

Eksplorasi Simbol Konvensional dan Universal pada Penciptaan *Video Art* Naratif Kampanye Anti Perang dan Kekerasan “*WARKAHOLIC*” Dengan Teknik Animasi 3D

Arif Sulistiyono

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
email: arif.sulistiyono@isi.ac.id

Abstrak

Pada Akhir 2010-2011 telah terjadi krisis politik di negara-negara Timur Tengah dan bagian dari Afrika Utara. Gerakan yang disebut "*Jasmine Revolution*" yang disebabkan oleh situasi sosial ekonomi yang buruk di wilayah tersebut, sementara presiden yang telah tinggal kaya berkuasa selama puluhan tahun. Hal itu dikemukakan kemarahan rakyat dan menyebabkan banyak protes untuk meningkatkan menuruni Presiden. Sebagian besar presiden menolak untuk mengundurkan diri dan melawan pengunjuk rasa keras. Ribuan orang telah tewas dan terluka akibat demonstrasi dan perang sipil selama konflik. Orang-orang Indonesia harus waspada untuk mencegah revolusi kepemimpinan krisis ini. Mereka perlu menyadari bahwa konflik perang dan kekerasan menyebabkan penderitaan terus menerus dan merugikan bagi mereka berdua.

"*Warkaholic*" adalah manifestasi dari tanggung jawab sosial artis untuk menyampaikan pesan melalui karya seni mereka. Ini dibentuk menjadi seni video dan topik karya seni yang berhenti perang dan kampanye kekerasan. Video seni ini tidak menekankan aspek subjektivitas pribadi sebagai seni bekerja. Ini akan lebih obyektif dan mudah dipahami bagi masyarakat pada umumnya dan dapat dilihat oleh masyarakat melalui media audiovisual.

Metode realisasi karya seni dengan pendekatan gaya naratif dan menerapkan simbol universal, ikon, konotatif pada elemen-elemen visual dan suara dari objek. Konten cerita visual dapat dipahami oleh masyarakat sebagai representasi dari dampak perang dan kekerasan. *The Supers* atau teks adalah menjadi kunci dari pesan publik untuk menghentikan perang dan kekerasan. Teknik animasi 3D komputer digunakan untuk membuat visualisasi realistis dan membuat sesuatu yang mustahil dalam teknik live action dapat relatif mungkin.

Kata kunci: *Stop War and Violence Campaign, Narrative, Symbol, 3D Animation*

Abstract

At The End of 2010 to 2011 there has been a political crisis in Middle Eastern countries and parts of North Africa. The movement called "Jasmine Revolution" caused by poor socioeconomic situation in the region, while its presidents has been living rich in power for decades. It was raised the anger of the people and cause lot of protest to raising down the Presidents. Most of the presidents refused to resign and against the protester violently. The thousands of people have been killed and injured due to the demonstrations and civil war during the conflict. The Indonesian people must be wary to prevent leadership crisis's revolution. They need to be aware that the war and violence conflict caused suffering continuously and harmful for both of them.

"Warkaholic" is a manifestation of the artist's social responsibility to deliver the message through their artworks. It formed into the video arts and the topic of its art works are stop war and violence campaign. This video arts does not emphasize the personal subjectivity aspects as a fine art works. It will be more objective and easily understood for the public in general and can be seen by peoples through any audiovisual media.

The methods of art works's realization are narrative style approach and applying universal symbol, iconic, connotative to the visual and sound elements of the object. Visual storytelling content can be understood by peoples as a representation of the impact of war and violence. The Supers or text is to be the key of the public's message to stop war and violence. The computer 3D animation technique is used to create realistic visualization and to make something impossible in live action technique can be relatively possible.

Keywords : Stop War and Violence Campaign, Narrative, Symbol, 3D Animation

Latar Belakang

Akhir tahun 2010 hingga 2011, negara-negara di Timur Tengah mengalami krisis politik. Mereka menginginkan revolusi yang bertujuan menumbangkan dan mengganti pemimpin di negara-negara tersebut yang rata-rata telah memimpin selama puluhan tahun. Revolusi yang berawal dari Tunisia ini kemudian begitu cepat merembet ke Mesir, Aljazair, Yaman, Bahrain, Libya dan Suriah seperti proses bunga melati yang sedang mekar sehingga masyarakat Timur Tengah menyebutnya dengan "Revolusi Melati" atau "*Jasmine Revolution*" (Tamburaka, 2011: 9).

Revolusi kemudian terjadi di Mesir dan mengakibatkan konfrontasi antara pihak pendukung dan penentang Hosni Mubarak. Tercatat 365 orang tewas hanya dalam 18 hari. Revolusi yang terjadi di Mesir kemudian diikuti oleh Aljazair, Bahrain, Yaman dan Libya. Revolusi Libya tercatat menjadi revolusi yang paling banyak menimbulkan korban jiwa yaitu lebih dari 20.000 (duapuluh ribu) orang sejak Februari 2011 (Kompas.com, 26 Agustus 2011). Serangkaian perang saudara

kemudian terjadi melibatkan pihak anti dan pro pemerintah Khadafi. Sejak itu jumlah korban tewas maupun luka terus bertambah sampai pada puncaknya tanggal 20 Oktober 2011, Dewan Transisi Libya mengumumkan bahwa pemimpin Libya Moammar Khadafi tewas dalam serangan di Sirte, Libya (Kompas, 21 Oktober 2011). Revolusi tersebut dikhawatirkan dapat mengimbas ke negara-negara dengan persoalan serupa dan menimbulkan inspirasi untuk melakukan hal yang sama. Keputusan para pemimpin negara tersebut untuk menolak mundur dan melawan penentangannya dengan perang dan kekerasan mengakibatkan ribuan orang tewas dan terluka selama masa konflik.

Leo Tolstoy berpendapat bahwa seni adalah sarana komunikasi bagi emosi si seniman dengan komunikannya yaitu masyarakat atau dengan kata lain seni adalah penghubung antara seniman dengan masyarakatnya. (Soedarso Sp., 2006: 124) Sementara Georgii Valentinovich Plekhanov, tokoh Marxisme Rusia mengatakan bahwa seni merupakan pantulan realitas sosial di tempat dimana sang seniman tersebut hidup dan menjadi bagian dari lapisan sosialnya. Konflik dan pendapat tersebut menjadi inspirasi penciptaan karya seni sebagai respons atas perang dan kekerasan yang masih terjadi sampai saat ini.

Demonstrasi dan pernyataan sikap anti perang serta kekerasan sudah banyak dilakukan dengan berbagai media dan cara. Bagaimana peran seniman audiovisual mengekspresikan atau menyampaikan pesan kepada masyarakat di seluruh dunia bahwa perang dan kekerasan harus dihindari? Kemudian bagaimana cara penyampaiannya agar karya seni tersebut dapat diterima publik secara luas dan objektif?

Tujuan dan Manfaat

Mengkampanyekan pesan anti perang dan kekerasan dalam bentuk *video art* naratif menggunakan simbol-simbol konvensional dan universal dengan teknik animasi komputer 3D sebagai wujud tanggung jawab sosial seniman kepada masyarakat. Kampanye ini berfungsi mengingatkan dan menyadarkan masyarakat bahwa konflik yang mengakibatkan perang dan kekerasan hanya akan menimbulkan penderitaan berkepanjangan bagi siapapun dan merugikan kedua belah pihak yang terlibat, tidak hanya kerugian secara fisik namun juga trauma dan

efek psikologis lainnya. Karya ini diharapkan memberikan wawasan baru bahwa kampanye tidak hanya bisa dilakukan melalui iklan televisi maupun media publik lain, namun juga dapat dilakukan melalui *video art*.

Hasil Penelitian / Karya

Bagian I : Prolog



Gambar. 1 Scene Prolog

Visual

Layar putih bersih beberapa saat, kemudian muncul satu persatu pion catur yang jatuh, potongan tangan menengadah ke atas, botol susu bayi kosong menuju ke satu titik diakhiri dengan badan robot yang gagah.

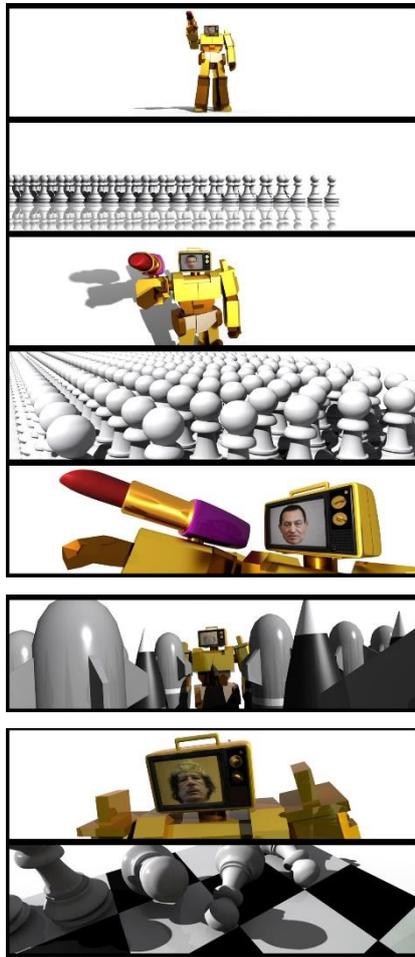
Suara

Sound effect : Suara angin dan musik dengan nuansa Timur Tengah.

Bagian ini menggambarkan situasi keterpurukan rakyat di beberapa negara Timur Tengah, kesulitan secara ekonomi dan sulitnya peluang pekerjaan. Sementara pimpinan beberapa negara Timur Tengah tetap berkuasa sekian lama tanpa ikut merasakan penderitaan, justru hidup dengan penuh kenyamanan.

Bagian II : Konflik

Scene : Perlawanan Rakyat



Gambar. 2 Scene Perlawanan Rakyat

Visual

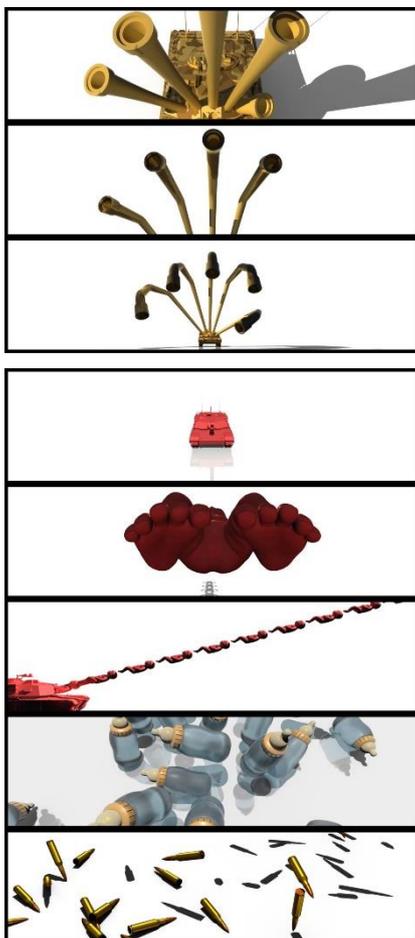
Deretan pion catur yang berbaris menuju satu arah, kemudian robot bergambar kepala Mubarak mengacungkan lipstik raksasa. Gambar kemudian disambung dengan deretan pion yang berbaris dan berjalan lebih cepat. Robot Khadafi berdiri di belakang puluhan peluru kendali sementara di depannya pion berjatuhan.

Suara

Sound effect : Suara demonstrasi, suara pidato Mubarak dan Khadafi, suara senapan dan bom.

Bagian awal konflik menggambarkan gelombang unjuk rasa yang terjadi. Hal sebaliknya ditunjukkan Khadafi dengan menunjukkan kekuatan dan menyatakan perang melawan penentangannya sehingga banyak rakyat Libya yang menjadi korban.

Scene : Represi



Gambar. 3 Scene Represi

Visual

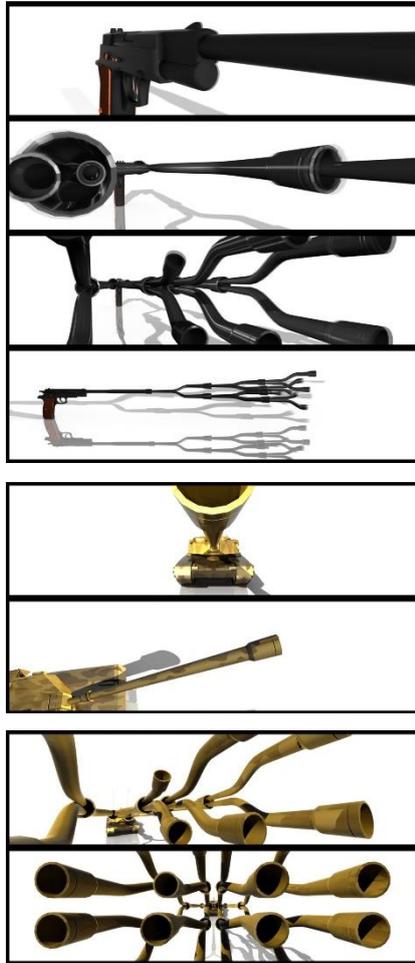
Tank dengan 5 buah *turret* bergerak seolah-olah akan mencengkeram apapun yang berada di depannya. Tank tiba-tiba berwarna merah dan *turret*-nya menyedot puluhan bayi. Berikutnya gambar botol susu bayi kosong yang berjatuhan disambung secara *cross-cutting* dengan peluru yang berjatuhan.

Suara

Sound effect : Suara perang, orang tertawa terbahak-bahak, teriakan-teriakan, suara botol dan peluru berjatuhan, suara tangis bayi.

Lima buah *turret* tank tersebut mewakili jumlah lima jari manusia. Gerakan *turret* yang menuju ke arah penonton dengan bentuk *turret* yang secara ikonik berelasi dengan tangan manusia yang akan menangkap sesuatu menggambarkan keinginan Khadafi yang akan melumpuhkan para pemberontak. Tank yang berubah warna menjadi merah dengan bayi-bayi yang tersedot ke dalamnya menggambarkan tindakan tidak berperikemanusiaan.

Scene : Perang



Gambar. 4 *Scene* Perang

Visual

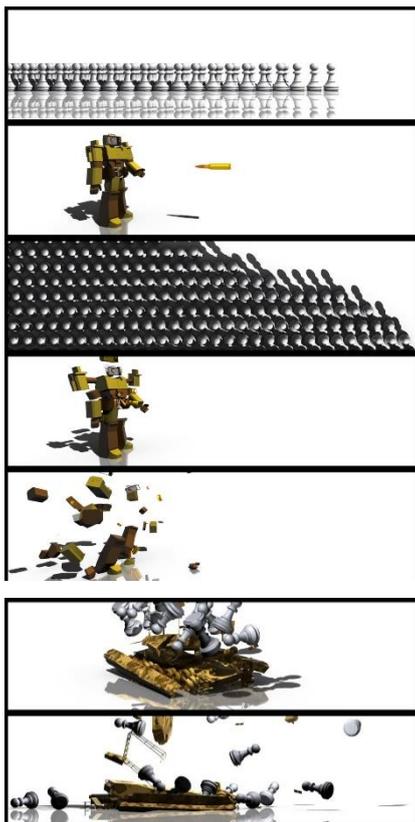
Tank dan pistol yang awal mulanya hanya mempunyai satu lubang peluru, moncong atau *turret*, tiba-tiba berubah bentuk dan mengeluarkan moncong baru dari moncong sebelumnya dengan jumlah yang berlipat ganda.

Suara

Sound effect : Suara perang, suara orang tertawa dan tangisan bayi silih berganti, semakin lama semakin banyak (*chorus effect*).

Musik : Suara piano disharmoni dengan tempo tak beraturan disertai efek *chorus* yang muncul secara perlahan-lahan.

Bagian ini merupakan bagian puncak dimana gambar *turret* yang terduplikasi mengarah ke penonton secara atraktif sehingga penonton akan merasa tertekan secara psikologis.



Gambar. 5 Scene Perang

Visual

Puluhan pion yang berjalan berbaris. Robot roboh terkena tembakan dan tank yang hancur akibat tertimpa pion.

Suara

Sound effect : suara ledakan, suara tepuk tangan, suara yel-yel, suara penyiar televisi yang mengumumkan terbunuhnya Khadafi.



Gambar. 6 Scene Perang

Visual

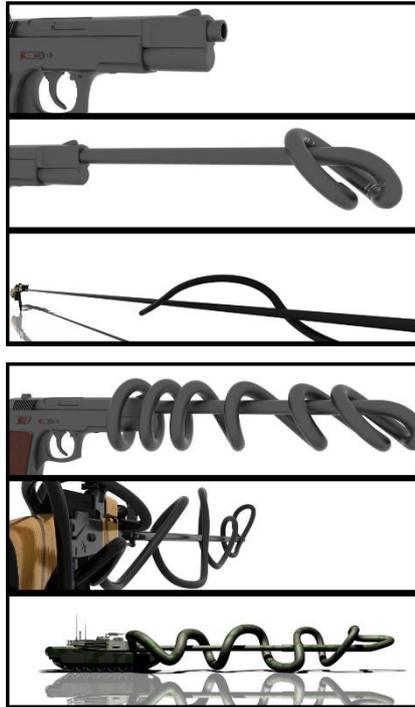
Tank yang hancur dengan sendirinya dan robot yang perlahan roboh.

Suara

Sound effect : suara besi rontok, suara tepuk tangan, suara yel-yel, suara pidato.

Secara lugas dapat diartikan sebagai runtuhnya kekuasaan dan penguasa seperti yang terjadi pada negara Libya dimana Moammar Khadafi tewas terbunuh.

Scene : Refleksi



Gambar. 6 Scene Refleksi

Visual

Tank, senapan dan pistol yang masing-masing moncongnya justru membelit dirinya sendiri.

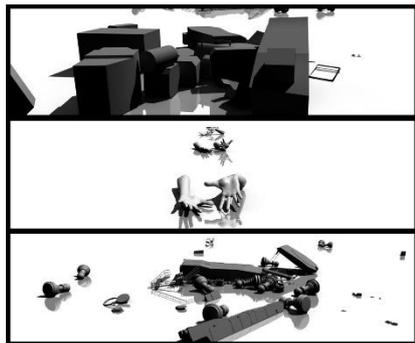
Suara

Sound effect : suara tali yang dieratkan, suara ular mendesis dan melata, suara teriakan kesakitan

Musik : *String* dengan tensi semakin tinggi.

Gambar tersebut merupakan simbolisasi pesan bahwa dampak perang akan merugikan diri sendiri, baik pihak yang pro maupun kontra.

Bagian III : Ending



Gambar. 7 Scene Ending

Visual

Runtuhan robot dan tank yang sudah berubah menjadi hitam dan potongan-potongan tangan. Kamera bergerak secara *tracking* dari mulai runtuh robot sampai potongan tangan-tangan

kemudian menghilang dan semua bagian berwarna putih. Di sela-sela bagian tersebut terdapat *flashback* singkat gambar aktivitas robot, tank, senapan dan pistol sebelum hancur. **Suara** : Sound effect : Suara angin, Musik : Seruling timur tengah

Adegan ini merupakan simbolisasi kehancuran banyak hal dalam kehidupan manusia akibat peperangan. Warna hitam mewakili suasana kelam, sedih dan duka.

Bagian IV



Teks yang dibuat dari susunan senjata berfungsi memberikan tekanan terhadap makna “*Warkaolic*” yaitu seseorang yang gemar melakukan perang atau tindakan kekerasan.

Supers dengan teks “*No More War*” dan “*No More Violence*” tersebut menjadi puncak persuasi pesan untuk mengajak penonton menjauhi perang dan kekerasan.

Gambar. 8 Judul dan Teks

Pembahasan

Judul

Secara etimologi, kata “*Warkaholic*” tidak mempunyai arti harafiah karena kata tersebut merupakan *portmanteau words*, yaitu gabungan dua kata menjadi satu kata baru yang mempunyai makna asosiatif tertentu (Sihler, 2000: 85). Sama dengan kata “*Workaholic*”, gabungan dari kata “*Work*” dan “*Alcoholic*”, sebutan asosiatif bagi seseorang yang gemar bekerja. Maka makna kata “*War*” dan “*Alcoholic*” jika disatukan menjadi “*Warkaholic*”.

Video Art

“*Warkaholic*” dibuat dalam bentuk *video art* menggunakan medium video. *Video art* atau seni video mempunyai akar sejarah yang berbeda dengan film seni, jika film seni berakar dari sinema, seni video berakar dari seni rupa (Murti, 2009:

225). Beberapa orang berfikir lebih jauh bahwa *video art* merupakan fusi antara seni visual, teknologi terkini dan citra bergerak yang ditransformasikan menjadi objek baru oleh seniman pembuatnya (Elwes, 2005: 11). Hal yang membedakan dengan karya instalasi, proses pemaknaan berlangsung secara interpretatif dan tidak mempunyai batasan-batasan, sementara pada karya video ini, proses pemaknaan bergantung pada aliran cerita yang dirangkai secara naratif dengan menggunakan struktur dramatik. Unsur lain yang membedakan adalah suara (dialog, *sound-effect*, musik) sebagai elemen untuk menciptakan realitas fisik maupun mempengaruhi aspek psikologis penontonnya.

Naratif dan Struktur Dramatik

“*Warkaholic*” dibuat dengan struktur penceritaan dramatik yang akan disajikan dengan metode Tiga Babak. Terminologinya adalah tahap pembukaan/persiapan, tahap pengembangan dan tahap penyelesaian, sama seperti pada struktur tiga babak naskah film cerita. Pada karya ini, terminologi tersebut dinamai dengan tahap prolog, konflik dan ending. Prolog berisi latar belakang terjadinya masalah yang terinspirasi oleh revolusi di Timur Tengah. Konflik berisi konfrontasi, perang dan kekerasan antara pihak pemerintah dan rakyat sedangkan “*Ending*” berisi kekalahan penguasa.

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah peristiwa tidak dapat begitu saja terjadi tanpa alasan. segala aksi dan tindakan tokoh akan memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya dan terus memotivasi peristiwa berikutnya lagi (Pratista, 2008: 34). Naratif juga dapat diartikan sebagai penuturan jalannya cerita atau kisah dengan tujuan agar diketahui penonton (Biran, 2006: 107). Naratif selalu berhubungan dengan dramatik atau emosi penontonnya. Peristiwa dikatakan mempunyai nilai dramatik jika dampaknya membuat penonton merasa tegang, takut sedih, gembira dan perasan-perasaan lainnya (2006: 79).

Simbol Konvensional dan Universal

Objek-objek dalam karya ini direpresentasikan dalam bentuk simbol konvensional dan universal. Hal tersebut untuk memudahkan proses komunikasi dan pemaknaan saat karya tersebut ditonton oleh sebagian besar publik. Soedarso Sp. (2006: 126) mengatakan bahwa pernyataan seni yang didorong oleh keinginan berkomunikasi tidak dibenarkan menggunakan seni abstrak karena tidak mudah untuk dapat dicerna komunikannya.

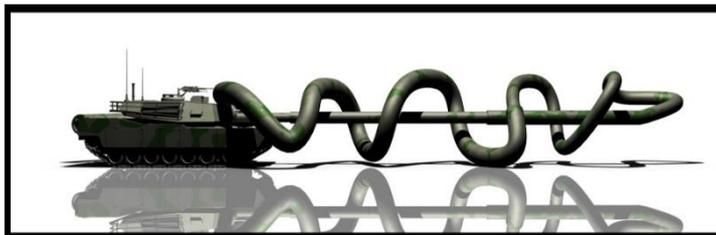
Menurut Pierce (Berger, 2005: 14) menyebutkan bahwa tanda-tanda (dalam hal ini simbol) memiliki hubungan konvensional (konvensi). Sebagai contoh, dalam karya ini terdapat objek pion catur. Pion catur dalam hal ini tidak berfungsi sebagai benda itu sendiri, namun memiliki makna simbolik yakni rakyat miskin. Pierce sendiri membagi tanda dalam trikotomi ikon, indeks dan simbol. Ikon ditandai dengan persamaan dengan objek, indeks memiliki hubungan sebab akibat dengan objek dan simbol memiliki ikatan konvensi dengan objek.

Pada dasarnya simbol dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu simbol universal, simbol yang berkaitan dengan *arketipos*, misalnya tidur sebagai lambang kematian, simbol kultural, simbol yang dilatarbelakangi kebudayaan tertentu dan simbol individual, simbol yang biasanya ditafsirkan dalam konteks keseluruhan karya seorang pengarang (Hartoko & Rahmanto, 1998: 133). Sedangkan Berger (Sobur, 2009: 157) mengklasifikasikan simbol menjadi simbol konvensional, yaitu kata-kata yang berdiri/ada untuk menggantikan atau menyebutkan sesuatu, simbol aksidental, hal yang berhubungan dengan individu secara tertutup, dan simbol universal, yaitu sesuatu yang berakar dari pengalaman semua orang.

Sesuai tujuan karya, maka penggunaan simbol-simbol merujuk pada simbol konvensional. Senapan, bom, tank, granat mempunyai ikatan konvensi dengan perang dan militer sehingga memudahkan berbagai kelas masyarakat untuk mempersepsi secara seragam meskipun objek-objek tersebut mempunyai makna konotatif dibanding makna denotatifnya sebagai alat perang seperti yang digagas Roland Barthes dalam teorinya “*order of signification*”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal) (Allen, 2003: 50).

Animasi

Teknik yang digunakan adalah animasi. Teknik animasi mempermudah deformasi objek seperti pada contoh :



Gambar. 9 Contoh Transformasi Bentuk

Animasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses penciptaan ilusi gerakan pada benda mati dengan cara menyajikan gambar-gambar secara berurutan (sekuensial) silih berganti secara cepat (Chong, 2008: 8). Animasi merupakan cara merestrukturisasi realitas yang dapat dibuat dengan berbagai bahan seperti tanah liat, boneka, rekaan komputer sehingga menghasilkan wujud yang tampak nyata dan berhasil meyakinkan penontonnya bahwa wujud tersebut hidup. (Wright, 2005: 1). Pada konteks film Animasi lebih bersifat imajinatif tanpa ada batasan-batasan realitas, serta dapat mereproduksi ide-ide non-objektif dan fantasi (Prakosa, 2010: 100). Selanjutnya Prakosa (2010: 348) menyebutkan fungsi-fungsi animasi, salah satunya yaitu, animasi dapat membuka tabir yang tidak nyata. Hal-hal abstrak yang sulit digambarkan melalui *live shot* dapat digambarkan secara mudah dengan animasi.

Perwujudan

a. Perwujudan Objek Robot



Referensi objek : Robot *Megatron Transformer*

Hasil *render* akhir

Gambar. 10. Perwujudan Objek Robot

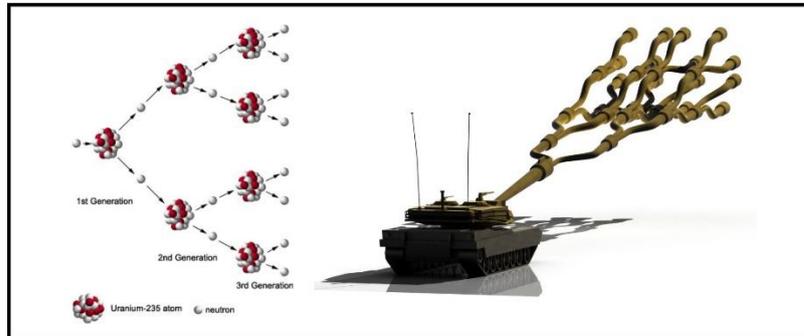
- Pesan :
Pemimpin yang tetap menduduki tahta selama puluhan tahun dan hidup penuh kenyamanan.
- Simbolisasi :
Robot berwarna emas dengan kepala berbentuk televisi.
- Penjelasan konsep :
Robot menggambarkan secara simbolik sosok yang tangguh, kokok, kuat namun tidak berperikemanusiaan. Bentuk badan robot yang kotak-kotak berelasi secara ikonik dengan beton atau tembok sehingga menimbulkan perasaan kuat.
Warna emas berelasi secara simbolik dengan kemewahan, harta, status dan nilai. Jika disatukan dengan bentuk robot, maka menghasilkan makna konotatif sosok yang kuat dan hidup dalam kemewahan.
Kepala robot berbentuk televisi dengan isi gambar pemimpin-pemimpin Timur Tengah seperti Ghadafi dan Mobarak menggambarkan bahwa para pemimpin tersebut hanya bisa dijangkau dari jarak jauh.

b. Perwujudan obyek Tangan, Pion dan Botol susu bayi

- Pesan :
Situasi masyarakat yang sedang berada dalam tekanan ekonomi dan sosial, jauh dari kemakmuran bahkan sangat kontras dengan kehidupan pemimpinnya.
- Simbolisasi :
Potongan tangan manusia berwarna putih menengadah dan menggapai ke atas, Pion catur dan botol susu bayi yang sudah kosong.
- Penjelasan konsep :
Objek tangan manusia di atas diasosiasikan sebagai simbolisasi harapan terakhir rakyat pada situasi krisis ekonomi dan sosial, sama seperti orang tenggelam yang hanya terlihat tangan menggapai ke atas. Sedangkan objek catur diasosiasikan sebagai rakyat. Pion memiliki kemampuan terbatas karena hanya dapat bergerak maju, namun dapat berubah menjadi apapun saat sampai titik akhir, tidak seperti bidak lainnya. Maka pion dianggap menentukan sifat dan hasil permainan. Demikian juga rakyat yang mempunyai kekuatan serba terbatas

namun dalam sebuah negara, rakyat sering menjadi penentu jalannya pemerintahan.

c. Perwujudan Animasi Tank



Referensi konsep : Reaksi Berantai Atom, Hasil *render* akhir *turret* berlipat ganda
Gambar.11 Perwujudan animasi Tank

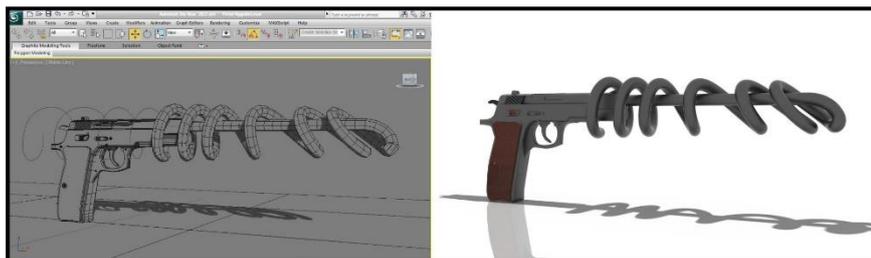
- Pesan :
Perang membawa dampak kerugian fisik dan psikis terus menerus.
- Simbolisasi :
Tank dan pistol yang awal mulanya hanya mempunyai satu lubang peluru, moncong atau *turret*, tiba-tiba berubah bentuk dan mengeluarkan moncong baru dari moncong sebelumnya dengan jumlah yang berlipat ganda.
- Penjelasan konsep :
Pesan ini digambarkan seperti prinsip *chain reaction* atau reaksi berantai dalam teknologi nuklir. Reaksi berantai atom menghasilkan energi yang berlipat ganda karena terjadinya prinsip duplikasi terus menerus. Prinsip ini diterapkan pada objek simbol perang yaitu tank dan pistol sehingga dari satu lubang peluru berlipat ganda menjadi puluhan lubang. Maka objek baru tersebut dapat dikatakan mempunyai relasi ikonik dengan prinsip *chain reaction*.

d. Perwujudan animasi lilitan pistol



Referensi objek : Pistol Beretta

Referensi deformasi objek : Ular melilit dan tali melilit



Draft model pistol melilit Hasil render akhir pistol melilit

Gambar. 12 Perwujudan Animasi Pistol

- Pesan :
Perang akan merugikan diri sendiri, baik pihak yang pro maupun kontra. Kerugian dalam hal ini adalah nyawa, material dan waktu
- Simbolisasi :
Tank, senapan dan pistol yang masing-masing moncongnya justru membelit badan senjata-senjata tersebut.
- Penjelasan konsep :
Moncong tank, senapan dan pistol secara visual berelasi ikonik dengan tali yang membelit atau ular yang melilit. Tali yang membelit akan mengikat, menjadi tidak bebas dan menimbulkan rasa sakit

Penutup

Karya *video art* sebagai manifestasi tanggung jawab sosial seniman kepada masyarakat tidak selamanya harus berbentuk subjektif dan personal. Karya seni dapat dikemas objektif dan universal untuk kepentingan masyarakat yang lebih luas

dengan cara menyesuaikan bentuk dan cara komunikasinya. Salah satunya dengan cara simbolisasi secara universal untuk memudahkan pemahaman tentang cerita dan konflik di dalamnya.

Pendekatan naratif yang digunakan pada cara visualisasi *video art* ini memudahkan penonton menerima pesan antar adegan atau peristiwa. Pembabakan yang terdiri dari prolog, konflik dan *ending* menjelaskan secara kronologis paparan kejadian. Sedangkan teknik animasi komputer 3D yang digunakan memudahkan cara visualisasi objek seperti ledakan tank, ledakan robot, bayi yang masuk ke moncong tank dan modifikasi *turret* meriam serta senjata.

Gabungan metode dan teknik yang digunakan membuat hasil *video art* ini menarik sebagai tontonan. Namun sesuai dengan tujuannya, *supers*/teks yang terdapat pada akhir *video art* ini tetap mampu mengkomunikasikan pesan dan ajakan untuk anti terhadap perang dan kekerasan.

Referensi

- Berger, Arthur Asa. (2005), *Tanda-tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*, Suatu Pengantar Semiotika, Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Biran, H. Misbach Yusa. (2006), *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Penerbit Pustaka Jaya, Jakarta.
- Chong, Andrew. (2008), *Digital Animation*, AVA Publishing SA, Singapore.
- Elwes, Catherine. (2005), *Video art : A Guided Tour*, I.B. Tauris & Co Ltd, London.
- Murti, Khrisna. (2009), *Titik Temu Seni Video dan Seni Film : Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*, Indonesian Visual Art Archive (IVAA), Yogyakarta.
- Prakosa, Gotot. (2010), *Animasi-Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, FFTV-IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia, Jakarta.
- Pratista, Himawan. (2008), *Memahami Film*, Homerian Pustaka, Yogyakarta.
- Sihler, Andrew L. (2000), *Language History*, John Benjamin Publishing Co - Amsterdam, Netherland.
- Sobur, Alex. (2009), *Semiotika Komunikasi*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Soedarso Sp., (2006), *Trilogi Seni, Penciptaan, eksistensi, dan Kegunaan Seni*, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Arif Sulistiyono,
Eksplorasi Simbol Konvensional dan Universal pada Penciptaan Video Art Naratif Kampanye Anti Perang dan Kekerasan “WARKAHOLIC” Dengan Teknik Animasi 3D

Tamburaka, Apriadi. (2011), *Revolusi Timur Tengah, Kejatuhan Para Penguasa Otoriter di negara-negara Timur Tengah*, Penerbit Narasi, Yogyakarta.

Wright, Jean Ann. (2005), *Animation Writing and Development, From Script Development to Pitch*, Focal Press, Burlington, MA.

Wright, Quincy & Louise Leonard Wright. (1983), *A Study of War*, The University of Chicago Press, Chicago.