
PROYEKSI RUANG UTOPIA

Nama Mahasiswa : Ivan Reyhan

Nama Pembimbing : Deden Hendan Durrahman, M. Sch.

Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: ivanreyhan@rocketmail.com

Kata Kunci : Simulasi, Virtual, Realitas, Utopia, Sereal

Abstrak

Pada dasarnya, sebuah simulasi diartikan sebagai sebuah bentuk peniruan dari kondisi dunia nyata, sehingga dimaknai sebagai sebuah tiruan maya dari sesuatu yang nyata. Namun pada perkembangannya di masa kini, simulasi yang khususnya dalam bentuk digital memiliki kemampuan untuk menciptakan visualisasi yang baru dalam dunia virtual. Simulasi digital menjadi sebuah produk budaya yang dikonsumsi dan digunakan bahasa-bahasa visualnya. Bersentuhan dengan dunia virtual yang tercipta lewat penggunaan media digital, khususnya teknologi komputer, menciptakan kecenderungan manusia untuk mengimajinasikan dan menciptakan sebuah *utopia* atau dunia impian yang ideal secara personal dalam dunia virtual.

Pada karya Tugas Akhir ini, penulis menampilkan sebuah bentuk visual dari konsep simulasi yang tercipta dari rekonstruksi dan kombinasi dari bentuk-bentuk visual di dunia nyata dan dunia virtual. Karya ini berangkat dari ketertarikan penulis akan penggunaan teknologi digital dalam seni rupa, yang membawa penulis pada penemuan akan seni rupa media baru, khususnya media baru dalam ruang lingkup *motion graphic* dan penerapannya dalam karya seni rupa. Penemuan ini memacu penulis menggunakan medium video yang fleksibel dalam diproyeksi, untuk melakukan interdisiplin media, khususnya dengan medium objek temuan, dalam proses penciptaan karya seni Tugas Akhir ini.

Dalam karya ini penulis ingin menunjukkan sebuah proses penciptaan karya seni lewat penggunaan dan disiplin antar media, khususnya media baru dalam bentuk teknologi digital. Penulis ingin menunjukkan bahwa seiring dengan perkembangannya, teknologi digital telah membawa kemungkinan-kemungkinan baru yang terus berkembang dalam ranah seni rupa. Pada prakteknya, konsep simulasi akan rekonstruksi dan kombinasi dunia nyata dan dunia virtual yang dibawa penulis dapat divisualisasikan dengan tepat oleh penguasaan teknologi digital sebagai medium dan teknik seni rupa.

Abstract

Basically, a simulation is defined as a form of imitation of real world conditions, thus interpreted as a virtual replica of the real thing. But in its development in the present, particular simulation in digital form has the ability to create a new visualization in a virtual world. Digital simulation becomes a common cultural products, thus the visual language of digital is commonly used and consumed. Contact with the virtual world that is created through the use of digital media, especially computer technology, creating a human tendency to imagine and create a personal utopia or an ideal dream-world in a virtual world.

In this final assignment project, the author displays a visual form of the concept of simulation and a reconstruction created from a combination of visual forms in the real world and the virtual world. This work comes up from the author's interest in the use of digital technology in art, which brings the author to the discovery of new media art, especially the new media within the scope of motion graphic and its application in creating artworks. This discovery triggers the author to use the flexibility to project in video as an art medium to conduct an interdisciplinary media in creating art, particularly with found object as the other medium in the process of creating this final project artwork.

In this final project artwork, the author have a tendency to show the process of creating a work of art through the discipline and the usage of combining different media, especially new media in the form of digital technology. The author wants to show that along with the development of technology, digital technology has brought new possibilities that continue to evolve in the realm of fine art. In the practice itself, the concept of simulation will be a combination of reconstructing the real world and the virtual world that the author visualized accurately by using digital technology as a medium and art techniques.

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Ketertarikan penulis pada simulasi dalam dunia virtual dimulai dari persentuhannya dengan *video game*. Elemen-elemen visual yang interaktif pada *video game* 8 bit nintendo merupakan awal penulis berinteraksi dengan dunia virtual. Bentuk-bentuk visual yang ditampilkan lewat *video game* ini memacu penulis untuk memiliki perspektif visual yang virtual, selain perspektif visual yang nyata, dimana perspektif virtual tersebut didapatkan lewat penciptaan simulasi dunia virtual. Menurut Baudrillard, pada masa kini simulasi bukan hanya sekedar abstraksi maupun substansi dari kenyataan, simulasi merupakan turunan dari kenyataan yang membentuk menjadi sebuah bentuk tersendiri yang tidak memiliki asal mula ataupun kenyataan itu sendiri : sebuah *hyperreal* (Baudrillard, 1994, hal.1).

Pada dasarnya, sebuah simulasi diartikan sebagai sebuah bentuk peniruan dari kondisi dunia nyata, sehingga dimaknai sebagai sebuah tiruan maya dari sesuatu yang nyata. Namun pada perkembangannya di masa kini, simulasi yang khususnya dalam bentuk digital memiliki kemampuan untuk menciptakan visualisasi yang baru dalam dunia virtual. Simulasi dalam dunia virtual kini mampu untuk menghadirkan visualisasi sebuah kondisi tidak nyata menjadi tampak nyata. Hadirnya perkembangan ini berjalan seiringan dengan perkembangan teknologi di seluruh dunia, sehingga simulasi digital dengan bahasa-bahasa rupa di dalamnya sudah menjadi sesuatu yang umum dalam masyarakat masa kini.

Simulasi digital menjadi sebuah produk budaya yang dikonsumsi dan digunakan penulis semasa hidupnya. Produk ini muncul lewat berbagai variasi, misalnya *video game*, film-film dengan *special effect*, dan sebagainya. Kedekatan penulis dengan produk-produk ini membimbing penulis untuk memiliki dan menekuni ketertarikan pada *new media*, khususnya medium digital, dalam studi seni rupa. Penulis cenderung untuk menggunakan medium digital dalam proses studinya, baik untuk pendekatan teknik dan medium maupun konsep dalam seni, khususnya medium video sebagai medium visual dalam karya studinya.

Bersentuhan dengan dunia virtual yang tercipta lewat penggunaan media digital, khususnya komputer, menciptakan kecenderungan penulis untuk mengimajinasikan sebuah *utopia* atau dunia impian. Simulasi digital yang menawarkan hal-hal yang tidak mungkin menjadi tampak nyata digunakan sebagai referensi penulis untuk menciptakan dunia impiannya sendiri, yang merupakan komposisi dari hal-hal yang tidak mungkin ditemui atau diciptakan di dunia nyata. Teknologi yang menciptakan simulasi digital menjadi sebuah media bagi penulis untuk menggarap sebuah dunia impian yang ideal secara personal.

Dunia virtual memiliki bahasa rupa yang serba terukur melalui bahasa matriks 1 dan 0. Sedangkan dunia nyata memiliki sifat yang tidak terukur, dimana alam semesta dan manusia di dalamnya memiliki kecenderungan untuk membangun struktur generatifnya, sehingga segala sesuatu di dalamnya cenderung relatif dan fluktuatif. Medium digital dianggap penulis dapat mewakili kedua dunia tersebut, karena pada dasarnya medium digital berasal dari rangkaian sistematis algoritma yang dapat menghasilkan bentuk visual yang representatif dan menyerupai bentuk visual objek-objek di dunia nyata dalam bentuk simulasi digital.

Pada akhirnya, pemahaman tersebut membawa penulis ke dalam sebuah ketertarikan tentang visualisasi alam dan figur manusia dalam dunia nyata yang direkonstruksi menggunakan medium digital sehingga menjadi sebuah visualisasi baru dalam bentuk simulasi. Pemikiran ini menjadi sebuah tema pemikiran tentang peleburan antara dunia nyata dan dunia virtual lewat rekonstruksi bentuk dalam simulasi digital. Penulis mengangkat tema ini untuk mencari dan membentuk sebuah visualisasi penyeimbangan antara dunia nyata dan dunia virtual sehingga dapat menciptakan perspektif dan pemahaman baru tentang relasi antara kedua dunia tersebut, bagi penulis sendiri maupun spektator lainnya.

Rumusan Masalah

- Bagaimana tema ini dikerucutkan menjadi sebuah konsep yang merepresentasikan memori penulis dalam dunia nyata maupun dunia virtual yang dialaminya?
- Bagaimana penulis dapat merekonstruksi elemen-elemen dunia nyata dengan dunia virtual yang dialaminya sehingga menjadi sebuah bentuk kesatuan yang baru?
- Bagaimana bentuk tersebut dapat dikonstruksikan oleh seniman lewat medium dan teknik seni untuk dapat menjadi sebuah karya seni rupa?

Batasan Masalah

Karya tugas akhir ini berbentuk proyeksi video pada objek tiga dimensi, lebih spesifiknya lagi komposisi beberapa *found object* berupa jendela dalam berbagai variasi. Proyeksi video akan menggunakan teknik *video mapping*, dimana *footage-footage* yang digunakan dalam video merupakan artefak personal yang memiliki kaitan yang erat dengan gagasan karya.

Karya ini akan menampilkan visualisasi yang merupakan komposisi dari memori dan mimpi penulis sebagai dasar dari terjadinya peleburan antara dunia nyata dan dunia virtual serta bahasa-bahasa rupa di dalamnya.

Tujuan

Karya dibuat khusus sebagai pelengkap syarat mata kuliah Tugas Akhir Studio Seni Intermedia FSRD ITB. Karya juga dimaksudkan menjadi sebuah bentuk penyampaian kreatif seniman dalam merekonstruksi pemikiran dan pengetahuan yang dimiliki untuk akhirnya menciptakan sebuah bentuk perspektif personal lewat karya seni rupa.

Adapun tema ini diangkat oleh penulis untuk menghadirkan sebuah perspektif personal tentang pencitraan dua dunia. Penulis juga bertujuan untuk meningkatkan berbagai macam kemungkinan aplikasi antar medium dalam penciptaan karya, khususnya antara karya instalasi dan *motion graphic*. Penulis mengharapkan hasil dari pengangkatan tema ini dapat menjadi media perenangan dalam memahami penyeimbangan antara dunia nyata dan dunia virtual melalui karya seni.

2. Proses Studi Kreatif

Tema

Penciptaan simulasi lewat rekonstruksi objek-objek nyata ke dalam visualisasi digital yang virtual.

Penafsiran Tema

Praktek penciptaan utopia personal dengan mensimulasikan objek-objek dan kondisi dunia nyata ke dalam permainan tanda dan simbol-simbol yang di rekonstruksi menjadi objek-objek dan kondisi baru yang memiliki bentuk visual yang virtual. Praktek ini dilakukan dengan disiplin medium dan teknik media baru, khususnya medium dan teknik digital (komputer). Praktek ini dilakukan oleh penulis untuk mengkontemplasikan pengalaman visual semasa hidupnya dan menciptakan keseimbangan antara visualisasi dunia nyata dan dunia virtual dengan menciptakan kombinasi keduanya dalam bentuk simulasi.

Konsep

Sebuah bentuk visual berupa simulasi digital yang merepresentasikan utopia personal yang tercipta dari pengalaman visual yang didapat dari dunia nyata, dunia virtual dan peleburan antara dua dunia tersebut.

Gagasan Karya

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis berangkat dari ketertarikannya akan teknologi digital, baik dari segi fungsi maupun bentuk visual yang dihadirkan oleh teknologi digital. Teknologi digital pertama yang bersentuhan dengan penulis adalah teknologi *video game*, dimana penulis menemukan sebuah visualisasi baru yang berbentuk virtual yang sifatnya interaktif dan dapat dikontrol (dimainkan). Bahasa rupa yang hadir dalam *video game*, yang pada hakikatnya merupakan simulasi visualisasi dunia nyata yang direkonstruksi menjadi bentuk baru yang virtual, menjadi

daya tarik bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman visual yang berbeda dari pengalaman visual yang didapatnya dari dunia nyata. Visualisasi virtual yang didapat dari *video game* memacu imajinasi penulis untuk mencitrakan sebuah utopia dimana visualisasi dari dunia nyata dan dunia virtual yang dimilikinya bercampur baur dan dapat dikontrol sesuka hati.

Beranjak dari *video game*, penulis melanjutkan ketertarikannya akan teknologi digital lewat persentuhannya dengan teknologi komputer. Komputer yang pada hakikatnya merupakan sebuah mesin dengan kemampuan AI (*Artificial Intelligence*) yang mampu menerjemahkan sistem numerik algoritma ke dalam bentuk-bentuk visual, audial dan *behavioural* menjadi sebuah medium yang tepat bagi penulis untuk dapat menghadirkan citraan dari imajinasinya akan visualisasi virtual personalnya yang dapat dibentuk, dikontrol dan dikomposisikan sesuai yang diinginkan. Penemuan ini membawa penulis untuk lebih menelaah dan mengkaji cara kerja serta seluk beluk komputer sebagai media untuk berkreasi.

Dalam proses studinya, penulis juga mengembangkan kajiannya terhadap komputer untuk merambah ke media baru. Produk-produk media baru, khususnya produk digital, membawa penulis kepada penemuan-penemuan yang menghadirkan probabilitas-probabilitas baru dalam menciptakan bentuk-bentuk visual yang diinginkan. Penemuan ini memacu penulis untuk kembali menelaah dan mengkaji media baru dalam ranah seni yang pada prosesnya membawa penulis untuk mengenal *video mapping*, *motion graphic*, *creative coding*, *game development*, *interactive art* dan sistemasi digital pada rangkaian elektronik yang memperkaya pengetahuan dan kemampuan penulis dalam menciptakan karya-karya seni rupa. Seni media baru yang pada hakikatnya akan selalu berkembang seiring perkembangan teknologi juga menjadi daya tarik untuk didalami karena akan selalu muncul hal baru yang dapat ditelaah dan dikaji kembali untuk menjadi media baru bagi penulis untuk berkreasi.

Saat penulis telah menemukan media yang tepat untuk berkreasi dan menguasai disiplin medium dan teknik di dalamnya, penulis mengontemplasikan hasil-hasil dari pengetahuan dan kemampuannya untuk mencari probabilitas bentuk-bentuk visual yang dapat diciptakan lewat media tersebut untuk menjadi sebuah karya seni. Pada karya tugas akhir ini, penulis memutuskan untuk mengangkat kembali pengalaman visual semasa hidupnya, baik yang didapat dari dunia nyata maupun dunia virtual, untuk dikombinasikan dalam sebuah simulasi digital. Penciptaan simulasi kedua dunia ini dilakukan penulis untuk menghasilkan sebuah karya seni yang dapat merepresentasikan utopia personal penulis yang terdiri dari objek-objek dan kondisi visual yang diciptakan dari peleburan elemen-elemen visual kedua dunia tersebut.

Pada akhirnya, karya tugas akhir ini diciptakan sebagai representasi dari fragmentasi pengalaman estetik penulis dari dunia nyata dan dunia virtual yang divisualisasikan lewat pengetahuan dan penguasaan medium dan teknik yang didapatkan semasa hidup dan studinya. Karya ini diharapkan menjadi sebuah bentuk pencapaian estetik penulis untuk dapat menampilkan sebuah karya seni lewat ketertarikannya akan seni media baru, khususnya medium digital, yang dapat membuka khazanah pengetahuan bagi spektator karya ini tentang visualisasi peleburan antara dunia nyata dan dunia virtual dalam bentuk simulasi dan penciptaan karya lewat medium dan teknik digital dalam ranah seni media baru.

Gagasan Visual

Elemen-elemen visual pada karya ini terbagi menjadi tiga yaitu instalasi objek temuan berupa jendela-jendela dalam berbagai variasi dan ukuran dan *video projection* berupa *motion graphic*.

Instalasi objek temuan berupa jendela-jendela dalam karya ini merupakan sebuah rangkaian jendela-jendela dalam berbagai variasi dan ukuran yang ditemukan dan dikumpulkan oleh penulis dari berbagai tempat dan waktu semasa hidupnya. Jendela-jendela ini akan diinstalasi dengan komposisi layering dengan teknik menggantungnya pada rel besi yang ditaruh di langit-langit ruang pameran. Objek jendela ini akan diberi *finishing touch* cat warna putih dengan kaca jendela yang diganti lapisan triplek yang juga berwarna putih untuk kepentingannya sebagai objek yang akan diproyeksi video.

Konsep dari jendela ini sebagai representasi dari batas antara dunia nyata dan dunia virtual sekaligus media pemersatu antara kedua dunia tersebut. Jendela merupakan bentuk visual dari fragmentasi pengalaman-pengalaman visual yang penulis dapatkan dari dunia nyata maupun dunia virtual, dimana jendela juga sebagai media untuk melihat kembali dan mengontemplasikan bentuk-bentuk visual kedua dunia tersebut yang melebur dalam perspektif penulis. Jendela juga

dapat diandaikan sebagai batas bagi utopia yang penulis ciptakan dalam pikirannya, tidak bisa disentuh atau dimasuki namun bisa dipandang dan dinikmati oleh spektatornya. Jendela pada karya ini memiliki kualitas sebagai objek temuan dimana fungsi dasarnya diganti menjadi fungsi baru sebagai bagian dari karya seni rupa yang menambah kualitas visual dan konseptual pada karya, yang variasi bentuk dan ukurannya dapat terlihat estetik secara komposisi juga mengundang rasa penasaran spektator untuk menggali kualitas relasional jendela dengan elemen-elemen lain dalam karya.

Video projection berupa *motion graphic* yang merupakan visualisasi dari elemen-elemen alam dan figur manusia yang dibentuk dalam simulasi digital, dimana citraan-citraan alam dan figur yang nyata dipadukan dengan citraan-citraan digital yang terkesan virtual, seperti bentuk-bentuk poligon, garis, warna, teks dengan gerakan-gerakan yang sistematis dan artifisial. Elemen alam yang ditampilkan berupa elemen-elemen flora seperti pohon, bunga dan dedaunan. Sedangkan elemen figur-figur manusia yang ditampilkan berupa figur-figur keluarga, teman, lawan jenis dan diri sendiri.

Konsep dari *motion graphic* ini adalah sebuah utopia yang tercipta dari peleburan dunia nyata dan dunia virtual yang dialami penulis. Elemen-elemen yang dihadirkan pada *motion graphic* ini juga merupakan elemen-elemen yang paling sering ditemui dan berinteraksi dengan penulis di dunia nyata sehingga membekas dan memiliki urgensi untuk direkonstruksi oleh penulis untuk melengkapi utopia yang penulis ciptakan. Sedangkan pemilihan *video projection* sebagai medium dan teknik untuk menampilkan *motion graphic* ini dipilih untuk menambah kualitas relasional antara *motion graphic* dengan elemen *found object* dalam karya, sekaligus sebagai medium yang tepat untuk mengkomposisikan bagian-bagian dari *motion graphic* untuk menjadi bentuk kesatuan karya yang harmonis.

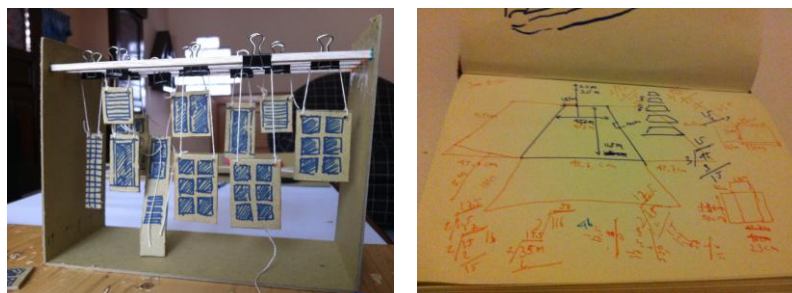
Elemen floral dalam *motion graphic* ditampilkan karena penulis memiliki ketertarikan terhadap elemen ini karena visualisasinya yang menyerupai *still life* atau benda mati namun memiliki potensi untuk tumbuh, bergerak dan berubah seiring waktu layaknya makhluk hidup. Elemen alam yang diwakilkan oleh objek flora ini menjadi penting untuk menampilkan esensi perkembangan dan perubahan alam yang dialami penulis untuk divisualisasikan dalam karya. Elemen-elemen figur manusia ditampilkan karena figur manusia juga merupakan elemen yang paling sering ditemui, berinteraksi dan memberikan pengaruh emosional dan intelektual yang bervariasi bagi penulis semasa hidupnya. Figur keluarga merupakan representasi dari interaksi yang harmonis, tenang namun dingin dan senjang, figur teman merupakan representasi dari interaksi yang *euphoric*, ramai dan aktif, figur lawan jenis merupakan representasi dari interaksi yang intim, romantis dan erotis, dan figur diri sendiri merupakan representasi dari interaksi yang eksploratif, kontemplatif dan reflektif. Figur-figur manusia menjadi penting untuk mewakili esensi rasa dan emosi yang bervariasi untuk divisualisasikan dalam karya.

Pada akhirnya, komposisi dari elemen-elemen karya ini adalah sebuah kesatuan seni instalasi yang berupa *video projection on found object installation*. Penggunaan medium-medium dan teknik-teknik berbagai media dalam karya ini adalah untuk mempraktekkan interdisiplin media dalam penciptaan visual maupun konsep dalam karya seni rupa.

Proses Berkarya

Pembuatan karya tugas akhir ini melewati beberapa tahap, yaitu :

1. Proses sketsa yang meliputi sketsa manual berbentuk dua dimensional dan tiga dimensional dalam bentuk maket. Sketsa terdiri dari rancangan instalasi objek temuan, dan perhitungan dimensi ukuran karya terhadap ruang pameran.



Gambar 3.2 Sketsa manual dalam bentuk gambar teknis dan sketsa dalam bentuk maket

(sumber : dokumentasi penulis)

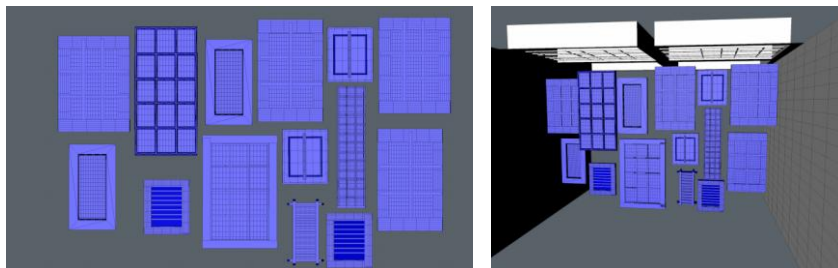
2. Proses pengumpulan objek temuan berupa jendela-jendela bekas dengan berbagai macam ukuran dan bentuk. Jendela-jendela ini akan diberi finishing touch yang seragam dengan pengaplikasian cat warna putih dan penggantian kaca dengan triplek putih untuk kepentingan proyeksi video pada permukaannya.



Gambar 3.3 Beberapa jenis jendela yang digunakan sebagai medium objek temuan

(sumber : dokumentasi penulis)

3. Proses pengukuran jendela dan pembuatan *image* 3d dari tiap jendela untuk kepentingan gambar teknik rancangan instalasi karya final, menggunakan *software* cinema 4D 13r.



Gambar 3.4 *Image* 3d dari jendela-jendela, dan rancangan instalasi jendela pada ruang pameran

(sumber : dokumentasi penulis)

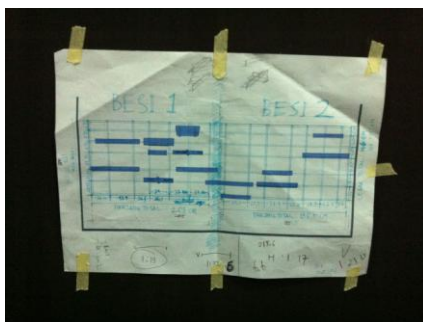
4. Proses pembuatan rel besi siku sebagai medium instalasi objek temuan yang digantung, dan proses pemasangannya di langit-langit. Jenis besi yang dipakai adalah besi siku dengan ketebalan 4 mm untuk durabilitas dalam menggantung jendela-jendela yang masing-masing memiliki berat 10-20 kg.





Gambar 3.5 Jenis besi dan proses pemotongan besi sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan

(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.6 Sketsa tampak atas rancangan assembli *found object* sebagai acuan merangkai rel besi

(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.7 Proses perangkaian rel besi dan hasil rangkaian rel besi

(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 3.8 Proses pemasangan rel besi di langit-langit ruang pameran

(sumber : dokumentasi penulis)

5. Proses pembuatan *motion graphic* menggunakan *software* Adobe After Effects, Cinema 4D dan adobe Premiere.



Gambar 3.9 Beberapa bentuk *motion graphic* pada karya (*screenshots*)

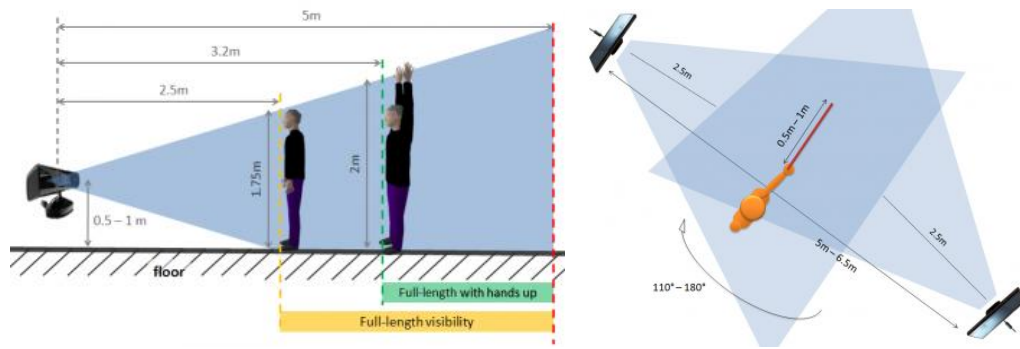
(sumber : dokumentasi penulis)

6. Proses *motion capture* pada gerak tubuh manusia untuk kepentingan penciptaan *motion graphic* bentuk figur manusia.



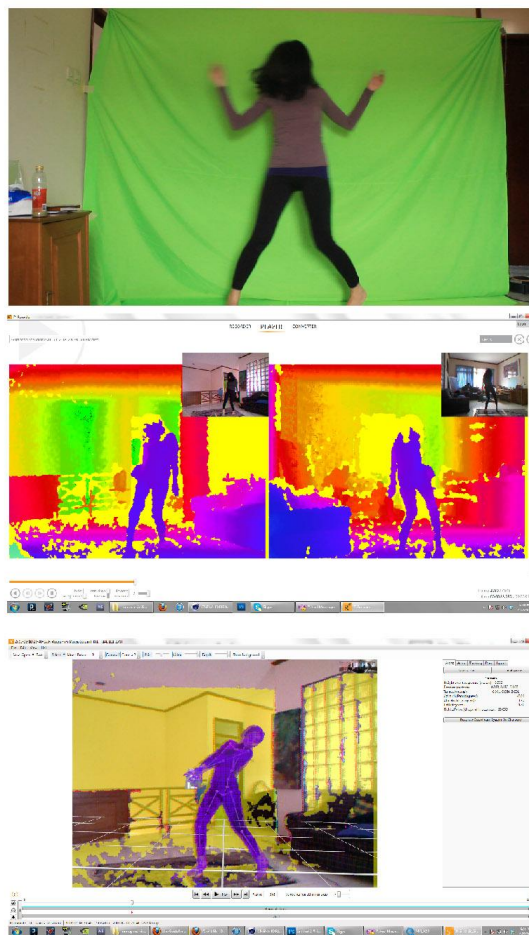
Gambar 3.10 Alat *kinect* untuk melakukan proses *motion capture*

(sumber : <http://wiki.ipisoft.com>)



Gambar 3.11 Posisi kamera dan dimensi ukuran antara model dan kamera dalam proses *motion capture*

(sumber : <http://wiki.ipisoft.com>)



Gambar 3.12 Proses *motion capture* dengan menggunakan kinect

(sumber : dokumentasi penulis)

7. Proses penciptaan *sound* sebagai pelengkap karya menggunakan *digital software*.



Gambar 3.12 Proses pembuatan sound dengan menggunakan Adobe Soundbooth

(sumber : dokumentasi penulis)

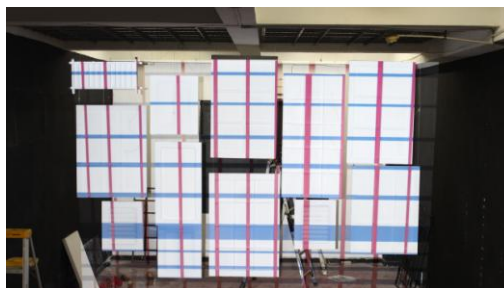
8. Instalasi *found object* jendela-jendela di ruang pameran dengan teknik penggantungan objek pada rel besi yang telah dipasang di langit-langit.



Gambar 3.12 Proses instalasi karya

(sumber : dokumentasi penulis)

9. Proses *trial* memproyeksikan *motion graphic* pada instalasi *found object* menggunakan teknik *video mapping*.



Gambar 3.14 Proses *trial video mapping* saat kondisi karya tergantung

(sumber : dokumentasi penulis)

3. Hasil Studi dan Pembahasan



Gambar 4.1 Ivan Reyhan – *The Space Between* (2013)

(Sumber : dokumentasi penulis)

Judul karya ini adalah *The Space Between*. Karya ini terdiri dari dua bagian yaitu instalasi objek temuan berupa jendela-jendela dan video berupa *motion graphic* yang diproyeksikan pada instalasi objek temuan dengan teknik *video mapping*. Kedua bagian ini merupakan kesatuan karya yang memvisualisasikan konsep tentang peburan dunia nyata dan dunia virtual dalam bentuk simulasi digital. Kesatuan antara instalasi objek temuan yang berupa jendela dan *motion graphic* menjadi sebuah visualisasi dari konsep utopia yang didapatkan oleh penulis lewat penggunaan teknologi digital dalam menciptakan bentuk-bentuk visual dan mengkomposisikannya dengan penggunaan instalasi found object yang meruang untuk menjadi dunia baru yang surreal dan personal. Dalam karya ini penulis menampilkan sebuah rekoleksi memori dan imajinasinya dalam dunia nyata maupun dunia virtual dalam bentuk karya seni rupa.

Karya Instalasi Objek Temuan



Gambar 4.2 Instalasi Objek Temuan dalam Karya

(Sumber : dokumentasi penulis)

Karya ini merupakan instalasi objek temuan yang berupa jendela-jendela dengan berbagai variasi bentuk dan ukuran. Instalasi objek temuan ini dilakukan dengan teknik menggantung dengan komposisi *layering*, dengan menggunakan rel besi yang dipasang di langit-langit untuk menggantung. Keseluruhan karya instalasi objek temuan ini memiliki dimensi panjang 4,57 meter, tinggi 3,5 meter terhitung dari lantai dan lebar 2 meter. Setiap objek temuan berupa jendela ini akan diberi *finishing* cat putih dan bagian kaca yang digantikan dengan lapisan triplek berwarna serupa untuk kepentingan proyeksi video. Komposisi objek temuan ini akan diinstalasi di tengah ruangan berwarna hitam sehingga memberikan kesan melayang yang disebabkan oleh kekontrasan antara karya dan ruang.

Penulis menggunakan jendela sebagai medium yang menempatkan jendela-jendela tersebut sebagai *commodity sculpture*, dengan teknik instalasi jendela yang merupakan produk manufaktur yang memiliki fungsi domestik menjadi sebuah karya objek temuan yang memiliki kualitas *sculptural* saat diinstalasi di ruang pameran. Penggunaan jendela juga didasari oleh kebutuhan konsep karya akan medium yang dapat merepresentasikan fragmentasi memori dan imajinasi. Fitur jendela sendiri dapat merepresentasikan fungsi dasar jendela yang merupakan batas antara ruang sekaligus media untuk dapat melihat ruang lain. Visualisasi jendela digunakan sebagai batas antara spektator karya dengan simulasi yang diciptakan penulis lewat video proyeksi, sekaligus media untuk menampilkan simulasi tersebut. Jendela sebagai objek temuan ini memiliki peran sebagai 'layar' dari visualisasi yang ingin ditampilkan, sekaligus memiliki kualitas relasional yang kuat dengan visualisasi yang ditampilkan oleh video proyeksi sekaligus kualitas instalasi yang menguasai ruang.

Komposisi jendela yang digantung memberikan kesan surreal, saat dalam fungsi dasarnya jendela dipasang di tembok rumah sebagai alat untuk menciptakan interaksi udara, suara dan visual antar ruang maka jendela-jendela yang menggantung di ruang pameran memberikan kesan melayang, sehingga akan tercipta suasana surreal saat fitur jendela mewakili fungsi dasarnya sebagai alat interaksi antar ruang namun ditampilkan dan dikomposisikan sebagai karya seni. Jendela akhirnya menjadi alat interaksi antar ruang pameran dan dunia virtual dalam simulasi digital yang diproyeksikan pada bagian jendela sehingga terkesan seperti 'pemandangan' di luar jendela. Warna putih yang dipilih sebagai *finishing* jendela-jendela tersebut juga memberikan kesan netral, polos dan memacu imajinasi untuk menginterpretasikan bentuk dan asal jendela semula sebelum digunakan sebagai karya, selain untuk kepentingan proyeksi video.

Karya Proyeksi Video



Gambar 4.3 Proyeksi Video pada Instalasi Objek Temuan dalam Karya

(Sumber : dokumentasi penulis)

Video projection ini merupakan sebuah video *motion graphic* yang memiliki empat bagian di dalamnya, yaitu bagian 'keluarga' yang direpresentasikan oleh *image* rumah dan figur-figur anggota keluarga seperti ayah, ibu, dan saudara, lalu bagian 'teman' yang direpresentasikan oleh *image* bentuk-bentuk dan warna yang ramai dan figur-figur dengan gestur

yang ceria dan akrab, bagian 'romansa' yang direpresentasikan oleh *image* figur-figur perempuan dengan gestur yang menggoda dan sensual serta bagian 'diri' yang direpresentasikan oleh *image* figur diri penulis sendiri yang ditampilkan pada video. Bagian-bagian ini akan dilengkapi oleh *image* floral berupa pohon, dedaunan dan bunga untuk serta *image* digital berupa poligon, grafik dan sistem algoritma komputer. *Video projection* ini memiliki durasi 3 menit dan memiliki awal mula dan akhir dengan *timeline* yang sirkular dengan *efek looping* (diputar terus menerus) saat ditayangkan.

Image rumah dan figur-figur keluarga yang ditampilkan pada bagian keluarga memiliki suasana yang harmonis, namun terkesan sistematis yang dingin. Suasana tersebut dimunculkan lewat pemilihan *tone* warna-warna tanah yang muram dan cenderung monokrom serta gerakan yang statis. *Image* figur-figur keluarga akan diproyeksikan pada jendela dengan posisi seperti foto keluarga, dengan sosok ayah di tengah dan anggota keluarga yang lain mengelilingi. Figur-figur keluarga akan ditampilkan melalui kontur dan gestur tubuh yang mewakili peran dan sifat masing-masing, dengan sosok ayah sebagai sentral yang menonjol. Pada bagian keluarga akan terjadi pergerakan distorsi sirkular yang terpusat pada sosok ayah di tengah, dan akhirnya mendistorsi semua bentuk figur-figur keluarga lain menjadi lebih geometris. Bentuk figur yang menjadi geometris akan berkembang menjadi bentuk rumah dan *landscape* sekitar rumah yang berubah dan berkembang menandakan perubahan tempat dan waktu.

Pada bagian ini, penulis berusaha menciptakan sebuah visualisasi representatif terhadap kondisi keluarga dengan ayah sebagai sosok ideal yang memimpin dan membentuk keluarganya menjadi sebuah kesatuan yang sistematis. *Image* rumah yang muncul menjadi simbol dari proses persatuan keluarga yang tetap utuh dan bersama dalam kondisi yang harmonis namun senjang dan dingin dalam melewati berbagai perubahan dan perkembangan tempat serta waktu. Penulis menampilkan sebuah peleburan antara berbagai individu dalam keluarganya yang menjadi satu kesatuan, dimana peleburan dalam keluarga tersebut berpengaruh pada emosi dan pola pikir yang divisualisasikan dalam karya.

Image figur-figur teman yang ditampilkan pada bagian 'teman' merupakan kombinasi dari berbagai bentuk-bentuk bola yang memiliki warna-warna yang mencolok bercampur dan bergerak dengan lincah lalu berubah menjadi bentuk sosok-sosok dengan gestur yang ceria dan akrab. Penulis menampilkan bentuk satu figur yang dalam video akan memperbanyak dirinya, sehingga menimbulkan kesan ramai. Kesan-kesan ini ditampilkan dengan pemilihan *tone* warna neon yang ceria dan bertabrakan serta gerakan yang dinamis.

Dalam bagian ini penulis berusaha menampilkan dunia personal di luar keluarga yang memiliki emosi yang lebih ceria serta *euphoric* yang ditemukan dalam dunia pertemanan. Pemilihan *tone* warna dilakukan untuk menciptakan kontras dengan bagian keluarga, dan akhirnya menciptakan pengalaman visual yang berbeda. Pada bagian ini, penulis menampilkan sebuah transisi dalam hidupnya yang ditimbulkan oleh relasinya dengan teman-teman sebaya yang menciptakan perspektif visual dan konseptual yang lebih bebas.

Image figur-figur wanita yang ditampilkan pada bagian 'romansa' merupakan figur yang melakukan gerakan-gerakan tari dengan gestur yang intim dan sensual. Figur ini akan memiliki pergerakan yang fluktuatif dengan tahapan muncul dan hilang. Kesan seduktif ditunjang dengan pemilihan *tone* warna campuran antara biru dan merah dengan tekstur yang mengkilap dan cenderung gelap. Pergerakan figur wanita juga akan dilengkapi dengan *image* bunga yang menguncup dan mekar secara dinamis mengikuti pergerakan figur wanita dalam video.

Pada bagian ini penulis menampilkan sisi feminin dan sensual dari wanita yang merepresentasikan pengalaman romantis dalam hidup. Gerakan tari dipilih karena dapat memunculkan kontur tubuh wanita dan gestur sensual yang diciptakan oleh gerakan tubuh wanita. Didukung oleh pergerakan figur yang muncul dan hilang dapat menimbulkan *voyeur* pada spektator karya. Pemilihan *tone* warna yang mengkilat, lembut dan cenderung gelap serta *image* bunga juga untuk mendukung kesan feminin, lembut namun sensual yang berusaha ditampilkan dalam bagian ini.

Image figur penulis yang ditampilkan pada bagian 'diri' ini menampilkan sosok figur penulis sendiri yang diproyeksikan di jendela tengah, dengan refleksi diri yang bermunculan di jendela-jendela yang lain, sehingga menampilkan ilusi seolah-olah merupakan refleksi cermin dalam berbagai arah. Figur yang tampil di jendela tengah berbentuk siluet dan polos dan menampilkan gestur-gestur sederhana seperti sedang bercermin. Sedangkan refleksi figur-figur di jendela lain mengikuti gerakan dan gestur figur di jendela tengah, namun diisi oleh elemen-elemen visual dan *tone* warna dari bagian-bagian keluarga, teman dan romansa. Pada bagian ini, video berakhir ditandakan oleh figur yang menjauh dan hilang dari jendela, lalu video proyeksi *looping* kembali ke bagian awal.

4. Penutup / Kesimpulan

Pada karya Tugas Akhir ini, penulis menampilkan sebuah bentuk visual dari konsep simulasi yang tercipta dari rekonstruksi dan kombinasi dari bentuk-bentuk visual di dunia nyata dan dunia virtual. Karya ini berangkat dari ketertarikan penulis akan penggunaan teknologi digital dalam seni rupa, yang membawa penulis pada penemuan akan seni rupa media baru, khususnya media baru dalam ruang lingkup *motion graphic* dan penerapannya dalam karya seni rupa. Penemuan ini memacu seniman menggunakan medium video yang fleksibel dalam diproyeksi, untuk melakukan interdisiplin media, khususnya dengan medium objek temuan, dalam proses penciptaan karya seni Tugas Akhir ini.

Dari kajian yang dilakukan penulis, ditemukan bahwa praktek interdisiplin media, khususnya dalam ranah seni media baru, telah sering digunakan oleh seniman-seniman kontemporer. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi digital dalam ranah seni rupa menciptakan bahasa-bahasa visual tersendiri yang dapat mengakomodasi konsep-konsep tertentu, yang tidak dapat diakomodasi oleh medium-medium konvensional. Lewat pemikiran tersebut, penulis merasakan urgensi untuk menyampaikan sebuah konsep tentang simulasi yang tercipta dari pemikiran surealis tentang perpaduan dunia nyata dan dunia virtual yang dialaminya lewat penggunaan medium dan teknik digital media baru.

Penulis menemukan sebuah konsep tentang dunia nyata dan dunia virtual, yang apabila dipandang dari sisi pengalaman personal penulis, dapat dipadukan lewat penggunaan teknologi digital. Dunia nyata yang ditempati penulis memiliki elemen-elemen alam yang telah memiliki bentuk visualnya sendiri yang alami. Sedangkan dunia virtual merupakan dunia maya yang diciptakan manusia lewat teknologi digital, khususnya komputer, dimana bentuk-bentuk visual didalamnya tercipta dari sistem numeric algoritma komputer. Pada akhirnya, penulis memahami bahwa bentuk-bentuk visual yang ditemukannya di dunia nyata, dapat juga diciptakan dalam dunia virtual, dimana bentuk tersebut menjadi bentuk yang baru dan dapat dibentuk dan dikontrol menjadi sebuah bentuk visual dalam dunia virtual. Pemahaman inilah yang menjadi konsep karya yang ingin divisualisasikan penulis lewat karya seni rupa, dimana penulis dapat menciptakan utopia lewat penciptaan kembali bentuk-bentuk visual dunia nyata dalam bentuk virtual, dan akhirnya menempatkan utopia tersebut sebagai ruang antara dunia nyata dan dunia virtual tersebut.

Pada akhirnya, penulis memvisualisasikan karya ini lewat penerapan berbagai media dan teknik yang dapat mengakomodasi kebutuhan visual maupun konseptual dari karya ini. Dalam hal ini penulis menciptakan karya objek temuan berupa jendela-jendela yang penulis kumpulkan dan diinstalasi dengan cara menggantungnya, dan video yang diproyeksikan pada objek temuan berupa *motion graphic* yang memiliki *image* alam dan figur dalam bentuk simulasi digital. Pemilihan medium dan teknik ini dilakukan penulis untuk mencari komposisi yang tepat untuk memvisualisasikan elemen-elemen visual dunia nyata yang dialami penulis, untuk dibentuk kembali lewat visualisasi yang virtual dan dapat merepresentasikan perpaduan antara dunia nyata dan dunia virtual tersebut.

Dalam karya ini penulis ingin menunjukkan bahwa proses penciptaan karya seni lewat penggunaan dan disiplin antar media, khususnya media baru dalam bentuk teknologi digital. Penulis ingin menunjukkan bahwa seiring dengan perkembangannya, teknologi digital telah membawa kemungkinan-kemungkinan baru yang terus berkembang dalam ranah seni rupa. Pada prakteknya, konsep simulasi akan rekonstruksi dan kombinasi dunia nyata dan dunia virtual yang dibawa penulis dapat divisualisasikan dengan tepat oleh penguasaan teknologi digital sebagai medium dan teknik seni rupa.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Mata Kuliah Tugas Akhir Program Studi Sarjana Seni Intermedia FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Deden Hendan Durrahman, M.Sch.

Daftar Pustaka

Buku:

Breton, Andre. 1969. *Manifesto of Surrealism*. Ann Arbor : The University of Michigan Press.

Grant, Kim. 2005. *Surrealism and The Visual Arts : Theory and Reception*. Cambridge : Cambridge University Press.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagad Art House.

Wilson, Stephen. 2002. *Information Arts : Intersection of Art, Science and Technology*. London : The MIT Press.

Tesis:

Frantz, Matt. 2003. *Changing Over Time : The Future of Motion Graphics*. Available : <http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html#bibliography>.