

EKSPRESI WAJAH MAYOR TAROT PADA VIDEOGRAFI SENI

FACIAL EXPRESSION OF MAJOR TAROT IN ARTWORK VIDEOGRAPHY

Denny Antyo Hartanto

Fakultas Sastra Universitas Jember
Pos-el: dennyhartobagio@gmail.com

Abstrak

Videografi telah berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan daya kreatif manusia, serta dengan kebutuhan kehidupan masyarakat modern. Tarot, peramal dan orang yang diramal sangatlah dekat hubungannya. Dalam setiap proses meramal cenderung memunculkan berbagai macam ekspresi wajah dari orang yang diramal. Karya seni videografi dengan judul Ekspresi Wajah Mayor Tarot ini adalah sebuah penciptaan karya seni videografi dengan objek gambar ekspresi wajah orang yang diramal dengan kartu Mayor Tarot. Ekspresi wajah setiap orang yang diramal dengan kartu Tarot selalu berubah-ubah seperti halnya orang menjalani kehidupan. Hal-hal yang di luar dugaan cepat atau lambat akan menyebabkan perubahan. Ekspresi wajah dapat disengaja, tetapi umumnya tidak sengaja, karena merupakan akibat perasaan atau emosi. Karya seni videografi ini berupa tayangan gambar yang didukung suara dan instalasi ruang tempat penayangan. Karya seni yang tercipta ini dapat membuat masyarakat mengetahui proses meramal menggunakan media kartu Mayor Tarot dan dapat mengetahui bahwa dunia video tidak hanya terbatas di televisi dan tayangan di bioskop.

Kata kunci: ekspresi wajah, Mayor Tarot, videografi

Abstract

Videography has grown rapidly along with the development of technology and the creative power of man, as well as with the needs of modern society. Tarot, clairvoyant and those who are predicted, is a very closely related. In any process of predicting it is likely to bring a wide range of facial expressions of people who are predicted. An artwork videography titled Tarot's Major Facial Expressions is a creation of artwork videography with an object of facial expressions of people who are predicted by using Major Tarot cards. The facial expressions of each person who is foretold by the Tarot cards are always changing like people go through life. Unexpected things sooner or later will lead to change. Facial expressions can be intentional, but usually unintentionally, as a result of feeling or emotion. This artwork videography is in the form of image broadcasting supported by sound and room installation where it perform. This created artwork can make people know the process of predicting by using a media of Major Tarot card and be able to know that video world is not only limited on television and performance in cinemas.

Keywords: facial expressions, Major Tarot, videography

A. Pendahuluan

Asal muasal kartu Tarot hingga kini masih menjadi misteri. Kartu Tarot ini telah ada di Italia pada abad ke-15. Kartu tarot telah

mengalami sejarah panjang yang berliku dan juga mengalami beberapa perubahan yang signifikan dari zaman ke zaman. Pada mulanya

kartu ini hanya dipergunakan sebagai kartu permainan saja, namun kemudian oleh sebagian kaum spiritualist kartu ini dipergunakan sebagai media meditasi dan sebagai media peramalan.

Kartu tarot berisi 78 kartu yang terdiri atas 22 kartu Arkana Mayor dan 56 kartu Arkana Minor. Kartu arkana minor terbagi lagi menjadi 4 perlambang yakni: Pedang, Tongkat, Koin dan Cangkir. Setiap perlambang terdiri atas 4 kartu kerajaan (dayang, pangeran, ratu dan raja) dan sisanya berupa kartu angka-angka yang dimulai dari 1 (kartu as) hingga 10.

Kartu Arkana Mayor merupakan kartu utama yang menyimbolkan perjalanan hidup kita selaku umat manusia di dunia. Kartu Arkana Mayor dimulai dari angka 0 (digambarkan sebagai *The Fool*) dan diakhiri dengan angka 21 digambarkan sebagai *The World*). Sedangkan kartu Arkana Minor masing-masing memiliki makna yang tersirat dari masing-masing simbol. Kartu Pedang adalah kartu berunsur udara, menggambarkan ide dan pemikiran. Kartu Tongkat adalah kartu berunsurkan api, menggambarkan kreativitas dan daya mencipta. Kartu Koin adalah kartu berunsurkan tanah menggambarkan material dan segala sesuatu yang bersifat keduniawian. Kartu cangkir adalah kartu yang berunsurkan air, menggambarkan emosi dan perasaan.

B. Kerja Kartu Tarot

Tarot, bekerja atas dasar prinsip bahwa dunia dipenuhi oleh simbol yang membawa pesan bagi manusia seperti yang dijelaskan oleh seorang pakar Tarot. Tak ada hal yang boleh dianggap biasa ketika kita bekerja dengan simbol-simbol. Di dunia ini, tak ada yang namanya kebetulan. Setiap kebetulan adalah sebuah "kebetulan yang bukan kebetulan". Kita menyebut ini sebuah prinsip sinkronisitas, yaitu segala sesuatu berhubungan atau sinkron satu sama lain. (Leonardo Rimba dan Audifax, 2008:15). Dalam hal ini untuk mengungkap misteri makna dari kartu Arkana Mayor yang berjumlah 22 kartu. Kartu arkana mayor ini meliputi *The Fool*, *The Magician*,

The High Priestess, *The Empress*, *The Emperor*, *The Hierophant*, *The Lovers*, *The Chariot*, *Strength*, *The Hermit*, *Wheel of Fortune*, *Justice*, *The Hanged Man*, *Death*, *Temperance*, *The Devil*, *The Tower*, *The Star*, *The Moon*, *The Sun*, *Judgment*, dan *The World*. Alasannya adalah karena arkana mayor (rahasia utama) menjelaskan faktor spiritual dan keadaan secara garis besar. Arkana ini juga merupakan lambing dari kehadiran manusia sebagai ciptaan-Nya dengan derajat tertinggi, sehingga diharapkan mampu menggunakan akal budi yang telah diberikan dengan sebaik-baiknya (Eka Surya, 2007:10). Dari kartu Arkana Mayor tersebut kita sudah dapat melihat berbagai macam hal yang akan terjadi dimasa depan.

Mungkin anda sering mendengar tentang Tarot dan kegunaannya untuk masa depan seseorang tentang karier, keuangan, persahabatan, dan asmara. Tetapi apakah memang kartu-kartu tarot yang dikocok kemudian ditebarkan hanyalah mengungkapkan masa depan atau mengetahui apa yang akan terjadi saja, tanpa memberitahu hal penting lainnya. Ekspresi wajah atau mimik adalah hasil dari gerakan posisi otot pada wajah. Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya. Hal tersebut merupakan salah satu cara penting untuk menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia. Manusia dapat mengalami ekspresi wajah tertentu secara sengaja, tetapi umumnya ekspresi wajah dialami secara tidak sengaja akibat perasaan atau emosi manusia tersebut. Sangat sulit untuk menyembunyikan perasaan atau emosi tertentu dari wajah, walaupun banyak orang yang merasa amat ingin melakukannya. Sebagian ekspresi wajah dapat diketahui maksudnya dengan mudah, misalnya kemarahan dan kepuasan. Namun beberapa ekspresi lainnya sulit diartikan seperti ketakutan dan kejjijikan kadang sulit dibedakan, karena susunan otot-otot wajah orang tersebut secara alami menyerupai wajah seseorang yang mengalami ekspresi tertentu.

Pada saat orang diramal akan menunjukkan ekspresi yang bermacam-macam, ada yang sedih, senang, susah, berpikir dan bahkan terlihat tanpa ekspresi hanya diam saja. Dengan memahami fungsi dan sifat, pemahaman dan kemampuan di bidang videografi, serta ditunjang oleh penguasaan tentang Kartu Arkana Mayor Tarot mendorong untuk menciptakan karya seni videografi dengan judul "Ekspresi Wajah Mayor Tarot".

Tarot, peramal, dan orang yang diramal sangatlah dekat hubungannya. Di dalam setiap proses meramal cenderung akan memunculkan berbagai macam ekspresi wajah dari orang yang diramal. Dari rumusan tersebut di atas akan dilakukan pendokumentasian ekspresi wajah orang yang diramal dari proses ramal dengan kartu Mayor Tarot. Karya video art ini akan mengeksplorasi reaksi dan ekspresi dari gerak wajah yang dapat dilihat melalui penayangan dalam 3 kanal. Selain itu, gerak tubuh seperti tangan dan kaki juga akan dilakukan pendokumentasian untuk memperkaya tampilan gambarnya. Pendokumentasian dengan multikamera ialah pendokumentasian dengan menggunakan lebih dari satu kamera. Kamera akan dipasang dengan menggunakan tripod dan diposisikan pada belakang peramal sehingga bisa mengambil gambar wajah orang yang diramal, kemudian kamera yang lainnya diposisikan disamping meja untuk meramal dan lebih tinggi posisinya sehingga bisa mengambil keseluruhan dari kartu yang terbuka.

Karya ini akan menggunakan teknik editing kolase yaitu menggabungkan beberapa gambar adegan ekspresi wajah yang kemudian digabungkan dalam sebuah *frame*. Dalam penyajian karya ini nantinya akan menggunakan sistem 3 kanal dan 3 layar. Masing-masing layar berisi materi atau gambar yang berbeda-beda, layar 1 yang dipasang horisontal akan menayangkan gambar dokumentasi ekspresi wajah orang yang diramal, layar 2 dipasang vertikal akan menampilkan gambar masing-masing kartu yang disisipi dengan makna kartu Mayor Tarot,

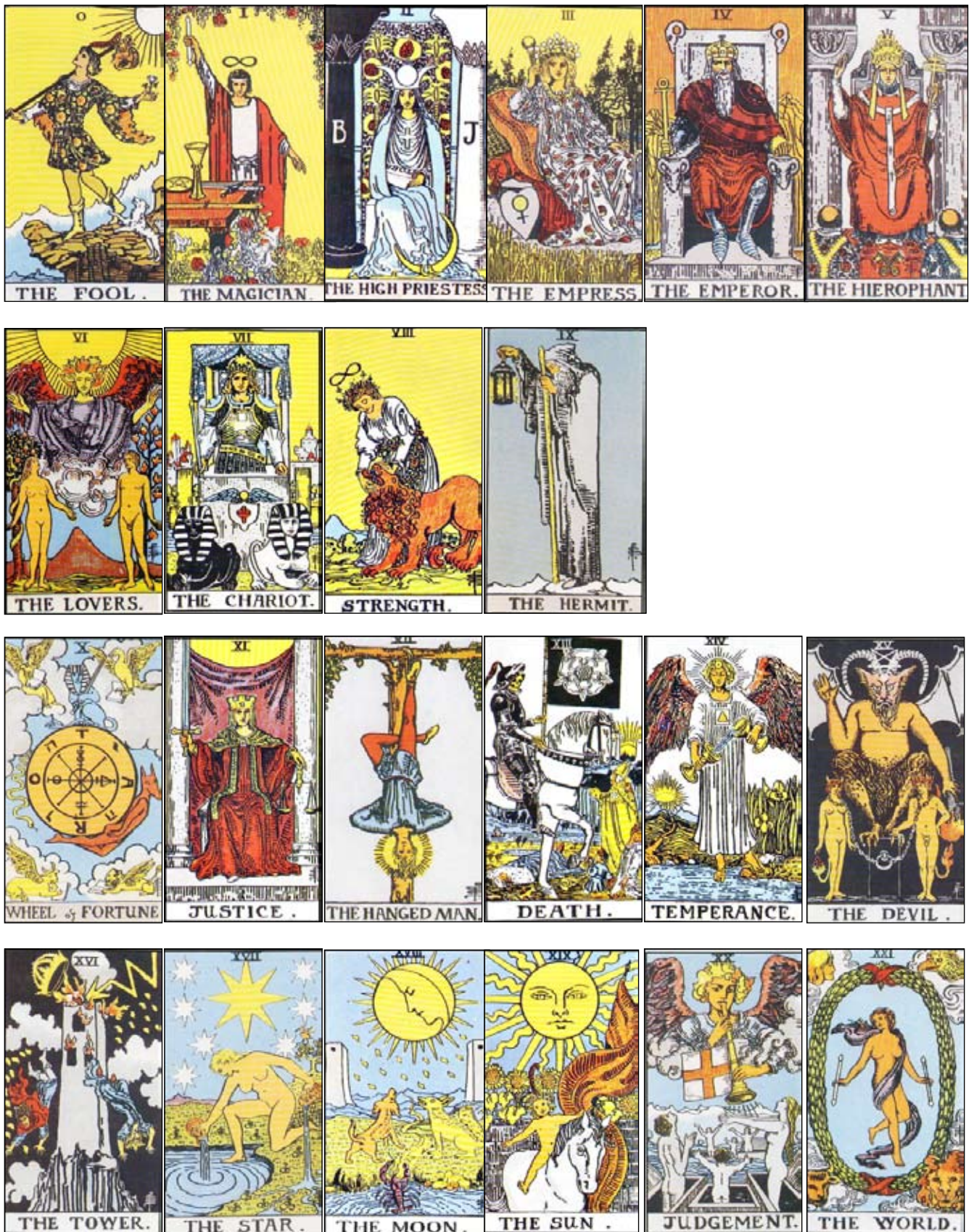
dan pada layar 3 yang dipasang horisontal menampilkan gambar ekspresi wajah orang yang diramal secara *live* dilokasi pameran dengan menggunakan 3 kamera. Karakteristik videografi dengan tiga kanal ini ialah dari masing-masing kanal menayangkan gambar yang berbeda-beda dengan sumber yang berbeda-beda pula. Tetapi dari gambar yang berbeda-beda ini sebenarnya intinya adalah sama yaitu tentang kartu Tarot.

C. Manfaat Kartu Tarot

Kartu Tarot adalah kartu yang dapat digunakan untuk meramal seseorang. Pada umumnya seseorang yang diramal dengan kartu Tarot wajahnya akan berubah ketika mengetahui hasilnya. Perubahan wajah tersebut adalah sebuah ekspresi dari reaksi bawah sadar.

Menurut Eka Surya, ekspresi wajah menimbulkan informasi dan pemaknaan, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *The Fool*
Awal dari perjalanan, sebuah sikap yang ceroboh, dan kurang dewasa.
2. *The Magician*
Percaya diri, waspada pada kejadian yang akan terjadi, dan percaya diri yang sangat besar.
3. *The High Priestess*
Saatnya untuk mewujudkan ide yang sudah ada, keangkuan, dan menemui orang yang dapat dipercaya.
4. *The Empress*
Pertunangan, pernikahan, dan lingkuan keluarga yang sedang ada masalah.
5. *The Emperor*
Meraih sebuah kesuksesan dan waspada pada sebuah kejadian yang akan terjadi.
6. *The Hierophant*
Pencerahan, bermuka dua, dan lebih dekat dengan Tuhan.



7. *The Lovers*
Harmonis, jatuh cinta, dan frustrasi
8. *The Chariot*
Melakukan perjalanan, hadapi kenyataan dengan tegar, dan kegagalan.
9. *Strength*
Menjadi inspirasi bagi orang lain dan terlalu takut.
10. *Hermit*
Bertemu dengan penolong dan harus lebih percaya diri.
11. *The Wheel of Fortune*
Perubahan yang akan terus terjadi dan tidak stabil.
12. *Justice*
Menerima akibat dari perbuatan masa lalu dan bertanggung jawab.
13. *The Hanged Man*
Lebih sabar dan keras kepala.
14. *Death*
Akhir yang menjadi sebuah awal, kehilangan dan kematian.
15. *Temperance*
Emosi yang tidak stabil.
16. *The Devil*
Ketakutan dan tingkat spiritual yang rendah.
17. *The Tower*
Perubahan yang datang tiba-tiba.
18. *The Star*
Pernikahan yang abadi dan masalah keuangan.
19. *The Moon*
Ada sebuah pesan melalui mimpi dan perdebatan dalam hubungan.
20. *The Sun*
Kebahagiaan dan mengalami kesepian.
21. *Judgment*
Kelahiran baru dan dukacita.

22. *The World*

Tercapainya cita-cita dan menerima perubahan yang terjadi.
(Surya, 2007:28–49).

Penciptaan adalah kreativitas. Kreativitas di dalam menciptakan karya videografi audio visual, yang dilihat dan didengar. Karya ini akan menggunakan komposisi editing dengan teknik kolase seperti pada karyanya Tintin Wulia tentang pintu dan kunci. Selain itu, karya Patrick Nilon pada tahun 2007 juga menggunakan komposisi gambar kolase dengan ditambah efek warna.



Gambar 1
Contoh teknik editing kolase
Karya Patrick Nilon



Gambar 2
Contoh Foto Kolase Wajah

Format program dokumenter harus dapat dan mampu merefleksikan daya tarik yang kuat dengan menghargai aktualitas (Michael Rabiger, 1992:48) dan menurut Freddie Young bahwa film atau video dokumenter sebagai produk citra bergerak, keberhasilan akan terwujud apabila aspek estetik dan artistik dapat dikerjakan secara konseptual, diawali dari kemampuan penguasaan alat hingga menyusun gambar atau objek secara benar. Selanjutnya dijelaskan pula dengan sistematis teknik-teknik kamera dalam kaitannya dengan mewujudkan rangkaian gambar yang baik dan benar. Penempatan kamera selalu berhubungan dengan objek dan subjek di mana mereka ditempatkan oleh seorang sutradara.

Doku-drama ialah kependekan dari dokumenter drama. Menurut Fred Wibowo, suatu kejadian yang pernah terjadi sungguh-sungguh, terdapat peninggalan-peninggalan dan bekas-bekasnya secara faktual, beberapa tokohnya masih hidup, tetapi kejadiannya sudah lampau. Karya videografi secara tidak langsung bisa dimasukkan dalam kategori doku-drama, karena berisi tentang dokumentasi kejadian yang sudah pernah terjadi dan mencoba untuk direkonstruksi atau diulangi lagi. Upaya mendayagunakan simbol-simbol visual berangkat dari kenyataan bahwa bahasa visual memiliki karakteristik yang bersifat khas, bahkan istimewa, untuk menimbulkan efek tertentu pada pengamatnya. Hal demikian ada kalanya sulit dicapai bila diungkapkan dengan bahasa verbal (Tinarbuko, 2008:7). Suatu ciptaan karya seni adalah karena suatu kebutuhan akan hasrat-hasrat tertentu yang ingin dituangkan oleh seniman dalam sebuah karya seni yang berwujud.

Penciptaan karya seni merupakan suatu langkah yang diambil mengenai permasalahan yang akan diwujudkan ke dalam bentuk karya seni (Soedarso, 1987:53). Sebuah karya seni adalah wujud dari sebuah ide atau bentuk pengalaman dengan keterampilan melalui penggunaan medium. Medium adalah sebuah material khusus, bersama teknik yang menyertainya (I Made

Bandem, 2001:3). Dalam penciptaan karya seni tentu harus dilandasi dengan kesadaran estetik oleh penciptanya. Kesadaran estetik adalah persepsi proses penyusunan material, warna, suara, gerakan serta reaksi-reaksi lain yang berkualitas yang didapat dari pengamatan, yang kemudian menjadi bentuk atau pola yang menyenangkan. Apabila hasil persepsi tersebut terkait dengan emosi atau perasaan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa emosi dan perasaan tersebut telah diekspresikan. Hal ini lebih memberikan keyakinan bahwa seni adalah ekspresi (Herbert Read, 2000:5). Karya seni adalah suatu bentuk ekspresi yang diciptakan bagi persepsi *manusia lewat sensa* ataupun pencitraan, dan apa yang diekspresikannya adalah perasaan insani. Kata perasaan harus dipergunakan di sini dalam pengertian yang lebih luas, maksudnya sesuatu yang bisa dirasakan, dari sensasi fisik, derita hati maupun kesenangan, kegairahan dan ketenangan, sebagian emosi yang paling kompleks, tekanan pikiran, ataupun sifat-sifat perasaan yang tetap terkait dalam kehidupan manusia (Suzanne K. Langer, 1988:14). Mortimer Adler, Keindahan (*beauty*) adalah sifat dari suatu benda yang memberi kita kesenangan yang tidak berkepentingan yang kita bisa memperolehnya semata-mata dari memikirkan atau melihat benda individual itu sebagaimana adanya.

Thomas Aquinas (filsuf Abad Tengah), Keindahan sebagai *id quod visum placet* (Sesuatu yang menyenangkan ketika dilihat). Aristoteles (filsuf Yunani Kuno), dalam bukunya *Rethorica* merumuskan keindahan dengan kalimat: Sesuatu yang selain baik juga adalah menyenangkan. Charles J. Bushnell, Keindahan sebagai kualitas yang mendatangkan penghargaan yang mendalam tentang berbagai nilai atau ideal yang membangkitkan semangat. Immanuel Kant (filsuf Jerman), Keindahan sebagai sesuatu yang menyenangkan tidak melalui kesan ataupun konsep, melainkan dengan kemestian yang subjektif dalam suatu cara yang seketika, semesta, dan tidak berkepentingan.

Wajah sebagai sebuah sistem multisinyal dan multipesan memperlihatkan lebih dari satu macam sinyal untuk mengutarakan lebih dari satu macam pesan. Wajah menyampaikan pesan-pesan emosi, suasana hati, sikap, karakter, intelegensi, ketertarikan, usia, jenis kelamin, ras, dan mungkin juga berbagai hal lainnya. Enam macam emosi yang merupakan pokok ialah bahagia, sedih, terkejut, takut, marah, dan jijik (Ekman dan Wallace V. Friesen, 2009:42).



Gambar 3

Ekspresi wajah bahagia

(sumber: Paul Ekman dan Wallace V. Friesen, 2009:166)



Gambar 4

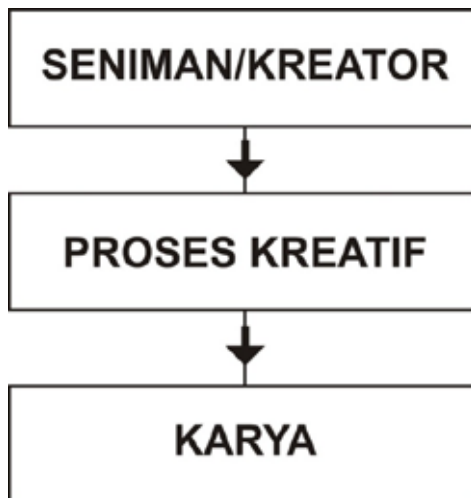
Ekspresi wajah marah

(sumber: Paul Ekman dan Wallace V. Friesen, 2009:142)

Kelahiran seni banyak ditunjang oleh keinginan berkomunikasi dan seni merupakan sarana komunikasi bagi emosi dan kita tahu bahwa komunikasi selalu memerlukan adanya komunikator, si seniman, dan komunikan, yaitu masyarakat ramai. Oleh karena itu, seni adalah penghubung antara seniman dengan masyarakatnya (Soedarso, Sp, 1987:124). Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subjektif sineas seperti

gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun bahkan kadang menentang kausalitas, seperti yang dilakukan para sineas surealis dan dada. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri (Himawan Pratista, 2008:7). Suatu karya seni dianggap original jika pokok persoalan, bentuk atau gaya yang ditampilkan adalah baru (Sumartono, 1992). Dalam penyajian karya ini nantinya akan menggunakan sistem multi kanal dengan maksud agar menjadi sebuah eksplorasi visual yang lebih menarik. Menurut Barbara Sternberg (Gotot Prakoso, 2001:141) film adalah sebuah media yang harus bisa berinteraksi dengan media-media lain untuk mewujudkan perpanjangan pikiran manusia yang terobsesi pada karya "seni baru". Oleh karenanya dalam berkarya ia tidak terlalu dibatasi dalam bentuk *single film* yang diputar dalam satu layar atau sebagaimana film dengan tradisi "naratif"-nya. Karena pikiran manusia tidak melulu bersifat naratif, tetapi ada bagian-bagian yang bisa membuka tabir misteri yang mengisi kehidupan dan memberi arti kehidupan itu sendiri. Flm bisa berinteraksi dengan ruang dan karya seni lainnya dan kemudian berwujud menjadi karya yang memerlukan ruang dan tanpa keterbatasan waktu dan terwujud melalui seni instalasi. Seseorang tidak mungkin bisa menemukan ide-ide kreatif jika hanya mengandalkan cara berpikir yang sekalipun logis tetapi tetap linear. Menurut Edward de Bono, untuk menghasilkan ide-ide baru seseorang harus menggunakan kekuatan berpikirnya yang "lain" (*The Power of Lateral Thinking*, 1961). Videografi merupakan media audio visual yang menjadi sebuah media berekspresi seorang seniman. Di dalam proses penciptaan karya videografi ini akan melalui tahapan antara lain pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Selain itu, proses penciptaannya dapat digambarkan pada skema berikut.

SKEMA PROSES PENCIPTAAN



Tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada proses penciptaan karya seni videografi ini adalah sebagai berikut.

1. Persiapan.

Persiapan ini dengan kata lain proses pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan pengamatan dan analisis terhadap objek ekspresi wajah orang yang sedang diramal dengan kartu Arkana Mayor Tarot. Menurut Anthony Q Artis (2008:7), langkah-langkah dasar dalam proses praproduksi dokumenter, antara lain:

- a. *Brainstorming ideas and develop goal(s)*
- b. *Research story*
- c. *Choose interview subjects*
- d. *Choose equipment package*
- e. *Make budget*
- f. *Write production plan*
- g. *Hire crew*

Penjelasan dari langkah-langkah di atas ialah:

- a. *Brainstorming ideas and develop goal(s)*
Langkah ini ialah langkah awal untuk merencanakan pembuatan video dokumenter. Pada langkah ini mencoba untuk menemukan ide dan lebih fokus pada ide yang ada.
- b. *Research story*
Pengamatan dan penelitian terhadap karakter-karakter yang potensial untuk men-

dukung video dokumenter ini. Setelah itu menentukan tema dan alur cerita yang akan ditayangkan dalam video dokumenter ini.

c. *Choose interview subjects*

Pemilihan subjek interview dalam video dokumenter sangat penting, apalagi dalam video dokumenter ini nantinya tidak menggunakan narrator untuk menjelaskan dari narasi yang ada.

d. *Choose equipment package*

Peralatan yang digunakan untuk proses pembuatan video dokumenter ini menggunakan kamera Sony DSR PD-170. Untuk mendukung pencahayaan digunakan beberapa lampu spot 80 watt sebanyak 8 pcs. Untuk tata suara menggunakan *clip on wireless* dan *mic condensor*.

e. *Make budget*

Pembuatan budget untuk video dokumenter ini meliputi: sewa alat produksi (kamera, mic, dan lampu), shooting (transportasi dan konsumsi), crew produksi (operator kamera dan operator audio), crew pasca produksi (editor video), dan biaya untuk mendukung penayangan video seni ini (pembuatan undangan, poster, spanduk, katalog, sewa LCD proyektor, sewa sound system, sewa TV Plasma, konsumsi pada saat penayangan dan dokumentasi acara).

f. *Write production plan*

Production plan ini dibuat lebih spesifik berdasarkan urutan kegiatan yang akan dilakukan, antara lain; *research*, *interview subject*, *shooting* di lokasi, pembuatan anggaran, peminjaman peralatan untuk produksi, dan perekrutan crew produksi.

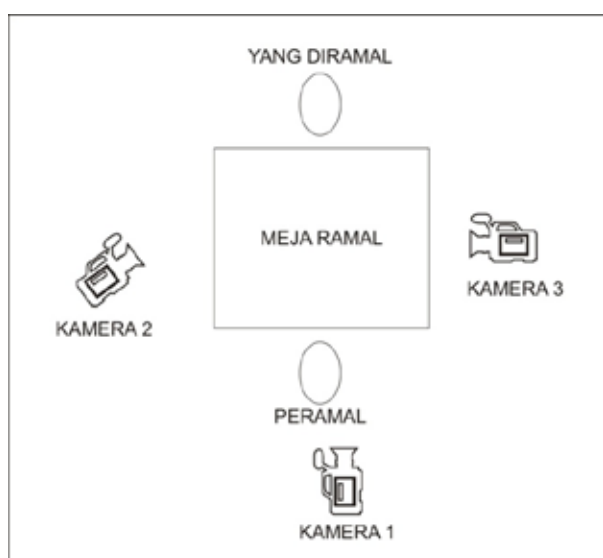
g. *Hire crew*

Crew untuk mendukung dalam pembuatan video dokumenter ini antara lain untuk proses produksi meliputi operator kamera, operator lampu, operator suara. Untuk proses pasca

produksi yang diperlukan ialah editor video dokumenter, pemberian ilustrasi musik.

2. Proses kreatif.

Proses kreatif di sini dipengaruhi dari berbagai hal, antara lain dari hasil melihat dan mengamati karya-karya video yang sudah pernah ada maupun mengamati dari karya-karya fotografi yang dapat menimbulkan inspirasi. Proses selanjutnya ialah pengambilan gambar, proses ini akan dilakukan pada sebuah ruangan khusus yang sudah disetting dengan 3 kamera. Setelah proses pengambilan gambar kemudian dilakukan proses editing. Proses editing ini dengan menggunakan teknik kolase gambar dan pemberian efek-efek audio. Pada proses ini yang diedit ialah gambar hasil dari pengambilan gambar dan mengedit gambar kartu-kartu Mayor Tarot yang sudah di scan dan diedit dengan software *after effect* sehingga dapat digerakkan gambarnya. Selanjutnya pemberian keterangan pada tiap gambar kartu dan diedit dengan format vertikal.



Gambar 4
Set kamera pada saat pengambilan gambar

Keterangan :

1. Kamera 1 mengarah pada wajah orang yang diramal.
2. Kamera 2 mengarah pada tangan orang yang diramal dimeja.
3. Kamera 4 mengarah pada kartu di atas meja.

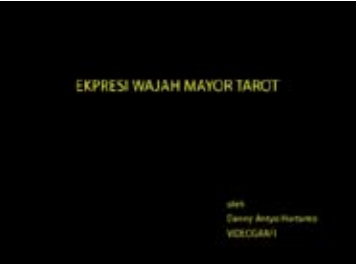

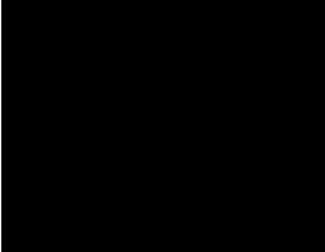


3. Karya.







Karya adalah sebuah hasil akhir dari proses kreatif tersebut. Karya ini nantinya akan menjadi 3 bagian. Bagian 1 menayangkan hasil dokumentasi ekspresi wajah yang sudah diedit dengan teknik kolase dan ditampilkan pada kanal/layar 1. Bagian 2 menayangkan kartu-kartu Mayor Tarot yang sudah diedit tersebut dengan ditayangkan secara vertikal. Setting kanal/layar 2 dibuat vertikal dan proyektor juga diposisikan vertikal. Bagian 3 menayangkan gambar *live* proses peramalan dilokasi pameran, untuk kanal 3 ini diset dengan posisi horizontal. Untuk set kamera pada saat pameran sama seperti pada saat pengambilan gambar dokumentasi sebelumnya.







Treatment







Untuk mempermudah dalam proses pengambilan gambar, menggunakan *treatment* yang isinya tentang rancana urutan visualisasi. *Treatment* merupakan pengembangan dari sinopsis yang dijadikan suatu kerangka dari suatu cerita. Dalam *treatment* akan dijelaskan pula rencana visualisasi dan audio yang nantinya akan dipakai pada saat *shooting* dan editing dilaksanakan.

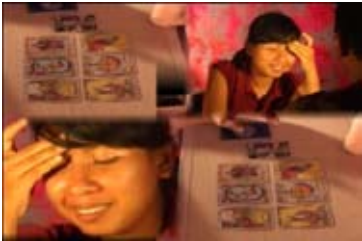



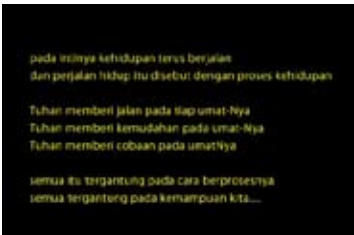
Rangkaian Cerita dan Uraian Karya

No	VISUAL	URAIAN
1	 <p><i>Opening / colour bars / PPS Fade out</i></p>	<p>Opening Judul karya videografi</p>
2	 <p><i>Mempersembahkan Fade out</i></p>	<p>Sebagai penanda akan mulainya karya video</p>
3	 <p><i>Blank/Gelap</i></p>	<p>Gelap bukan berarti tidak ada gambar, tetapi gambar gelap ini untuk membuat penonton konsentrasi pada tayangan. <i>Sound</i> dari bunyi detak jam</p>
4	 <p><i>Kartu Mayor Tarot Fade out</i></p>	<p>Munculnya kartu mayor Tarot dengan gerakan cepat. Dengan tujuan untuk memperkenalkan kartu mayor Tarot kepada penonton <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
5	 <p><i>Kartu dikocok dengan perlahan Cut to</i></p>	<p>Mengocok kartu. Sebagai awalan dari proses meramal dengan kartu Tarot. <i>Sound</i> Suara kartu yang dikocok.</p>

<p>6</p>	 <p>Kartu ditebar diatas meja <i>Cut to</i></p>	<p>Mulai menebar dan membuka kartu Tarot. <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
<p>7</p>	 <p>Wajah orang diramal 1 <i>Fade out</i></p>	<p>Wajah orang yang diramal yang tampak gembira. <i>Sound</i> <i>Effect Gelas</i></p>
<p>8</p>	 <p>Wajah orang diramal secara kolase <i>Fade out</i></p>	<p>Ekpresi wajah yang dibuat kolase dengan tujuan menunjukkan berbagai ekspresi wajah yang muncul. <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
<p>9</p>	 <p>Perubahan ekspresi wajah orang yang diramal <i>Cut out</i></p>	<p>Ekspresi wajah yang diberi <i>effect slow speed</i> dan <i>fast speed</i> untuk menunjukkan bahwa perubahan ekspresi wajah yang muncul dan perubahan kehidupan ada yang cepat dan lambat prosesnya. <i>Sound</i> <i>Effect Gelas</i></p>
<p>10</p>		<p>Bumper berisi gambar kartu Tarot ini muncul dengan cepat. <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
<p>11</p>	 <p>Wajah orang diramal 2 <i>Fade out</i></p>	<p><i>Sound</i> <i>Effect Gelas</i> Wajah orang yang diramal yang tampak bingung.</p>

12	 <p>Wajah orang diramal secara kolase</p>	<p>Ekspresi wajah yang dibuat <i>kolase</i> dengan tujuan menunjukkan berbagai ekspresi wajah yang muncul. <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
13	 <p>Perubahan ekspresi wajah orang yang diramal</p>	<p>Ekspresi wajah yang diberi <i>effect slow speed</i> dan <i>fast speed</i> untuk menunjukkan bahwa perubahan ekspresi wajah yang muncul dan perubahan kehidupan ada yang cepat dan lambat prosesnya. <i>Sound</i> <i>Effect Gelas</i></p>
14		<p>Bumper berisi gambar kartu Tarot ini muncul dengan cepat. <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
15	 <p>Wajah orang diramal 3</p>	<p>Wajah orang yang diramal yang tampak bingung. <i>Sound</i> <i>Effect Gelas</i></p>
16	 <p>Wajah orang diramal secara kolase</p>	<p>Ekspresi wajah yang dibuat <i>kolase</i> dengan tujuan menunjukkan berbagai ekspresi wajah yang muncul. <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
17	 <p>Perubahan ekspresi wajah orang yang diramal</p>	<p>Ekspresi wajah yang diberi <i>effect slow speed</i> dan <i>fast speed</i> untuk menunjukkan bahwa perubahan ekspresi wajah yang muncul dan perubahan kehidupan ada yang cepat dan lambat prosesnya. <i>Sound</i> <i>Effect Gelas</i></p>

<p>18</p>	 <p>Bumper kartu Tarot</p>	<p>Bumper berisi gambar kartu Tarot ini muncul dengan cepat. <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
<p>19</p>	 <p>Wajah orang diramal 4</p>	<p>Wajah orang yang diramal yang tampak bingung. <i>Sound</i> <i>Effect Gelas</i></p>
<p>20</p>	 <p>Wajah orang diramal secara kolase</p>	<p>Ekpresi wajah yang dibuat <i>kolase</i> dengan tujuan menunjukkan berbagai ekspresi wajah yang muncul. <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
<p>21</p>	 <p>Perubahan ekspresi wajah orang yang diramal</p>	<p>Ekspresi wajah yang diberi <i>effect slow speed</i> dan <i>fast speed</i> untuk menunjukkan bahwa perubahan ekspresi wajah yang muncul dan perubahan kehidupan ada yang cepat dan lambat prosesnya. <i>Sound</i> <i>Effect Gelas</i></p>
<p>22</p>	 <p>Bumper kartu Tarot</p>	<p>Bumper berisi gambar kartu Tarot ini muncul dengan cepat. <i>Sound</i> <i>Effect Air</i></p>
<p>23</p>	 <p>Wajah orang diramal 5</p>	<p>Wajah orang yang diramal yang tampak gembira. <i>Sound</i> <i>Effect Gelas</i></p>

24	 <p>Wajah orang diramal secara <i>kolase</i></p>	<p>Ekspresi wajah yang dibuat <i>kolase</i> dengan tujuan menunjukkan berbagai ekspresi wajah yang muncul. Sound Effect Air</p>
25	 <p>Perubahan ekspresi wajah orang yang diramal</p>	<p>Ekspresi wajah yang diberi <i>effect slow speed</i> dan <i>fast speed</i> untuk menunjukkan bahwa perubahan ekspresi wajah yang muncul dan perubahan kehidupan ada yang cepat dan lambat prosesnya. Sound Effect Gelas</p>
26	 <p>Bumper kartu Tarot</p>	<p>Bumper berisi gambar kartu Tarot ini muncul dengan cepat. Sound Effect Air</p>
27	 <p>Ekspresi wajah semua yang sudah diramal</p>	<p>Ekspresi wajah yang dibuat <i>kolase</i> dengan tujuan menunjukkan berbagai ekspresi wajah yang muncul. Sound Effect Air</p>
28	 <p>TEKS PENUTUP</p>	<p>Teks sebagai kata kunci tayangan video dan tanda bahwa tayangan video ini telah selesai "pada intinya kehidupan terus berjalan dan perjalanan hidup itu disebut dengan proses kehidupan Tuhan memberi jalan pada tiap umat-Nya Tuhan memberi kemudahan pada umat-Nya Tuhan memberi cobaan pada umat-Nya Tuhan memberi cobaan pada umat-Nya Semua itu tergantung pada cara berprosesnya Semua tergantung pada kemampuan kita...." Effect detak jam</p>

D. Simpulan

Menciptakan karya seni ialah kajian kreativitas. Demikian pula dengan penciptaan karya seni videografi yang berjudul Ekspresi Wajah Mayor Tarot dengan objek ekspresi wajah orang yang

diramal dengan kartu mayor Tarot. Ekspresi wajah dipilih menjadi objek karya seni videografi ini dikarenakan pada saat diramal wajah orang tersebut akan berubah-ubah ekspresi wajah

yang dimunculkan. Melalui karya videografi ini dan dengan penayangan cara 3 kanal bisa membuat orang yang melihatnya menjadi mengerti makna dari kartu Tarot dan menjadi mengetahui proses dari meramal dengan kartu Tarot. Ekspresi wajah yang muncul bisa juga membuat orang yang melihat menjadi terhibur dan berminat untuk diramal dengan kartu Tarot. Oleh karena itu, melalui tayangan karya seni videografi yang merupakan proses kreatif untuk mengungkapkan ide gagasan, diharapkan dapat menambah wawasan dan apresiasi penonton tentang seni videografi yang sedang berkembang dan menambah apresiasi tentang meramal dengan kartu Tarot.

Daftar Pustaka

- Artis, Anthony Q. 2008. *The Shut Up and Shoot Documentary Guide*. Oxford, UK: Focal Press.
- Bandem. 2001. *Metodologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Bandem. 2005. "Kekhasan Penelitian Bidang Seni," *EKSPRESI, Jurnal Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, Volume 15, Tahun 5, Yogyakarta, 2005
- Bono, Edward de. 1996. *Serious Creativity: Using Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. London: Harper Collins.
- Himawan, Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Langer, Suzanne K. 1988. *Problematika Seni*. alih bahasa FX. Widaryanto. Bandung: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Murti, Krisna. 2009. *Esai tentang Seni Video dan Media Baru*. Yogyakarta: Indonesian Visual Art Archive.
- Paul, Ekman dan Wallace V. Friesen. 2009. *Buka Dulu Topengmu*. Yogyakarta: PustakaBaca.
- Prakoso, Gotot. 2001. *Ketika Film Pendek Bersosialisasi*. Jakarta: Yayasan Layar Putih.
- Rabiger, Michael. 1992. *Directing the Documentary*. Boston London: Focal Press.
- Read, Herbert. 2000. *Seni: Arti dan Problematikanya*. terjemahan Soedarso Sp. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Rimba, Leonardo dan Audifax. 2008. *Psikologi Tarot*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Shiva, Vandhana. 2002. *Water Wars, Privatisasi, Profit, dan Polusi*. Yogyakarta: Insist Press.
- Soedarso Sp. 1987. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Soedarso Sp. 2008. *Aku dan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Soelarko. 1980. *Audio Visual, Media komunikasi ilmiah pendidikan penerangan*. Bandung: Binacipta.
- Sumartono 1992. "Originalitas Seni Rupa Indonesia", *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, II/02-April, ISI Yogyakarta, 1992.
- Surya, Eka. 2007. *Meramal dengan Kartu Tarot*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wibowo, Fred. 1997. *Dasar-dasar Produksi Acara Televisi*. Jakarta: Grasindo.