuah *teror* selalu terjadi. Secara *tone* warna digunakan *low saturation* yang hampir mengarah ke arah hitam putih, menunjukkan betapa tak berwarnanya hidup para korban narkoba, hidup mereka hampir *monoton* karena penderitaan yang hadir bertubi-tubi.

Gambar 3. *Display* karya video seni instalasi "Narkoba Berbahaya"

Konsep penayangan karya pada karya video seni instalasi “Narkoba berbahaya” membutuhkan luas ruangan tuju x tuju meter dengan tinggi empat meter yang disesuaikan dengan tinggi ruang pameran. Pemilihan ruang pameran dirasakan cocok untuk penempatan posisi Proyektor gantung, dikarenakan di dalam ruangan tersebut banyak tralis besi yang siap untuk dijadikan pijakan instalasi LCD proyektor. Jarak LCD layar ke pancaran monitor kurang lebih 4 meter, dan berposisi di tengah-tengah layar pada masing-masing proyektor. Peletakkan *sound system* dan komponen kabel juga sangat diperhatikan kerapiannya. Dinding warna hitam yang mengelilingi karya ini juga sangat mendukung karena dengan adanya ruang yang bersih dan gelap, penonton cenderung lebih fokus pada tiga sumber cahaya yaitu pancaran proyektor yang berisi video.

Gambar 4. Segmen 1, Hanya menampilkan gambar pada layar 2.

Dalam Segmen satu ini, bisa disebut sebagai *Segment prolog*. Pada Segmen ini hanya akan ditampilkan pada layar di posisi tengah. Sedangkan layer kiri dan kanan terlihat *blank* hitam. Jalan naratif dalam segmen ini memperlihatkan sebuah proses awal tiga orang remaja yang membeli dan mengonsumsi narkoba di lokasi dan waktu yang berbeda, namun pada akhirnya mereka terkena satu efek yang sama yaitu sebuah ilusi kesenangan sesaat yang mematikan. Segmen ini menghadirkan sebuah informasi kepada penonton mengenai kenakalan remaja dalam menggunakan narkoba, seperti apa yang ada dalam kehidupan nyata, seorang remaja yang membutuhkan narkoba akan mencari cara untuk menghubungi si pengedar, melalui komunikasi yang bersifat rahasia lalu didapat kesepakatan untuk bertemu di lokasi yang mereka sepakati. Musik ilustrasi yang digunakan

dalam segmen ini bertempo cepat dengan mengikuti komposisi acak potongan gambar pembentuk naratif yang ditampilkan. Musik berirama cepat ini menggambarkan sebuah jiwa muda yang penuh energi dan selalu cepat dalam mengambil keputusan. Adapun penjelasan mengenai *shot* yang membangun naratifnya adalah sebagai berikut ini;

Gambar 5. Tampilan Dalam Layar

Ketiga gambar di atas ini, hanya di tampilkan di dalam layar tengah. Ketiga shot ini, memperlihatkan si remaja menuju atau berada disebuah tempat untuk bertemu dengan seseorang dan melakukan sebuah transaksi barang misterius, ekspresi yang ditampilkan dalam adegan ini adalah ekspresi waspada, baik si pelajar maupun si penjual narkoba.

Gambar 6. Para remaja yang sedang mempersiapkan pemakaian narkoba suntik

Ketiga gambar di atas hanya di tampilkan di dalam layar tengah. Dalam proses ini, memperlihatkan para remaja yang sedang mempersiapkan pemakaian narkoba suntik, dan diperlihatkan pula adegan menyuntik narkoba ke dalam tubuh masing-masing, ini memperlihatkan pengaruh pergaulan antara sesama remaja yang akan saling mempengaruhi perilaku dan pemikiran, jika seorang remaja terkena narkoba, tentu dia akan mempengaruhi teman sepermainannya untuk menggunakan narkoba.

Gambar 7. efek ilusi narkoba yang seakan-akan membawa dampak menyenangkan.

Ketiga gambar di samping ini, hanya di tampilkan di dalam layar tengah. Gambar tertawa ini, merupakan efek ilusi narkoba yang seakan-akan membawa dampak menyenangkan. Dalam *shot-shot* ini di gambarkan bahwa narkoba membawa kesenangan bagi generasi muda, padahal dalam kenyataannya kesenangan ini adalah jebakan awal yang akan membuat setiap remaja ketagihan secara psikis untuk menggunakan narkoba secara terus-menerus sampai efek kimiawi menghancurkan tubuh penggunanya. Warna yang akan ditampilkan dalam visual ini akan memerah mengiringi tertawa yang terdengar semakin keras. Efek warna merah ini merupakan transisi untuk menuju segmen selanjutnya.

Memasuki Segmen ke dua, ketiga sisi menampilkan visual dan suara secara bersamaan. Suara dan *sound* efek yang terdengar secara samar-samar akan menambah unsur menyeramkan dalam segmen ini. Dalam proses ini dihadirkan sebuah *shot* yang membosankan, karena ditampilkan dengan durasi visual yang panjang, seakan-akan video ini tidak mengandung informasi apa-apa, penonton belum diperlihatkan secara jelas efek luka pada para pemain. Dengan kata lain, *shot* awal dalam segmen ini masih menyembunyikan sebuah informasi pokok. Faktor "membosankan" dalam *shot* ini bukan berarti tanpa resiko terhadap respon penonton, bila penonton benar-benar bosan, maka penonton tidak akan tau apa yang akan terjadi selanjutnya. Namun rasa penasaran ini juga dapat menjadi daya tarik tersendiri yang membuat penonton rela menunggu *shot* selanjutnya. Adapun penjelasan per *shot* adalah sebagai berikut ;

Gambar 8. *shot* 1. proyektor 1, 2, dan 3 menampilkan gambar secara bersama dengan ukuran gambar *full shot*

Kekuatan sekaligus kekurangan dalam *shot* di ini adalah masih menyembunyikan informasi pokok di dalam sebuah cerita. Adegan yang berkesan lambat ditampilkan dalam *shot* ini. Penonton akan melihat *shot* luas dengan suara kesakitan yang lirih.

Gambar 9. *shot* 2. proyektor 1, 2, dan 3 menampilkan gambar secara bersama dengan ukuran gambar *medium shot*

Dalam *shot* di atas ini, mulai menampilkan sebuah informasi dari adegan yang ditayangkan, yaitu Informasi kesakitan dari masing-masing tokoh di dalam ketiga layar yang ditayangkan. Audio dari *shot* ini mulai diperdengarkan sebagai penambah unsur dramatis kesakitan mengikuti visual yang ditampilkan pada masing-masing layar. Secara visual, *shot* 2 ini sudah menunjukkan karakter serta letak luka yang diderita oleh setiap tokohnya. Audio rintihan dan keluhan pada masing-masing layar akan terdengar jelas pada *shot* ini, semakin besar luka maka semakin besar pula keluhan kesakitannya. Dengan durasi lebih kurang 15 detik, penonton karya *audiovisual* diajak untuk ikut merasakan tiap-tiap dramatika yang dibawa dalam adegan ini.

Gambar 10. *Shot* 3. proyektor 1, 2, dan 3 Menampilkan sebab dan akibat

Dalam *shot* di atas, ditunjukan sebuah *shot* sebab akibat yang akan saling berkesinambungan. *Shot* awal diperlihatkan luka busuk secara *close Up*, lalu kamera akan bergerak menuju properti alat suntik, hal ini memberikan penjelasan bahwa luka tersebut diakibatkan oleh suntikan narkoba *crocodile* yang terjadi secara terus-menerus dan dalam jangka waktu tertentu.

Gambar 11. Shot 4. proyektor 1, 2, dan 3
Menampilkan ekspresi menderita

Dalam *shot* ini ditampilkan secara jelas ekspresi menderita dari setiap pemain yang ditayangkan dari ketiga layar. Penderitaan ini mengajak setiap penonton untuk ikut merasakan sakit dari para korban narkoba *crocodile*. Dialog yang digunakan dalam shot ini adalah dialog rintihan masing-masing tokoh yang akan saling bersahut-sahutan atau tumpang tindih satu sama lain, dengan cara ini akan membawa kesan bahwa penderitaan terjadi secara bersamaan dan terjadi disemua sisi ruangan. Penggunaan *sound* efek dalam *shot* ini berfungsi sebagai penambah unsur dramatisasi dari visual.

Dalam shot ini, ditampilkan sebuah ekstreme close up secara lebih detail dari sebuah efek luka akibat narkoba *crocodile*. Shot ini mengajak penonton untuk melihat secara lebih mendalam tentang bentuk kulit yang busuk yang diderita oleh para korban. Hal ini merupakan peringatan tegas tentang bahaya narkoba jenis ini yang dapat merusak daging dan kulit para pecandunya.

Gambar 12. Shot 5. proyektor 1, 2, dan 3 Detail luka

Memasuki segmen 3 disebut sebagai segment closing, karena pada segmen ini menampilkan data-data peredaran narkoba yang terjadi di luar negeri yang pengaruhnya sampai di Indonesia, baik narkoba berjenis umum atau narkoba olahan yang mengakibatkan adanya *crocodile drug*, serta ditayangkan ilustrasi visual mengenai efek narkoba yang dapat merusak generasi muda. Dari ketiga layar ini, menampilkan foto dengan durasi masing-masing 6 detik, dan setiap 6 detik berikutnya foto akan selalu bergeser

kekanan dan seterusnya, lalu akan di akhiri dengan kalimat penutup “Katakan tidak pada Narkoba !”. Adapun penjelasan visualnya adalah sebagai berikut ;

Gambar 13. proyektor 1, 2 dan 3 menampilkan gambar

Durasi 6 detik sebagai waktu penayangan pada setiap foto di diatas, dipilih berdasarkan pertimbangan uji coba baca yang telah beberapa kali dilakukan dalam tahap percobaan *display* karya. Waktu tersebut memungkinkan untuk setiap penonton membaca informasi tulisan yang ada diatas setiap foto, foto akan bergerak kekanan setelah 6 detik. Informasi dalam foto yang bergerak kekanan ini, bertujuan sebagai pengingat atau peringatan kembali tentang bahaya narkoba yang ada disekitar kita. Permasalahan narkoba di hadapan peonton belum terselesaikan, namun akan selalu ada kasus narkoba baru yang silih berganti di negara indonesia. Setelah informasi diatas selesai, akan ada kalimat seruan tegas yang mengakhiri karya video seni instalasi “Narkoba berbahaya” yaitu “Katakan TIDAK, Pada, Narkoba!”

SIMPULAN

Karya ini memiliki banyak makna berbeda dari tiap-tiap penonton, tergantung dari makna keindahan yang di pahami oleh setiap penonton. Keberadaan karya ini pun dapat menimbulkan bermacam persepsi, baik persepsi indah menurut fungsi yang dibawakan, atau pun buruk menurut visual yang ditayangkan, apapun tanggapan itu, penonton memilikin hak untuk memilih persepsinya masing-masing. Sebuah karya seni yang cerdas tidak harus dikemas dengan kemasan yang

formal atau bahkan tidak harus mahal. Tingkat kesulitan dan kerumitan juga bukan merupakan sebuah tolak ukur dalam menentukan keindahan dari sebuah karya seni. Bahkan karya seni dengan kemasan sederhana pun dapat menjadi karya seni yang menarik.

Terciptanya karya seni ini, merupakan sebuah respon dari fenomena yang terjadi di sekitar kehidupan sosial. Melalui media video ini, penonton senantiasa untuk diajak lebih kreatif dalam menghadapi permasalahan yang ada. Karena melalui media seni, semuanya dapat terpecahkan secara perlahan-lahan. Sebagai predikat sebagai negara berkembang, permasalahan narkoba tidak pernah selesai selama masih ada kehidupan generasi muda, hal itu pula yang menjadi sebuah pemicu terciptanya sebuah kampanye anti narkoba dengan bentuk video seni instalasi yang mudah dimengerti oleh banyak kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- BNN, R. I. (2015). Panduan Pemberdayaan Sekolah Bebas Narkoba (PSBN). Yogyakarta, Badan Narkotika Nasional Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Fachruddin, A. (2017). Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter Dan Teknik Editing. Kencana.
- Ki Hajar, D. (2004). Bagian pertama: Pendidikan. Cetakan ketiga) Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Marianto, M. D. (2006). Quantum Seni. Semarang: Dahar Prize.
- Marianto, M. D. (2011). Menempa Quanta Mengurai Seni. Badan Penerbit ISI.
- Murti, K. (2009). Essays on video art and new media: Indonesia and beyond. Yogyakarta: Indonesian Visual Art Archive (IVAA).
- Naratama. (2004). Menjadi sutradara televisi: dengan single dan multi camera. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nomor, U.-U. (35 C.E.). tahun 2009 tentang Narkotika.
- Sp, S. (2004). Beberapa Definisi Seni". Bahan Kuliah Teori Seni, Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.
- Sp, S. (2006). Trilogi seni: penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni. Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sulastianto, H., Tambrin, I., Tarjo, E., Karyati, D., Supriatna, N., Sukmayadi, Y., & Barnas, B. (2006). Seni Budaya. Jakarta: Grafindo Media Utama.
- Sumartono. (2000). Peran Kekuasaan dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta dalam Outlet: Yogya dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia. Yogyakarta: Yayasan Cemet.
- Wibowo, F. (2007). Teknik Produksi Program Televisi. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.