

PENCIPTAAN VIDEO MUSIK DENGAN MATERI *PERFORMANCE ART*

Indra Prayhogi

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
indraprayhogi@gmail.com

Drs. Salamun Kaulam, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
salamunkaulam@gmail.com

Abstrak

Performance Art salah satu cabang seni rupa di era kontemporer sekarang, *Performance Art* bersifat konseptual dengan tubuh sebagai media. *Performance Art* lahir ketika media seni konvensional seperti seni lukis, patung, teater, musik maupun tari sudah dianggap tidak bisa menampung ide kreatif para seniman. Dalam penciptaan karya ini berfokus pada menciptakan karya video musik dengan materi *performance art* serta pendiskripsian karya *performance art*, selain itu dalam penciptaan karya ini bertujuan sebagai isu penyegaran di wilayah perkembangan *performance art*, video musik maupun video *performance art*. Metode yang dilakukan dalam penciptaan karya ini yaitu metode *cross disipline* yang meliputi seni musik, seni rupa, seni video dan *performance art*. Adapun langkah-langkah dari proses penciptaan video musik dengan materi *performance art* yang diawali dengan mendengarkan sebuah lagu berlanjut pada penciptaan ide dan konsep yang menimbulkan imajinasi *visual-visual performance art* dan berlanjut pada proses pengekseskuisian karya video *performance art* yang nantinya akan di gabungkan dengan musik yang di respon. *Performance art* salah satu bentuk seni kontemporer yang memang sampai sekarang dibuat tidak mapan dan ketidakmapanan tersebut menjadikan cabang seni ini berkembang jauh melampaui cabang seni lain. Bersikap terbuka pada hal-hal baru serta kritis dalam menyikapi masalah, serta perbanyak eksplorasi media-media baru. Seni bukan cabang ilmu yang sudah paten akan tetapi seni akan selalu berkembang dengan mengikuti kondisi lingkungan, masalah sosial, politik dan perkembangan zaman.

Kata kunci: *performance art*, video musik, kontemporer

Abstract

Performance Art one branch of art in the contemporary era now, *Conceptual Art Performance by the body as a medium*. *Performance Art* was born when conventional art media such as painting, sculpture, theater, music and dance was considered not able to accommodate the creative ideas of the artists. In the creation of works focused on creating the music video work with description materials *performance art* as well as works of *performance art*, in addition to the creation of this work is intended as a refresher issue in the development of *performance art*, music videos and video *performance art*. The method used in the creation of this work is the method of *cross disipline* that includes music, visual art, video and *performance art*. The steps of the process of creating a music video with the material *performance art* that begins with listening to a song continues on the creation of ideas and concepts that give rise to visual imagination-visual *performance art* and continue the process of execution of works of video *performance art* which will combine with music in response. *Performance art* is a form of contemporary art that is until now made no settled and the unsettled nature makes this branch of art goes beyond other art. Be open to new things as well as critical to addressing the issue, as well as multiply - media exploration of new media. Art is not a branch of science that has been patented but art will always evolve by following environmental conditions, social issues, politics and the times.

Keyword: *performance art*, music video music, contemporary

PENDAHULUAN

Perkembangan seni rupa di jaman sekarang begitu pesat, hingga tidak ada batas ruang lingkup. Di era sekarang (kontemporer) banyak kejadian yang muncul, dari kejadian penolakan, penentangan, pengembangan sampai vandalsme. Dilihat dari perkembangan seni rupa dari dahulu sampai sekarang, seni rupa mempunyai ritme

yang menarik. Dari munculnya aliran baru atau isme baru, pemberontakan isme dan munculnya isme baru lagi terus begitu sampai pada jaman kontemporer sekarang yang seakan seni tanpa ada batasan. *Performance Art* adalah salah satu cabang seni rupa di era kontemporer sekarang. Dilihat dari sejarahnya munculnya *Performance Art* adalah katidakpuasan seniman pada seni yang sudah

mapan. Maksudnya adalah seni yang sudah dideskripsikan dan dikotak-kotakan. Selain itu *Performance Art* lahir ketika media-media seni konvensional seperti seni lukis, patung, teater, musik, maupun tari sudah dianggap tidak bisa lagi menampung ide-ide kreatif dari para seniman.

Banyak masyarakat yang kurang tahu tentang *Performance Art*. Tidak seperti cabang seni lain, yang mudah masuk dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya lukisan, patung, musik, film dan lain-lain. Sebenarnya bukan karena pelaku *Performance Art* tertutup akan keseniannya, melainkan masyarakat yang kurang begitu tertarik terhadap *Performance Art* dikarenakan masyarakat masih memandang *Performance Art* adalah bagian dari aksi demo yang di jalan-jalan.

Pelaku *Performance Art* yang dulu hanya beraksi di galeri atau *event* seni rupa. Sekarang aksi *Performance Art* maupun *workshop Performance Art* banyak di jumpai diruang publik. Salah satu yang mendasari para pelaku *Performance Art* untuk turun publik adalah memperkenalkan ke masyarakat bahwa *Performance Art* adalah cabang dari seni kontemporer.

Menyikapi pergerakan yang dilakukan oleh performer *artist* dimana ia ingin memperkenalkan *Performance Art* ke publik, maka penulis ingin membuat sebuah karya dengan merespon pergerakan tersebut. Penulis mencoba melakukan dengan pendekatan yang lebih umum dengan memasukan *visual Performance Art* kedalam sub kesenian yang lebih populer dengan masyarakat, yaitu musik dan video sebagai penyampai *visual Performance Art*.

Sesuai pengamatan dan pengalaman penulis, banyak hal muncul dari perkembangan lingkungan sekitar. Penulis tertarik mengadakan eksplorasi video *Performance Art* yang dahulu hanya sebagai video dokumentasi. Diangkat dari latar belakang penulis membuat tulisan berjudul "Penciptaan Video Musik Dengan Materi *Performance Art*".

Fokus Penciptaan

(1) Mendeskripsikan proses penciptaan karya video musik dengan materi *performance art* (2) Mendeskripsikan karya *performance art* (3) Menciptakan karya video dengan materi *performance art*

Tujuan Penciptaan

Tujuan: menjelaskan / menjabarkan ide dan konsep sebagai isu penyegaran serta eksplorasi dan ketertarikan pribadi terhadap perkembangan karya *performance art* dan video *performance art* sehingga menjadi sebuah karya.

Manfaat Penciptaan

Penelitian ini berguna untuk kajian ilmu seni rupa. Terutama mengenai karya-karya *performance art*. Penelitian ini berguna untuk lebih kritis mengolah karya *performance art*, khususnya pengemasan dalam karya *performance art*.

Musik

Seni musik adalah suatu cabang seni yang menggunakan suara sebagai sarana untuk mengungkapkan ekspresi pembuatnya. Sedangkan musik adalah seni yang

menggunakan suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, melodi, timbre, ritme, nada, dan harmoni.

Musik Eksperimental

Praktek komposisi yang didefinisikan secara luas oleh sensibilitas eksplorasi dan gerakan radikal menentang dan mempertanyakan komposisi musik di kelembagaan,

Unsur musik eksperimental merupakan musik tak tentu. Di mana komposer memperkenalkan unsur kebetulan atau ketidak pastian sehubungan dengan baik komposisi atau kinerjanya.

Seni Rupa

Seni rupa adalah salah satu cabang dari kesenian yang spesifik menggunakan media visual sebagai bentuknya penyampaiannya. Seni rupa memainkan unsur-unsur visual untuk membuai mata, memberikan sebuah tampilan yang indah, dinamis atau malah menyakitkan,

Dimasa kinipengertian seni rupa mulai berkembang mengikuti praktek-praktek yang dilakukan sang seniman. Dalam buku seni rupa kita yang dikoordinasi oleh Yohanes Daris Adi Brata, seni rupa merupakan cabang seni yang mengutamakan ekspresi ide atau konsep sang seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indra penglihatan, dalam perkembangannya, bentuk seni rupa dimasa kini bahkan sudah melampaui keterbatasan tersebut. Karya seni rupa dimasa kini juga bisa memberikan pengalaman pendengaran, interaksi rabaan, dan memancing pemikiran pemirsanya, beberapa karya pun menjadi karya interaktif (Yohanes, 2015; 10)

Seni Rupa Kontemporer

Kebebasan dalam proses berkarya seni kini lebih bebas, mengambil budaya dari masa lalu ataupun dari budaya yang berbeda, ditunjang dengan teknologi yang semakin mempengaruhi inspirasi ide, proses, hingga pemasaran ataupun publikasinya. Seni Kontemporer bukan semata-mata seni yang hadir dalam matra kekinian, tetapi seni kontemporer lahir dalam bingkai pluralitas (menghargai kemajemukan), menoleh kembali akar-akar entitas budaya, mendudukan kembali hubungan seni dengan publik. Dalam buku musnahnya otonomi seni yang ditulis oleh Djuli Jati Prambudi Seni rupa kontemporer lebih melihat persoalan seni rupa bukan pada persoalan dikotomi seni tinggi dan rendah, tetapi lebih cenderung melihat pada konteks *visual art*, artinya segala tradisi yang menghasilkan bentuk (form) yang diolah dengan citra rasa estetis, ia adalah seni rupa, (Djuli, 2008; 75). Sehingga pada bentuk seni rupa kontemporer-pun semakin bebas sebagai imbas seperti seni video, seni multimedia, *sound art*, dan seni computer. *Performance art* dan seni instalasi hadir sebagai generasi pertama/lebih dahulu dari gelombang apa yang biasa disebut seni kontemporer.

Video

Video adalah gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam satu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut

dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate* dengan satuannya disebut fps.

Video di buat dengan film seloid, sinyal elektronik, atau media digital yang di tangkap dan direkam oleh kamera.

Di era sekarang video menjadi salah satu media ungkap dalam proses kreatif seniman, dalam perkembangannya media video bisa bersifat dokumentasi sebuah kejadian atau juga video bisa bersifat kejadian itu sendiri.

Video Musik

Video musik atau dikenal dengan video clip menurut Moller (2011:34) menjelaskan bahwa video klip adalah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman.

Performance Art

Dalam wawancara Melati Suryodarmo di *Undisclosed Territory #6* mengatakan bahwa performance art muncul di tahun 70an. Berada diantara *mainstrime* dan *marginalstream*, diantara seni pertunjukan dan seni rupa. Performance art dengan pakem-pakemnya yang bersifat pendobrakan pola-pola konvensional. Sampai sekarang performance art berada di tengah, performance art bukan hanya tubuh yang menjadi media tetapi tubuh menjadi *conceptual body*, tubuh tidak hanya mewakili konsep tapi tubuh adalah sebuah kesatuan tindakan langsung, tindakan yang natural, tindakan yang manusiawi, tapi dibalik itu ada sebuah perjalanan untuk memutuskan bahwa ini saya lakukan karena saya ada niat, ada pikiran, ada wawasan.

Berbeda dengan *performing art* yang diartikan sebagai seni pertunjukan yang biasa dikaitkan dengan cabang-cabangnya seperti musik, tari, dan drama. Perbedaan ini terkadang tidak ada bedanya tetapi ada hal yang paling mendasar yang dinyatakan oleh Iwan Wiyono (2011) pada media seni yang dipakai pada *Performance art*, media ekspresi non konvensional yang menggunakan tubuh dengan banyak menungkinan ruang, waktu dan konteks, ditambah menurut Rubidge (2009:376) menuturkan *Performance art* merupakan karya yang disajikan dalam konteks seni rupa dimana tindakan (action) dari seorang individu maupun kelompok. *Performance art* hadir dalam bentuk tindakan (action), berbeda dengan seni pertunjukan lainnya yang terdahulu yang menggunakan peran (acting) dalam penampilannya.

Video Performance Art

Diskusi yang diselenggarakan tahun 2002 oleh jurnal Karbon dan Ruang Rupa yang menyampaikan dalam perkembangannya *performance art* bereksplorasi dengan melepaskan tubuh yang secara spesifik hadir menjadi tubuh yang maya melalui video. Interaksi terjadi antara individu-individu yang hadir dengan sosok dalam video tersebut, dari sinilah *performance art* kemudian disebut sebagai video *performance art*.

Dalam video *performance art* tubuh sudah tidak lagi menjadi bagian, tetapi yang hadir kemudian adalah tubuh yang *virtual* atau tubuh yang maya. Kehadiran tubuh benar

tidak benar-benar nyata tetapi kehadirannya dapat terasa dari tampilan *visual* yang keluar dari *projector*.

METODE PENCIPTAN

Proses penciptaan



Mendengarkan Lagu

Dalam sebuah penciptaan karya video musik dengan materi *performance art* ini penulis mengawalinya dengan mendengarkan musik serta memahami lirik dari satu lagu. Dari proses ini penulis tidak hanya sekedar mendengarkan musik dan memahami liriknya. Namun, penulis juga menganalisa warna dari musik tersebut. Warna dalam musik yang dimaksud penulis yaitu tentang genre musik, suasana yang di bangun oleh musik tersebut, serta ritme yang terkandung didalamnya.

Ide

Proses penciptaan karya dalam pembuatan ide dan mematangkan konsep karya yang akan penulis buat banyak berasal dari video musik, film film dan video *performance art*, karena itu penulis mengerjakan video musik dengan materi dan visual - visual *performance art*. Ketertarikan penulis terhadap musik, berpengaruh dari lingkungan sosial penulis dengan para musisi – musisi, serta kecenderungan penulis melakukan aksi *performance art* sebagai inspirasi penciptaan video musik dengan materi *performance art* berjudul “Fnight”, ini sesuai dengan judul musik yang penulis ciptakan videonya. Secara garis besar video ini akan menceritakan dan mengilustrasikan musik tersebut dengan materi visual *performance art*.

Konsep

Dari langkah awal mendengarkan musik, munculah konsep dari musik yang penulis respon. Dari konsep tersebut penulis mulai berimajinasi tentang visual visual *performance art*. Hal tersebut sesuai dengan yang didapat penulis dalam mendengarkan musik. Dari beberapa imajinasi yang muncul ketika mendapat ide penulis memilah serta memilih beberapa imajinasi yang muncul

menjadi satu ide sebagai ide dasar karya video musik dengan materi *performance art*.

Rancangan Visualisasi

Berdasarkan bagan proses penciptaan karya, penulis mendengarkan musik untuk menerjemahkan dalam bentuk visual dan mendeskripsikan ide yang akan digunakan sebagai langkah awal proses penciptaan. Dalam proses penciptaan *performance art* kali ini, penulis merespon suasana yang dibangun oleh musik tersebut dari apa yang didengar dan diamati. Sehingga munculah *visual ide* dari musik tersebut. Selanjutnya penulis merumuskan visual dari ide tersebut dengan kejadian dan aktivitas sehari-hari dari penulis maupun orang-orang di sekitar. Setelah merumuskan ide, penulis mengamati dampak dan tujuan dari aktivitas yang akan penulis masukan ke dalam *performance art* sehingga timbulnya konsep dalam penciptaan karyanya. Dari konsep tersebut penulis kemudian mengolah konsep melalui suatu renungan dan pemikiran dahulu yang kemudian dilanjutkan dengan rancangan visualisasi.

Gaya

Gaya adalah corak, langgam *style* yang berurusan dengan bentuk luar atau fisik suatu bentuk seni (Susanto, 2002:44). Dalam memvisualisasikan karya *performance art* yang penulisnya cenderung menggunakan gaya *cross discipline*. *Cross discipline* adalah *performance art* yang disajikan dengan model peristiwa teater. Sering ditampilkan dengan pencampuran dari berbagai unsur seni penampilan, bukan hanya sebagai performer saja namun merangkap sebagai penulis dan sutradara. Trend lintas disiplin yang dimulai pada paruh enam puluhan berlanjut pada jenis *performance art* dengan model seperti ini. Performer dapat mempergunakan citraan dari film atau gerak tari. Pada tahun 1975 *performance art* lebih merefleksikan pengaruh dari seni minimalis, yang fokus terhadap kesederhanaan yang ekstrim, dan seni konseptual yang memiliki kesadaran bahwa proses kreatif lebih signifikan dari hasil akhir.

Gaya *cross discipline* ini yang menurut penulis adalah salah satu gaya yang mudah dipahami oleh masyarakat awam maupun masyarakat yang berkecimpung dalam dunia seni. Kemudian dalam proses penciptaan karya *performance art* yang diciptakan dengan menggunakan gaya *cross discipline*, agar penciptaan karya *performance art* menjadi lebih maksimal secara visual, penulis memerlukan beberapa observasi terhadap obyek, lokasi atau karakter benda yang bersangkutan, dan pada tahap berikutnya akan disatukan dengan imajinasi penulis dalam proses kreatif.

Penentuan Lokasi

Lokasi adalah letak atau tempat dimana fenomena terjadi. Lokasi ruang merupakan faktor penting dalam penciptaan karya *performance art*. Lokasi berpengaruh dalam estetika dalam karya, lokasi juga berpengaruh dalam konsep atau pesan apa yang akan disampaikan penulis. Dalam proses penciptaan karya *performance art*, lokasi bisa merespon apa yang sudah ada dan juga bisa membuat ruang sendiri. Dalam karya *performance art*

penulis lokasi yang di pilih sebagian besar membuat ruang sendiri karena kebutuhan sterilisasi dalam teknik pengambilan gambar atau video

Penentuan Media

Dalam Buku Diksi Seni Rupa Medium adalah Media, perantara atau penengah, dan biasanya berhubungan dengan bahan yang di gunakan dalam karya seni, termasuk alat dan teknik (Susanto, 2002 : 73). Jadi media merupakan bahan yang di gunakan untuk menciptakan sebuah karya seni, dan merupakan bagian dalam membuat karya *performance art*.

Performance art sering terdengar sebagai tubuh yang menjadi media. Bila mendengar kata tubuh jelas kita asosiasikan pada badan yang kita miliki. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:1214) tubuh adalah keseluruhan jasad manusia atau binatang yang terlihat dari bagian ujung kaki sampai ujung rambut. Pada makhluk hidup, tubuh atau badan adalah bagian fisik materi dari manusia atau hewan, yang yang dapat dikontraskan dengan roh, sifat, dan tingkah laku. Tubuh sering digunakan dalam konteks dengan penampilan, kesehatan dan kematian (Wikipedia.org, 2011).

Terdapat juga elemen tentang tubuh dalam dunia sosial, budaya, politik, psikologi, filsafat, dan lain-lain. Seperti persepsi tentang tubuh yang kurus tidak hanya menggambarkan keadaan biologis kekurangan gizi secara medis atau telah menyidap penyakit. Secara simiotika tubuh yang kurus bisa diasosiasikan dengan kemiskinan (sosial), banyak masalah (psikologi), diet (keindahan). Sebaliknya juga tubuh gemuk bisa berarti kelebihan kolesterol (kesehatan), kerakusan (sosial), kebahagiaan (ekonomi dan spiritual), dan seterusnya.

Selain tubuh yang menjadi media *performance art*, *performance art* dapat menggunakan benda yang mendukung dalam aksi *performance art*, benda-benda yang mendukung dalam aksi *performance art* di sebut properti *performance art*. Dalam penciptaan karya *performance art*, penulis melakukan observasi benda-benda sekitar yang mempunyai arti dan bahasa rupa yang sesuai dan tidak terlalu rumit untuk di pahami masyarakat. Contohnya payung yang dapat berarti perlindungan, kembang api yang dapat berarti pesta keceriaan dan lain lain.

Teknik

Teknik merupakan suatu dasar untuk bekal penciptaan seni (Winarno, 2002 : 14). Dalam *performance art*, teknik memegang peranan yang sangat penting, karena akan mempengaruhi kualitas dari sebuah karya yang dihasilkan. Mengetahui seluk-beluk teknik seni dan menguasai teknik tersebut amat mendukung kemungkinan seorang seniman menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakan (Sumardjo, 2000:96). Dalam proses kreatif, penulis menggunakan teknik tubuh menjadi *center of interest* dari lingkungan sekitar. Dimana tubuh yang beraksi menimbulkan visual yang kuat di lingkungan sekitar, penulis juga menggunakan teknik *cut and action*, dimana aksi *performance art* penulis dapat dihentikan dan disambung lagi atau mengalami pengulangan aksi untuk kebutuhan artistik pengambilan gambar oleh cameramen

ESEKUSI KARYA

Penjabaran Konsep

Performance art berfokus pada aktifitas memukul paku dengan palu (memaku) ke bidang tembok dengan luas menyesuaikan panjang dan lebar tembok, 90% bidang tembok akan ditancapi paku. Paku yang digunakan berupa paku dengan panjang 9 cm yang akan ditancapkan dengan kedalaman sekitar 2-3 cm, penancapan paku (memaku) dilakukan dengan acak dan tidak teratur pada bidang tembok.

Dalam hal ini paku dan tembok menjadi perwakilan bahasa ungkap yang penulis pilih, sebenarnya banyak benda lain yang berfungsi serupa dengan paku, begitupun banyak benda yang sefungsi dengan bidang tembok.

Fungsi paku secara umum digunakan sebagai benda untuk membantu membuat bangunan sedangkan tembok adalah salah satu bagian dari bangunan tersebut. Tanpa keduanya sebuah bangunan tidak akan terwujud secara ideal. Hal ini serupa dengan telur dadar, dalam pembuatan telur dadar, garam menjadi salah satu material atau benda yang sangat berperan penting dalam kenikmatan rasa telur dadar. Dari dua hal tersebut ada keidealan yang di sepakati secara umum, yaitu keidealan sebuah bangunan secara wujud dan fungsi begitupun kenikmatan telur dadar secara rasa.

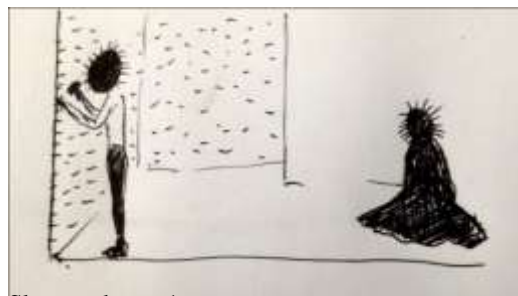
Dari dua fenomena itu terlihat ada kesamaan yaitu saling melengkapi dan keduanya mempunyai capaian idealnya masing masing, sebenarnya masih banyak lagi pertemuan-pertemuan semacam itu (obat suplemen bertemu dengan tubuh, saos bertemu dengan bakso, dan lain-lain). Dalam hal ini penulis ingin bermain sisi ironi dari pertemuan dua unsur tersebut. Diantara banyaknya pilihan fenomena, bagi masyarakat pertemuan paku dan tembok memiliki kenangan tersendiri yaitu tentang membuat sebuah bangunan.

Apabila memori kolektif masyarakat tentang pertemuan paku dan tembok yang disepakati membangun itu dibalik, dimana pertemuan berlebihan antara paku dengan tembok maka perspektif masyarakat akan berubah 180 derajat. Paku bertemu tembok yang biasanya membangun menjadi paku sebagai benda yang merusak tembok.

Penggunaan benda secara berlebihan itu akan merusak (semua benda) tidak hanya penggunaan paku pada tembok namun juga penggunaan lainnya yang berlebihan, semisal penggunaan garam pada telur dadar yang semestinya untuk mencapai rasa nikmat bila berlebihan akan mendapati rasa asin yang luar biasa. Dalam hal ini efek merusak itu bukan berarti buruk. Buruk dan baik itu merupakan cara pandang penilaian masing-masing individu.

Membuat Sketsa Visual

Proses pengerjaan karya diawali dari membuat sketsa visual *performance art*. Dalam pembuatan sketsa visual ini bukan hanya sebagai alur dalam aksi *performance art* melainkan sebagai capaian visual gambar kuat dalam aksi *performance art*



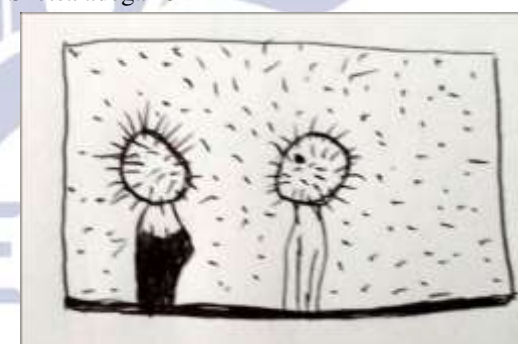
Sketsa adegan 1



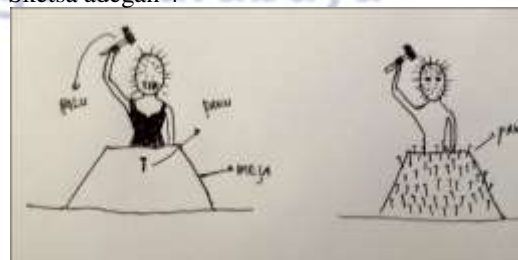
Sketsa adegan 2



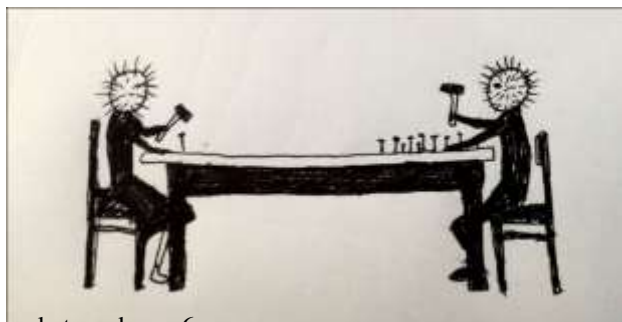
Sketsa adegan 3



Sketsa adegan 4



Sketsa adegan 5



sketsa adegan 6

Naskah

Judul

Dalam karya video musik dengan materi *performance art* ini secara tekstual diberi judul “*Fnight*”

Sinopsis

Kehancuran bukan berarti hancur, melebur bukan berarti hilang, ada yang hancur ada yang tumbuh, revolusi di bangun atas dasar hancurnya tatanan yang lama, kehidupan yang tumpang tindih, ada yang mati ada yang di lahirkan seperti sebuah tembok yang di tabur biji biji suatu saat akan tumbuh bersama keyakinan, hancur dan muncul.

Skenario

Skenario

Scene 1

Adegan 1. *Seseorang masuk ruangan dengan membawa koper yang berisikan paku dan palu.*

Adegan 2. *Seseorang tersebut meletakkan koper ke lantai kemudian memakai topeng yang ada lubang di bagian mata. Dan dilanjutkan membuka koper serta mengeluarkan paku dan palu.*

Adegan 3. *Orang tersebut mulai memaku ke tembok ruangan terus menerus sampai dianggap cukup.*

Scene 2

Adegan 4. *Seorang wanita duduk dibawah tangga yang ada diruangan tersebut sambil memangku topeng yang ada lubang di bagian mulut.*

Adegan 5. *Seorang wanita tersebut menyanyi sambil memangku topeng.*

Adegan 6. *Seorang wanita tersebut memakai topeng sambil memaku satu buah paku di lantai.*

Adegan 7. *Seorang wanita bernyanyi sambil menggerakkan tubuh mengikuti nyanyiannya.*

Adegan 8. *Seorang wanita tersebut membawa segenggam paku berdiri disamping orang yang melakukan kegiatan memaku di tembok.*

Scene 3

Adegan 9. *Dua buah kursi berhadapan ditengahnya terdapat meja panjang yang terdapat tumpukan paku di atasnya.*

Adegan 10. *Dua orang duduk berhadapan dikursi tersebut dengan memakai topeng.*

Adegan 11. *Kedua orang tersebut saling bergantian berdiri.*

Adegan 12. *Kedua orang tersebut mulai melakukan aktivitas memaku di meja. Orang dengan menggunakan topeng yang terdapat lubang di mata memaku sebanyak mungkin sedangkan orang dengan topeng yang ada lubang dimulut hanya memaku satu buah paku secara berulang kali.*

Adegan 13. *Kedua orang berdiri berhadapan di tembok yang kosong dengan memakai topeng.*

Adegan 14. *Kedua orang berdiri menghadap kamera dengan menggunakan topeng.*

Tempat Penciptaan

Proses penciptaan karya dilakukan di dua tempat yaitu di dalam gedung kosong bekas kantor pangkalan taksi taksi yang berada di Jl. Lidah wetan no.1, Surabaya dan di Rumah Seni Serbuk Kayu di Jl. Raya jeruk Gg. 3 RT. 03 RW. 02 No. 122 Lakarsantri, Surabaya .

Penyiapan Properti Performance Art

Dalam penciptaan karya *performance art* kali ini, properti yang digunakan untuk aksi meliputi: (1) dua buah topeng berhiaskan paku (2) Paku (3) Palu (4) Meja (5) dua buah Meja (6) Tas Koper (7) Lampu.

Pengambilan Video Performance Art

Menurut garret (1994:105), pengambilan video diambil semenarik mungkin karena saat kita memilih pemandangan mata kita akan mengambil semua hal paling menarik dan menyimpannya dalam otak. Maka dari itu proses pengambilan gambar atau video diambil tiap – tiap scene *performance art*, maka dari itu *Performance art* dilakukan dengan sistem *cut and action*.

Proses Editing

Penulis menggunakan *software Sony Vegas pro11* untuk mengedit video. Dalam mengedit video penulis menggabungkan visual *performance art* dengan musik dari *hyperallergic* yang sudah *record*. Pada proses editing, penulis menseleksi video-video rekaman *performance art*, mengkomposisi (menata video yang sudah dipilih), selanjutnya penulis memasukkan/menggabungkan potongan-potongan video tersebut serta mencocokkan video dengan irama dan intonasi dari musik, selanjutnya penulis mengatur dan memilih tune warna dari video dan yang terakhir *me-render* dan *meng-convert* video menjadi format mp4.

Perwujudan karya Video

Karya *performance art* ini pada akhirnya berbentuk video musik yang terdiri dari 7 menit 26 detik. Studi visual paku dan palu sebagai inspirasi penciptaan *performance art* yang digabungkan dengan musik dengan judul “*fnight*”, secara garis besar *performance art* ini akan menceritakan penggunaan paku secara berlebihan sehingga terciptanya estetika baru dalam visual benda tersebut, cerita ini di ambil dari musik dengan judul *fnight* yang musiknya adalah musik *digital analog* dengan mengeksplorasi suara – suara yang berlebihan juga.



Cuplikan Video dengan Judul “Fnight”

PENUTUP

Dewasa ini dalam era kontemporer banyak bentuk maupun disiplin ilmu yang digabungkan, batas-batas cabang seni perlahan-lahan mulai melebur, hal tersebut dilakukan untuk memperoleh idiom-idiom seni yang segar, keidealan dalam berproses, serta tujuan yang akan dicapai secara tepat dan efisien. performance art salah satu bentuk seni kontemporer yang memang sampai sekarang tidak mapan dan ketidakmapanan tersebut menjadikan cabang seni ini berkembang jauh melampaui cabang seni yang lain.

Dalam proses perkembangan performance art, berbagai bentuk baru akan banyak ditemui, dan perkembangan tersebut akan menjauhkan bentuk performance art dari bentuk pakemnya. Penulis mencoba untuk mengeksplor performance art lebih jauh dimana performance art adalah bahan dasar dari apa yang akan penulis buat. performance art akan lebih menarik dan bisa lebih bermanfaat ketika dikemas dengan media yang jelas sehingga akan lebih mudah dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat, baik masyarakat seni maupun masyarakat awam.

Sebaiknya masyarakat tidak hanya terpaku pada bentuk seni yang sudah mapan, akan lebih baik jika bersikap terbuka pada hal-hal baru serta kritis dalam menyikapi masalah, perbanyak eksplorasi media-media baru. Seni bukan cabang ilmu yang sudah paten akan tetapi seni akan selalu berkembang. Kita sebagai masyarakat seni harus sigap dalam mengambil sikap bahwa kita hanya sebagai apresiator dalam perkembangan tersebut atau kita sebagai salah satu orang yang terlibat dalam perkembangan itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Colin Stewart, Adam Kowaltzke. 2007 *Media: New Ways and Meanings*. Australia: Hohn Wiley & Sons.
- Djuli. 2008. *Musnahnya Otonomi Seni*. Surabaya: Dewan Kesenian Jawa Timur.
- Dzyak, Brian. 2010. *What I Really Want To Do On Set in Hollywood: A Guide To Real Jobs in the Film Industry*. LA: Random House LLC.

- Kusnadi. 1979. *Sejarah Seni Rupa Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Kesenian Departemen P dan K.
- Marianto. 2011. *Menempa Quarta Mengurai Seni*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- McCloud. 2008. *Understanding Comic*. Jakarta: KPG.
- Moelyono. 1997. *Seni Rupa Penyadaran*. Yogyakarta: Benteng Budaya.
- Moran, Lisa. 2011. *What is Performance Art?* Dublin Irlandia: The Irish Museum of Modern Art.
- Nasional, P.B. 2002. *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wiyono, Iwan. 2011. New Body Consciousness. Makalah disajikan dalam *Contemporary Art Workshop, Pamafest 2* (makalah tidak dipublikasikan).
- Rabiger, Michael. 2013. *Directing: Film Techniques and Aesthetics*. Massachusetts: Focal Press.
- Rubidge, S. 2009. *Performing Installation: Towards an Understanding of Choreography and Performativity in Interactive Installation*. In J.Butterworth, and L.Wildschut, *Contemporary Choreography* (pp. 362-378). New York: Routledge.
- Saidi, A.I. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isacbook.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Young. 2001. *Art and Knowledge*. New York: British Library.
- Zakaria, Zuhkhriyan. 2013. *Pertumbuhan Performance Art dan Dampak Sosiokultural Edukatif Pada Perkembangan Seni Rupa di Malang*. Makalah Komprehensif tidak diterbitkan. Surabaya: Pasca Sarjana Unesa.
- Pustaka Maya**
- Listyowati, S.S. 2006. *Hasil Observasi Keberadaan dan Manajemen Performance Art di Indonesia, Singapura dan Malaysia Selama Setahun (2005-2006) Sebagai (salah satu) Hasil Seleksi Program Art Network Asia Grant yang diselenggarakan oleh Arts Network Asia (jaringan kesenian asia) untuk periode 2005*. (Online), (<http://observeperformanceart.blogspot.co.id/2006/1/0sebuah-deskripsi-tentang-performance.html?m=1> diakses 12 Juni 2015).
- Moller, Daniel. 2011. *Redefining Music Video*. CMNS6040-Major Written Assessment. (Online), (<http://danmoller.com/87/> diakses 20 Desember 2015).
- Vernallis, Carol. 2004. *Experiencing music video: Aesthetics and Curtural Context*. New York, Colombia University Press 2004 ISBN0-231-11799-x. (Online), (http://imageandnarrative.be/inarchive/worldmusicb_advertising/peeters.htm, diakses 28 November 2015).
- Wardani, Farah. 2011. *Country-Bution 2.0*. Tentang Keterlibatan dan Posisi Seni Rupa dalam Masyarakat Sekarang*. (Online), Edisi 1 (<http://www.biennalejogja.org>, diakses 22 Agustus 2015).