

## **SUNDA BORANGAN DALAM KARYA VIDEO ART**

**Muhamad Rizky Ramadhan<sup>1</sup>, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko<sup>2</sup>, Adrian Permana Zen<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi 1, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Universitas Telkom

Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

No. Tlp. : 089699668803, E-mail: amarmuka@gmail.com;

dyahayuws@telkomuniversity.ac.id, adrianzen@telkomuniversity.ac.id

### **ABSTRAK**

*Borangan* merupakan istilah Sunda yang berarti penakut. *Borangan* adalah gambaran dari sifat manusia yang kerap menghantui pikiran manusia. Konsep *borangan* ini menjadi dasar penciptaan film eksperimental. Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan bagaimana sifat *borangan* kepada khalayak melalui medium *video art*. Rumusan masalahnya adalah bagaimana rasa takut (*borangan*) dapat memengaruhi kepribadian seseorang divisualisasikan dengan menggunakan medium *video art*. Adapun metode yang digunakan adalah *practice-based study* dimana proses penciptaannya bersumber dari inspirasi empiris personal penulis. Pengalaman empiris dalam konsep *borangan* dituangkan ke dalam visualisasi surealis yang disimbolkan dengan sentuhan pencahayaan saat proses produksi. Kemudian penggunaan variasi efek seperti *invert*, *find edges*, dan *echo* dilakukan untuk tahap penyempurnaan visual di fase post-production untuk memvisualisasikan konsep *borangan*. Hasil penelitian tidak terlepas dari dua hal, yaitu (1) *borangan* sebagai budaya Sunda secara konseptual diciptakan sebagai sebuah refleksi diri orang Sunda dalam melawan rasa takut sehingga penciptaan karya dalam penelitian ini dilakukan berbasis tiga babak: permasalahan, pemecahan, dan penyadaran; dan (2) medium *video art* menekankan pada eksplorasi pengkarya tanpa harus mementingkan sisi komersialisasi. Oleh sebab itu, berbeda dengan medium film yang kental akan penekanan formalis film teori, *video art* dalam karya *Borangan* lebih menggambarkan aspek kejujuran dan kesan apa adanya yang ditampilkan secara visual.

Kata kunci: *borangan*, budaya Sunda, seni film, *video art*

### **ABSTRACT**

***Sundanese Sundanese Borangan in video arts work.*** *Borangan is a Sundanese term which means scary. Borangan is a picture of human nature that often haunts human minds. The borangan concept is the basis for making experimental films. This research aims to visualize the nature of borangan to the public through video art media. The formulation of the problem is how fear (borangan) can affect a person's personality, visualized using Video Art media. The approach employed is a practice-based study, wherein the author's creative process is derived from their personal empirical inspiration. The practical knowledge gained from the Borangan concept is translated into a surreal representation, enhanced by carefully controlled lighting techniques employed throughout the production process. During the post-production phase, several visual effects such as invert, locate edges, and echo are employed to enhance the visual quality and convey the notion of the shape. The research results cannot be separated from two things, namely: (1) Borangan as a Sundanese culture was conceptually created as a self-reflection of the Sundanese people in fighting fear so that the creation of works in this research was carried out based on three stages of problem, solution and awareness; and (2) Video art media prioritizes artist exploration without prioritizing commercialization. Therefore, in contrast to the film medium which places great emphasis on formalist film theory, video art in Borangan's work depicts aspects of honesty and impression of what is displayed visually*

Keywords: *Borangan*, Sundanese culture, film art, *video art*

## PENDAHULUAN

*Borangan* adalah sifat penakut yang identik dari bahasa Sunda. Takut yang dimaksud tampak beragam, yaitu takut terhadap hal mistis, *overthinking*, dan *xenophobia*. Ketakutan yang dimaksud juga seperti keadaan ketika usia seseorang semakin bertambah, tuntutan-tuntutan dan kewajiban yang melekat pada seseorang yang seolah sudah menjadi stigma masyarakat berbasis gender. Seperti seorang perempuan yang diwajibkan mengurus rumah tangga setelah berkeluarga atau seorang laki-laki yang dituntut untuk bertanggung jawab terhadap kesejahteraan rumah tangganya, meskipun hal tersebut adalah keharusan.

Perasaan tidak bisa memenuhi tanggung jawab yang berlebih dan kegagalan bagian dari ketakutan dan dianggap sebagai ancaman oleh sebagian orang (Conroy, 2001). Diimplementasikannya teori tersebut sebagai dasar konsep rasa takut yang berlebihan akan kegagalan. Rasa takut tersebut juga dinilai sebagai suatu ancaman karena dampak kegelisahan berlebih yang dialami oleh seorang laki-laki. Dalam situasi tertentu, mereka cenderung akan memilih menghindari situasi tersebut. Mirip dengan Conroy, ketakutan dalam menghadapi kegagalan adalah sebuah tendensi disposisional motif atau penghindaran kegagalan. Faktor yang memengaruhi adanya ketakutan mengalami kegagalan berasal dari dalam diri sendiri yang juga merupakan sebuah efikasi diri untuk melahirkan tindakan selanjutnya.

Tindakan tersebutlah yang menjadi dasar teori dibuatnya karya *Borangan* yang divisualisasikan ke dalam *video art* ini. Penulis berasumsi bahwa rasa takut yang dimiliki manusia adalah sesuatu yang

normal. Rasa takut juga diindikasikan sebagai karakteristik dari manusia itu sendiri sebagai makhluk yang memiliki sifat terbatas. Terbatas dari segala hal termasuk pengendalian pikiran. Manusia adalah makhluk yang 'terbatas' karena tidak kekal dan penuh kekurangan. Sebagaimana rasa takut yang dimilikinya adalah bagian dari keterbatasan itu.

Keterbatasan yang merupakan ketakutan ini pun memiliki artian yang lain bagi tiap-tiap manusia tergantung bagaimana ia menyikapinya. Ketakutan tidak bisa memenuhi ekspektasi orang lain, ketakutan akan ketertinggalan, dan ketakutan akan masa depan. Beberapa efek ketakutan terkait rasa khawatir akan mengalami kegagalan adalah rasa cemas berlebih, kurangnya jiwa yang stabil, pesimistis, kurangnya motivasi, dan mengurangi interaksi sosial (Sagar, 2007). Namun, proses kreatif yang ingin disampaikan dalam *Borangan* ini tampak berbeda. *Borangan* sebagai konsep cerita karya dieksekusi untuk menunjukkan pentingnya penerimaan diri sebagai obat dari rasa ketakutan itu sendiri. *Borangan* yang dikemas melalui medium *video art* tidak menunjukkan apa itu sebuah kekurangan, melainkan sisi positif bahwa ketakutan atau *borangan* adalah anugerah Tuhan. Tujuan dari diciptakannya karya *Borangan* ini adalah untuk menunjukkan kepada masyarakat lebih luas mengenai makna diciptakannya sesuatu oleh Tuhan secara berpasangan, seperti rasa. Dengan begitu hadirnya rasa takut sudah seharusnya disyukuri dan dikendalikan dengan baik.

Pengendalian *borangan* ini haruslah dilakukan dengan baik karena ketakutan dan kecemasan keduanya saling berkaitan dan

dapat memengaruhi psikologi seseorang. Seperti dampak ketakutan akan kegagalan adalah munculnya rasa berlebih dalam hal rasa cemas, tidak stabilnya diri, pesimis, menurunnya motivasi, tiada tujuan, dan menurunnya kualitas keterlibatan dalam proses sebuah kegiatan. *Borangan* ingin menunjukkan bagaimana menghadapi perasaan berlebih ini dengan cara pengenalan diri yang nantinya akan menghasilkan penerimaan diri sebagai bentuk dari pengenalan terhadap diri itu sendiri. Dengan itu, kehidupan seseorang akan menjadi lebih tenang dan terkontrol.

Kontrol yang baik terhadap rasa takut dapat memberikan ketenangan dalam kehidupan. Berbicara mengenai ketakutan ada istilah Sunda yang menggambarkan sosok seseorang yang penakut. Menurut kamus *Basa Sunda-Indonesia* kata *borangan* berarti ‘penakut’. Dalam hal ini, kata *borangan* dapat menjadi kata yang sesuai untuk penulis gunakan sebagai judul dari karya yang akan penulis buat untuk mudah dipahami arti dan maknanya. Penggunaan kata *borangan* pada akhirnya juga sebagai representasi kultur orang Sunda yang memiliki sifat penakut, sebagai contoh takut akan hal mistis, sebagaimana yang penulis alami.

Pengalaman inilah yang menjadi cara penggunaan medium *video art* dalam penciptaan karya menjadi kebaruan dalam penelitian ini. Adapun alasannya karena penelitian sebelumnya masih sedikit yang membahas hubungan film dan seni seperti. Beberapa penelitian terdahulu fokus pada medium film komersial yang menyoroti gender (Sintowoko, 2022); representasi visual budaya melalui sinematografi

(Sintowoko, 2021); dan pola industri film komersial (Sintowoko, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Borangan* yang melekat pada sisi penulis dapat diartikan sebagai rasa penakut berlebih, ketakutan akan masa depan, dan *overthinking*. Kecenderungan dalam merasakan takut yang berlarut-larut tampak mengganggu hingga ke aktivitas sehari-hari. Agar terlihat tampak penggunaan medium *video art* juga tidak sama dengan film komersial yang identik dengan konstruksi naratif maupun sinematiknya (Salsabila dkk, 2023). *Video art* sebagai medium yang tepat untuk memperlihatkan *Borangan* tampak natural sebagai media ekspresi untuk menunjukkan pengalaman estetis.

Secara cerita, *video art* ini menggambarkan seorang pria yang memiliki sifat penakut dalam dirinya mencoba menghadapi rasa takut yang berlarut-larut, hingga pada akhirnya dia bisa menyelesaikan masalahnya, dan menerima dirinya apa adanya. Secara teknis, karya ini dibuat dengan standar aspek ratio 16:9 agar gambar tampak lebih mewah dan kesan luas. Metode penciptaan karya *Borangan* ini dengan menggunakan metode *practice-based study* yang dirancang berdasarkan pengalaman empiris penulis mengenai *borangan* atau rasa takut. Penciptaan karya *borangan* ini diawali dengan eksplorasi konsep *borangan* sesuai dengan pengalaman empiris penulis tentang bagaimana perlawanan rasa takut menjadi sebuah estetika menarik. *Borangan*, secara konseptual diambil dari makna Bahasa Sunda, sebagai bentuk harapan kemerdekaan dari emosi negatif. Kemudian, penulis merancang sketsa untuk mewujudkan imajinasi dalam karya visual sesuai dengan konsep tersebut. Oleh sebab itu, proses pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi dilakukan untuk menciptakan visualisasi yang

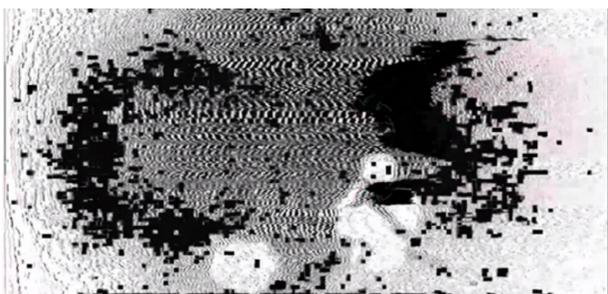
tepat beserta rancangan efek visualnya. Durasi karya selama 7 menit agar penonton tidak merasa jenuh. Selain durasi, teknik *editing* yang dipakai dalam karya ini ada dua, yaitu *datamoshing* dan *databending*.

Untuk menciptakan kesan *borangan*, penelitian ini menggunakan *visual effect*, yaitu *find edges*, *echo*, *synthesizer*, dan *invert*. *Datamoshing* merupakan sebuah efek transisi saat potongan pada sebuah video berpindah *frame*. Efek ini dapat terjadi apabila terdapat pergantian dalam proses menghapus ataupun merusak *I-frame* dalam sebuah file video. Penggunaan efek ini sebagai pemaknaan dari perasaan seseorang yang ketakutan digambarkan dengan visual yang ruwet dan terkesan acak-acakan.

Berbeda dengan *datamoshing*, *databending* merupakan proses untuk memanipulasi data dari *file* media seperti gambar, audio, serta video untuk menghasilkan efek *glitches*. Penggunaan efek ini untuk mempertegas pemaknaan suasana seseorang yang mengalami ketakutan.



Gambar 1 Efek *Datamoshing*  
(Sumber: *Borangan*, 2023)



Gambar 2 Efek *Databending*  
(Sumber: *Borangan*, 2023)



Gambar 3 Efek *Find Edges*  
(Sumber: *Borangan*, 2023)

Karya *Borangan* juga memiliki efek visual, seperti *find edges*, *echo*, *synthesizer*, dan *invert*. Efek *find edges* merupakan efek untuk mengidentifikasi gambar yang memiliki transisi signifikan untuk menekankan bagian tepi. Bagian tepi akan muncul sebagai garis gelap dengan latar belakang putih atau garis berwarna dengan latar belakang hitam. Penggunaan efek *find edges* gambar akan terlihat seperti sebuah sketsa. Efek ini divisualisasikan dalam karya agar menciptakan sebuah efek halusinasi, akibat dari rasa takut yang berlebihan.

Selain efek *find edges*, *echo* merupakan efek penggabungan beberapa *frame* dari waktu yang berbeda-beda dalam satu *layer*. Hasil dari efek ini hanya bisa terlihat jika *layer* berisi perubahan setiap waktu seperti gerakan dalam sebuah video. Tidak jauh berbeda seperti penggunaan efek sebelumnya, penggunaan efek ini bertujuan untuk menciptakan sebuah efek halusinasi akibat dari rasa takut yang berlebihan. Efek ini juga digunakan untuk menghasilkan efek berkelanjutan.



Gambar 4 Efek *Echo*  
(Sumber: Youtube, 2023)

Selanjutnya *synthesizer*. *Synthesizer* merupakan efek gelombang seperti halnya yang dihasilkan ketika senar pada sebuah gitar dipetik atau biasa disebut dengan *oscillations*. Efek *synthesizer* dapat dihasilkan dari perubahan voltase sinyal listrik yang berubah dengan begitu cepat pada sebuah sirkuit. Penggunaan efek *synthesizer* ini bertujuan untuk menciptakan efek kepala berkunang-kunang sebagai ciri khas *video art* juga sebagai pemaknaan penggambaran perasaan seseorang ketika dilanda ketakutan.

Terakhir adalah *invert*. *Invert* merupakan efek untuk semua warna yang ada dalam klip video, sebagai contoh hitam menjadi putih ataupun putih menjadi hitam. Penggunaan efek untuk memberikan kesan efek halusinasi yang diakibatkan karena ketakutan yang berlebihan



Gambar 5 Efek Synthesizer  
(Sumber: Youtube, 2023)



Gambar 6 Efek Invert  
(Sumber: Youtube, 2023)

## Temuan

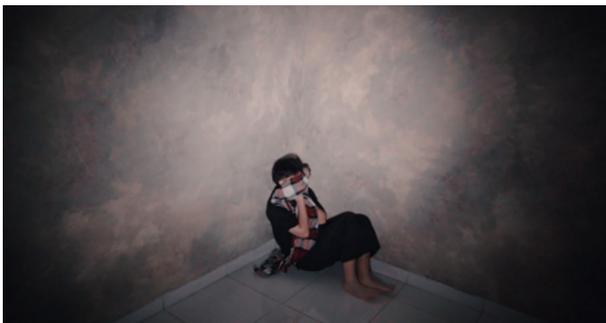
Proses kreatif pembuatan karya *video art* ini menggunakan metode *practice-based study* yang merupakan suatu investigasi original yang dilakukan dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan baru ketika pengetahuan tersebut sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil dari praktik itu. Terbagi menjadi tiga tahapan pembuatan, yaitu perancangan, produksi, dan pascaproduksi. Praproduksi meliputi observasi dan penciptaan ide karya. Proses observasi telah dilakukan selama satu tahun terhadap pengalaman empiris pengkarya. Selain itu, pengamatan terhadap *style film, video art*. Setelah tahapan praproduksi, produksi kemudian dilakukan pada 12 April 2023, gambar 7, dengan menggunakan peralatan *shooting* seperti kamera Sony A6400 beserta lensa kit 16-50mm. Pengambilan gambar dilakukan *indoor* dengan mengaplikasikan cahaya sesuai dengan kebutuhan.

Pakaian serba hitam menandakan begitu kelamnya kehidupan dalam bayang-bayang ketakutan. Sarung sebagai simbol instropeksi diri didukung dengan termenung yang kemudian dihadapkan dengan ketakutan yang disimbolkan melalui kain sarung. Penempatan pemain di bagian sudut dinding ingin memberikan kesan kalau ia merasa tersudutkan dengan rasa ketakutan yang ada dalam dirinya. Kemudian visual akan berlanjut pada bagian pemecahan atau solusi dari apa yang telah dialami.

Pertama, penulis menggarisbawahi bahwa pada babak awal terlihat pemain menggunakan properti kain sarung, sebagai simbol ketakutan sejak babak pertama. Visual dengan warna mayoritas merah menandakan pemain sedang mencoba melawan ketakutannya. Kemudian visual akan berlanjut ke babak kesadaran/penerimaan (gambar 8). Keberhasilan melawan rasa takut divisualisasikan pada gambar 9 dengan efek *abstract*.



Gambar 7 *Setting Borangan*  
(Sumber: *Borangan*, 2023)



Gambar 8 Visual Dasar Penyadaran  
(Sumber: *Borangan*, 2023)



Gambar 9 Visual Final abstract  
(Sumber: *Borangan*, 2013)

## SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa *borangan* adalah bagian dari seseorang dalam melawan ketakutannya sendiri. Visualisasi *video art* diciptakan berbasis seni video yang tidak terlepas dari penerapan sinematografi. Babak pertama visualisasi cenderung warna merah untuk menunjukkan *borangan* dengan gestur ketakutan, disusul dengan babak refleksi diri, dan terakhir babak pemecahan atau bahkan solusi.

Pakaian serba hitam menandakan kehidupan yang kelam karena diselimuti rasa ketakutan berbanding terbalik dengan sarung yang merupakan simbol ketakutan itu sendiri yang berwarna-warni. Untuk mendukung suasana ini penulis menggunakan sudut pengambilan gambar *high angle* agar memberikan kesan ketidakberdayaan dikarenakan rasa takut yang dialami. Pencahayaan yang digunakan mengacu pada teknik *spotlight* agar terfokus pada pemain.

*Video art* pada akhirnya sebagai sebuah medium tampak memberikan keluwesan kepada penulis untuk eksplorasi visual dan tidak bergantung dengan dialog.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada seluruh penulis yang terlibat dalam penulisan jurnal ini.

## KEPUSTAKAAN

- Conroy. (2001). Fear of failure: An exemplar for social development research in sport. *Quest*, 53(2), 165-183.
- Sagar. (2007). Why young elite athletes fear failure: Consequences of failure. *Journal of sports sciences*, 25(11), 1171-1184.
- Salsabila, S. S., Sintowoko, D. A. W., & Wiguna, I. P. (2023). Konstruksi Women Empowerment pada Film "Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak". *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 19(2), 105-119.
- Sintowoko, D.A.W. (2022). Mood Cues dalam Film Kartini: Hubungan antara Pergerakan Kamera dan Emosi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 1-16.
- Sintowoko, D.A.W. (2021). Hibridisasi budaya: studi kasus dua drama korea tahun

2018-2020. *ProTVF*, 5(2), 270-290.

Sintowoko, D.A.W. (2023). Industri Film: Pemetaan Strategi Percepatan Ekonomi Kreatif Nasional Menuju Indonesia Maju 2040. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 15(1), 59-70.

**Muhamad Rizky Ramadhan, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko, Adrian Permana Zen, Sunda Borangan** dalam Karya *Video Art*