
ILUSI CERMIN DIGITAL

Nama Mahasiswa : Satria Prabhawa Nama Pembimbing : Deden Hendan Durahman S.Sn, M.Sch

Program Studi Sarjana Bidang Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung
Email: prabhawaxatria@yahoo.com

Kata kunci: Seni Intermedia, Narsisisme, Media Sosial

Abstrak

Penulis tertarik untuk merenungi dan mendalami suatu konsep psikologi yang menurutnya sangat fundamental bagi setiap orang termasuk bagi diri penulis sendiri yaitu mengenai narsisisme. Narsisisme merupakan penjaga stabilitas diri seseorang, namun dalam taraf yang berlebihan, narsisisme menjadi suatu bentuk penyakit berwujud kesombongan, keserakahan dan eksploitasi citra diri untuk diperlihatkan. Hal ini merupakan suatu kecenderungan sehari-hari yang dilihat penulis pada masyarakat kontemporer, dan menimbulkan kegelisahan pada dirinya, tercermin dari fenomena penggunaan internet khususnya media sosial yang memungkinkan kita untuk mengakses, mengobservasi dan mengeksploitasi citra diri secara berlebihan. Dalam karya instalasi interaktif ini, penulis berupaya untuk menghasilkan suatu pemikiran yang dijadikan sebagai bahan kontemplasi bagi penulis sendiri maupun penikmat karya.

Penulis melihat bahwa masyarakat pengguna internet, khususnya media sosial, teralienasi dan kewalahan terhadap pemenuhan hasrat yang berkenaan dengan citra dirinya. Penciptaan karya tugas akhir ini, beserta segala yang muncul pada karya ini merupakan perwujudan dari segala upaya penulis dalam memaparkan dan menafsirkan pengetahuan yang penulis miliki. Penulis mengharapkan karya tugas akhir ini menghidupkan suatu pembahasan wacana dari pemikiran penulis, sehingga bermanfaat bagi penikmat karya dan bagi diri penulis.

Abstract

The Author is interested in exploring a psychology concept which is fundamental for people, including the author himself. The concept that presented in this final exam is about narcissism. Narcissism is a stabilizing aspect for oneself, but in excessive count, narcissism is a disease in the shape of vanity, greed, and self-image exploitation. It is a tendency that the author sees in contemporary society, and causes uneasiness on himself. The use of internet and social media provide the opportunity to access, observe and exploit the image of themselves in an exaggerated manner. In this Interactive Installation work, the author is trying to produce an idea that served as a material for his contemplation and also for the audience.

The author sees that the internet users, especially social media, alienated and overwhelmed by the

fulfillment of desire in relation to the image of themselves. The creation process of this final exam and all that appears as part of the work is the embodiment of author's effort in explaining and interpreting the knowledge which the author has. This final exam is expected could develop a discourse, that useful for the audience and the author himself.

I. Pendahuluan

Semenjak pertengahan dekade 90-an, Internet memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap budaya, termasuk diantaranya penemuan surat elektronik, pesan kilat, panggilan telepon, panggilan video interaktif, dan jaringan yang memuat forum diskusi, blog, dan jejaring sosial. Kecenderungan narsistik pada masyarakat konsumen bersinggungan dengan kebudayaan populer yang menimbulkan ketertarikan masyarakat untuk menjadi terkenal, dan menarik masyarakat konsumen kepada era narsisme media baru, berkenaan dengan budaya *online*. Yang membuka kemungkinan untuk mengakses, mengobservasi dan mengeksploitasi citra diri secara berlebihan, sehingga menghidupkan wacana-wacana di kalangan masyarakat pengguna internet seperti *scopophilia*, yaitu memperoleh kesenangan dari kegiatan melihat, lalu *voyeurisme*, memperoleh kepuasan seksual dengan melihat objek seksual secara diam-diam, dan *eksibisionisme*, praktek sengaja mengekspos bagian-bagian tubuh yang biasanya tidak diperlihatkan. Masyarakat pengguna internet berlomba-lomba untuk mendapatkan *like, follower*, dan tidak jarang diantara mereka sampai merugikan diri sendiri bahkan merendahkan, dan mengancam privasi orang lain. Fenomena-fenomena sehari-hari yang disebutkan di atas, hal tersebut berkaitan dengan aktivitas pengawasan.

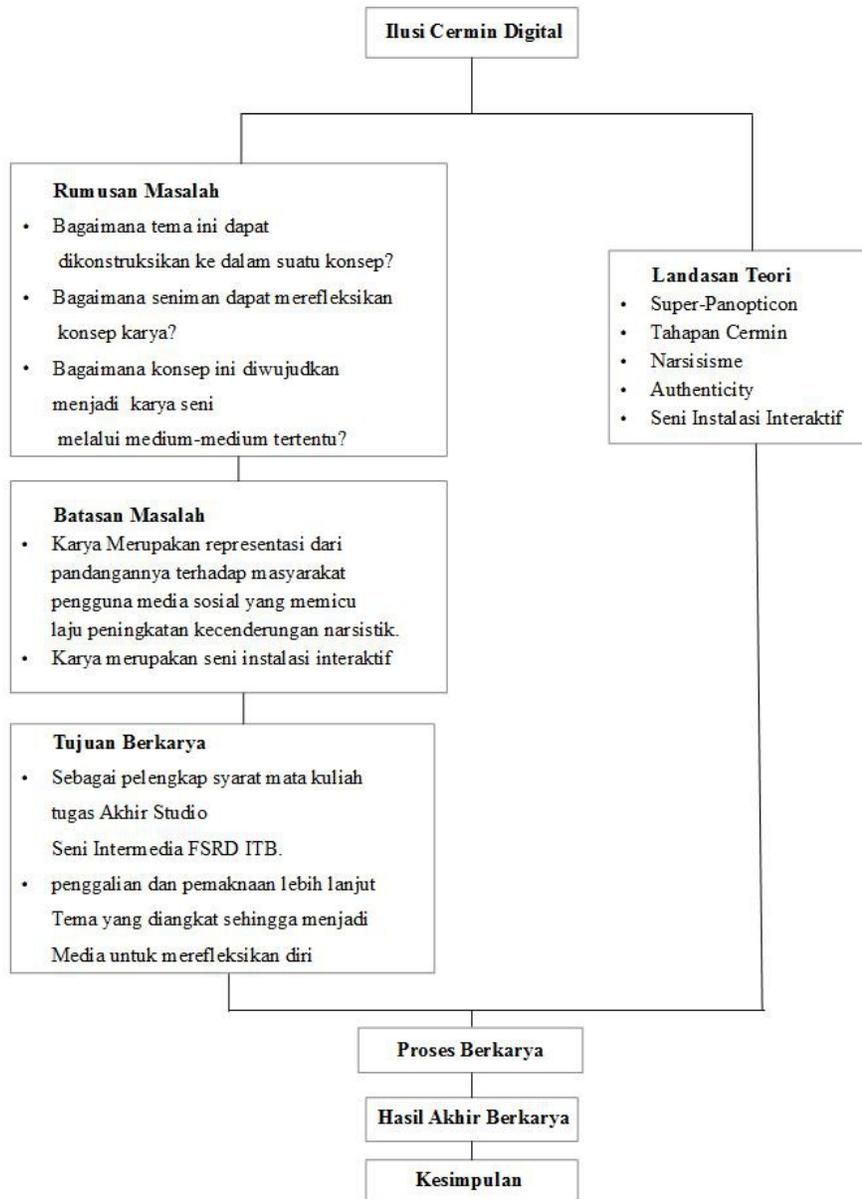
Foucault menjelaskan bahwa dalam masyarakat urban, berkenaan dengan “ruang” (*space*) terjadi relasi kekuasaan. Surveilans dijabarkan menjadi suatu kondisi emosional, terjadi meluas di ruang fisik urban dan *cyber*. Seperti yang dipaparkan oleh Hille Koskella dalam tulisannya yang berjudul *Cam Era Society*, Kamera pengintai dalam konsep panopticon yang dijabarkan oleh Foucault kini dapat ditemukan perannya pada *webcam*, di mana tatapan kamera digunakan penggunanya untuk menjadikan dirinya sebagai objek surveilans itu sendiri, berkenaan dengan kesenangan untuk dilihat, melebur dengan televisualisasi dan terperangkap pada layar kaca sebagai tontonan. Bagaimanapun, secara timbal-balik akan ada keterpesonaan dalam kondisi terlihat oleh orang lain, sebanyak webcam memperlihatkan publik, dan juga yang didemonstrasikan di kehidupan sehari-hari secara privat. (Burgin, 2002). Selama dibawah pengawasan, surveilans secara umum bersifat tidak sukarela. Hal ini menunjukkan bahwa “banyak orang mencari cara untuk menambah visibilitas mereka” (Groombridge, 2002: 43).

“Ilusi Cermin Digital”, dipilih oleh penulis untuk menjadi judul tugas akhir ini, mengacu pada pandangan penulis terhadap fenomena yang ia lihat disekitarnya mengenai media internet. Kata cermin, istilah sentral yang digunakan Jacques Lacan untuk menjelaskan proses pembentukan ego melalui identifikasi, merujuk kepada suatu sarana di mana kita dapat melihat dan menilai kembali apakah kita pantas untuk dicintai dan memperoleh kenyamanan atas diri sendiri. Kata digital, sesuatu yang bersifat representasional, sarana untuk mensimulasikan, merupakan akibat dari perkembangan teknologi. Kita semua terikat dalam suatu jaringan database yang terdapat dalam komputer di seluruh dunia, selayaknya kita berada di dalam alam digital. Dan ilusi adalah sesuatu yang tidak nyata, bersifat menyesatkan, selayaknya media yang terus memberikan ekstasi dalam mengobservasi diri sendiri.

Karya Tugas Akhir ini menampilkan sebuah representasi dari bagaimana penulis melihat kecenderungan-kecenderungan masyarakat masa kini, khususnya di perkotaan di mana penggunaan media komunikasi dan informasi, secara spesifik, media sosial menjadi suatu hal yang sangat penting, melalui kajian-kajian pustaka dan juga pengalaman pribadi seniman. Hal ini juga dikerucutkan pada penggunaannya yang lebih spesifik, berhubungan dengan peningkatan kecenderungan narsistik pada masyarakat secara global.

Karya ini divisualisasikan dengan menggunakan media instalasi interaktif, di mana keberadaan dan keterlibatan pemirsa sangatlah penting untuk menjadikannya sebagai karya yang utuh secara total, dan menempatkan pemirsa sebagai pelaku langsung. Media yang digunakan yaitu integrasi dari teknologi yang diciptakan secara sengaja dalam konteks karya itu sendiri. Pembuatan karya ini ditujukan untuk penggalian dan pemaknaan lebih lanjut kegelisahan dan ketertarikan seniman terhadap tema yang diangkat. Karya ini juga diharapkan untuk menjadi sebuah media untuk merefleksikan diri, dan merefleksikan kecenderungan yang diangkat melalui karya kepada pemirsa sehingga pada akhirnya melahirkan sebuah perspektif dan pemikiran baru baik pada seniman itu sendiri, dan juga pada pemirsa yang mengapresiasinya. Selain itu, karya ini tentunya dibuat sebagai pelengkap syarat mata kuliah Tugas Akhir Studio Seni Intermedia Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung.

II. Alur Kerja

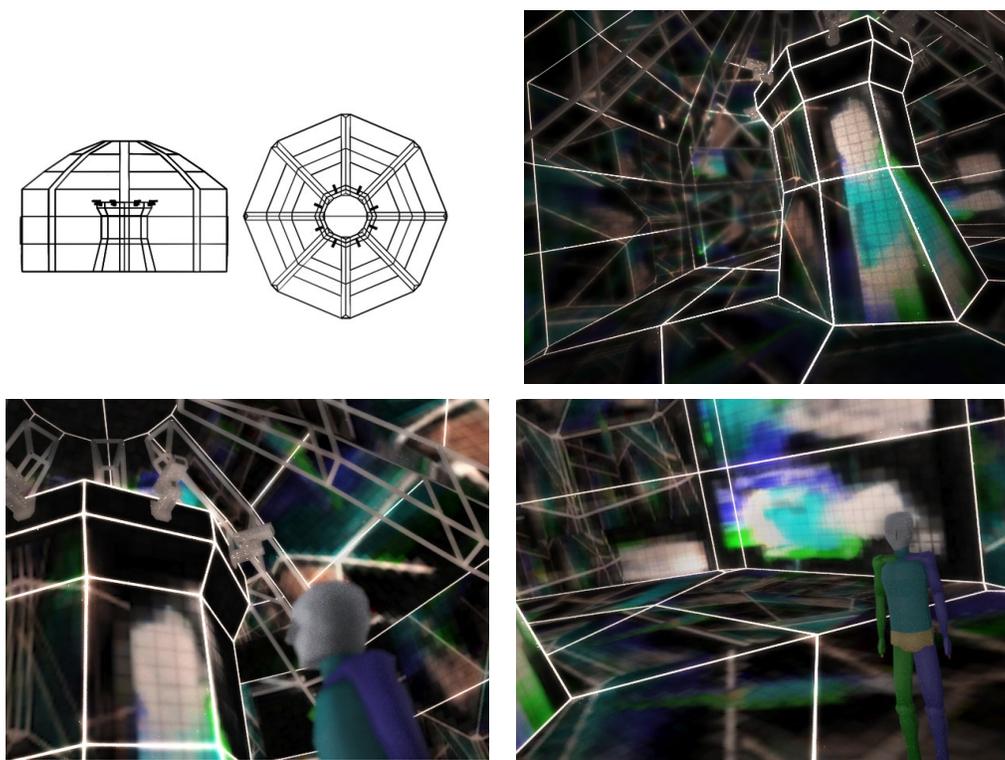


Gambar I.1 Alur Kerja

Sumber: Penulis

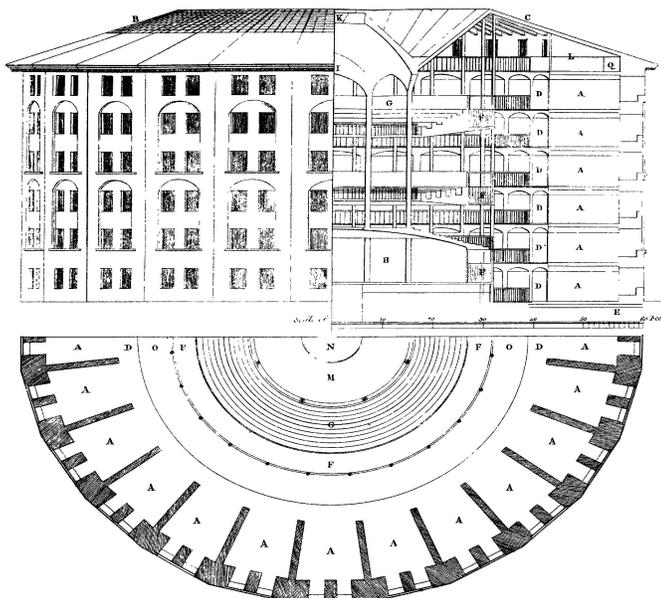
III. Hasil Studi dan Pembahasan

Karya ini berjudul “Ilusi Cermin Digital”. Terdiri dari beberapa unsur, diantaranya yang utama adalah instalasi CCTV dan tampilan proyeksi yang dihasilkannya pada layar. Penyusunan karya yang terdiri dari beberapa unsur ini keseluruhannya merupakan suatu representasi dan visualisasi dari pemikiran pribadi penulis terhadap hubungan antara manusia dan media di era kontemporer.



Gambar III.1 Sketsa rancangan dan penggambaran karya dalam bentuk
(Sumber : dokumentasi penulis)

Rancangan karya yang direalisasikan penulis merupakan hasil dari penyederhanaan rancangan ideal karya, menyangkut pertimbangan waktu, teknis pengerjaan, dan biaya. Berikut sketsa rancangan ideal dari karya Ilusi Cermin Digital. Secara keseluruhan, rancangan yang ditampilkan merupakan penggabungan konsep rancangan ruang pengawasan dan rumah cermin yang biasa kita temukan pada taman ria. Ruang berbentuk melingkar dengan atap kubah dan di tengahnya terdapat bentuk sebuah menara, berdimensi 25 m x 25 m 17 m dengan rangka struktur utama rigging besi hollow 4 x 4 cm , tebal 1,6 mm x 1,2 mm dan dimensi tiang 40 x 40 dijadikan sebagai bagian dari keseluruhan karya yang mengambil referensi dari struktur bangunan panopticon penjara Bentham. Pada struktur aslinya, menara tersebut merupakan menara pengawasan bagi sipir penjara. Pada rancangan ini keberadaan sipir penjara digantikan ke dalam bentuk teknologi sistem *auto-tracking* CCTV dengan spesifikasi *High Speed Pan Tilt Zoom* (PTZ) yang ditempatkan di atas menara, dan tersebar mengelilingi menara tersebut.



Gambar III.2 Struktur Panopticon yang dijadikan acuan rancangan

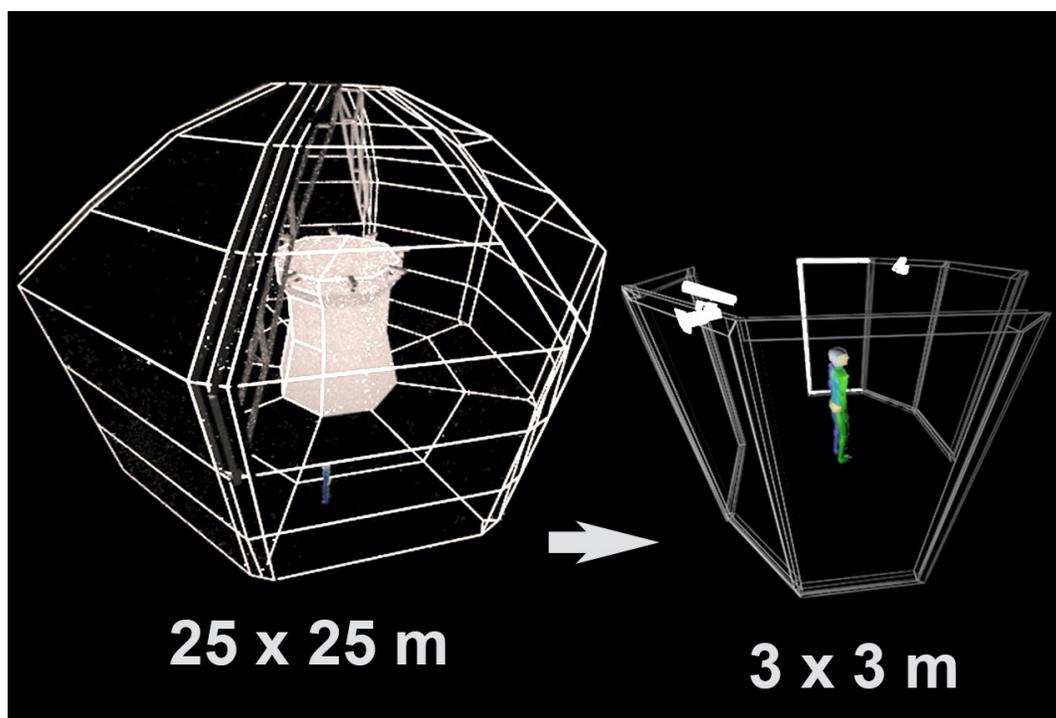
(Sumber: <http://cartome.org/panopticon1.htm>)

Untuk mencapai visual yang mengambil referensi dari rumah cermin, Citra pengamat karya yang ditangkap oleh sebagian CCTV ditampilkan pada setiap polygon dinding struktur bangunan yang dibangun dengan layar LED dengan *pitch* (kerapatan tiap unit lampu) 6mm dan tipe lampu SMD berkategori pemakaian indoor. Pemilihan medium layar LED dimaksudkan agar memperoleh pencitraan yang ideal, karena terbebas dari bayangan jatuh ataupun cahaya yang bertabrakan dari pencahayaan ruang, seperti halnya permasalahan yang sering ditemukan pada metode pencitraan melalui proyeksi ke permukaan bidang, atau secara umum disebut sebagai *video mapping*.

Sinyal yang ditangkap oleh semua CCTV dipilih secara otomatis berdasarkan ada atau tidaknya citra pengamat karya pada CCTV-CCTV tertentu. Pemilihan atau penyaringan data untuk mengaktifkan CCTV ini dioptimalkan melalui perangkat sensor kinetik, yang biasanya selain menangkap cahaya yang masuk juga memancarkan cahaya infra merah yang akhirnya dipantulkan kembali untuk menangkap perubahan gerak pada objek sekitar, seperti halnya yang biasa ditemukan pada sistem Kinect.

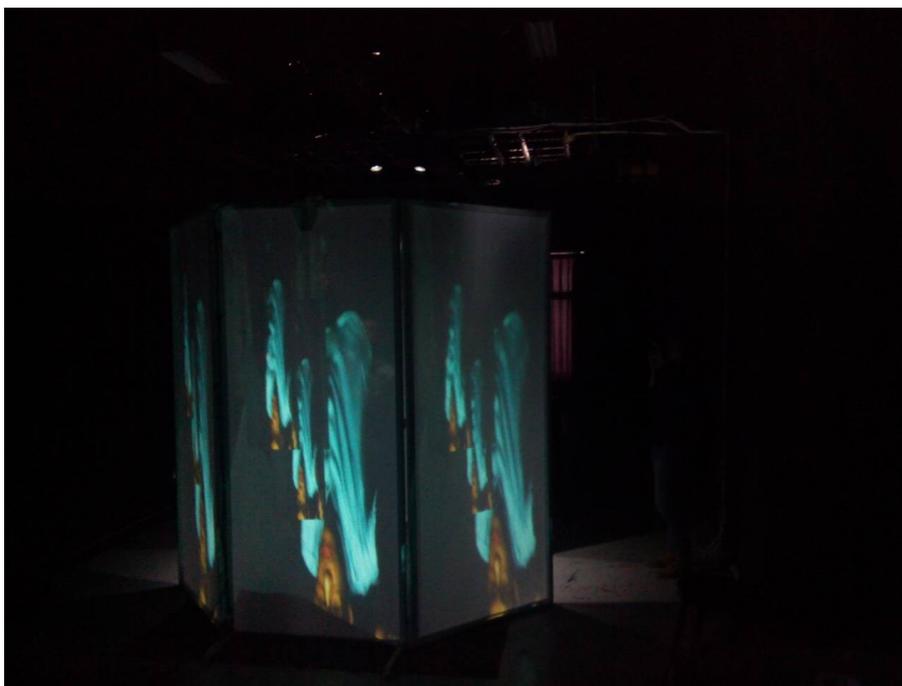
Kemudian, video yang ditangkap oleh CCTV terpilih disebar dan terdistorsi, dari segi posisi, rotasi, skala, dan tekstur bidang gambar. Pemrosesan video dilakukan secara otomatis pada program max/msp. Video tersebar pada ke seluruh dinding dalam ruangan dan terkomposisi secara acak di dinding LED. Untuk penerangan ruangan, digunakan lampu neon panjang dan tersusun mengelilingi sela yang menjorok ke dalam permukaan tiap polygon ruangan. Hal ini dimaksudkan agar timbulnya ilusi ruang lebih terasa, ketika citra yang ditangkap CCTV ditampilkan melalui dinding LED.

Selain itu, kamera CCTV yang dalam keadaan aktif melacak keberadaan pemirsa karya, mengirimkan video secara *real time* yang dapat diakses melalui situs internet. Siapapun yang ingin melihat apa yang terjadi di dalam bangunan tersebut, ia dapat mengaksesnya ke dalam situs ilusicermindigitalcam.com. Jadi selain pemirsa karya yang berada di dalam bangunan dapat melihat citra dirinya sendiri di LED, ia juga dapat dilihat oleh orang lain yaitu pengunjung situs, tanpa pemirsa karya yang secara langsung berada di sana menyadari apakah dirinya sedang diamati atau tidak.



Gambar III.3 Penyederhanaan bentuk ruang pada karya
Sumber: Penulis

Penyederhanaan karya, hanya dilakukan berdasarkan rancangan visual. Skala karya diperkecil, dan kebutuhan medium juga disederhanakan. Konsep yang dihadirkan dalam rancangan karya ideal dan yang sudah disederhanakan tidak mengalami perubahan. Namun adapun perubahan bentuk dari struktur bangunan panopticon dari rancangan ideal sehingga menjadi oktagon berukuran 3 x 3 m dengan dua sisi yang terbuka merupakan suatu bentuk penyederhanaan saja, tidak mengubah pemikiran yang melandasinya. Jumlah kamera CCTV dikurangi dan diubah letaknya dari di tengah ruangan, menjadi berhadapan di dua sisi tengah layar. CCTV yang digunakan juga tidak menggunakan perangkat PTZ asli yang diproduksi massal, namun menggunakan proses yang diciptakan oleh penulis sendiri hingga dapat menghasilkan gerak auto-track. Dan perubahan teknis pencitraan, dari penggunaan LED menjadi video mapping yang ditembak ke kain spandex, juga merupakan penyederhanaan untuk mengatasi kebutuhan biaya.



Gambar III.4 Ilusi Cermin Digital, 300 x 300 x 230 cm, media campuran, 2015
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar III.5 Foto karya tampak dari dalam
(Sumber : dokumentasi penulis)

CCTV yang dibuat oleh penulis dari pemodifikasian webcam beserta interaktivitasnya dengan pemirsa merupakan suatu bentuk representasi pandangan penulis mengenai kecenderungan masyarakat kontemporer yang menunjukkan kegemarannya dalam kegiatan melihat dan dilihat. Pemodifikasian webcam menjadi CCTV merupakan visualisasi pemikiran penulis pada karya tentang pertanyaan siapakah yang mengintai, dan siapakah yang diintai. Karena dalam kehidupan sehari-hari dalam penggunaan media, penulis melihat pola surveilans tidak lagi hanya diarahkan kepada subjek diluar dirinya, namun juga diarahkan kepada diri sendiri, untuk diawasi oleh orang lain, salah satunya dengan penggunaan media webcam. CCTV yang dibuat agar dapat berinteraksi dengan pemirsa karya diatur agar dapat mengikuti arah ke mana pun ia bergerak berdasarkan sumbu horizontal, dan mengajak pemirsa karya untuk terus berpartisipasi secara langsung dengan karya. Material luar CCTV buatan tersebut yang berbahan dasar akrilik dipilih berdasarkan pertimbangan teknis karena mudah dirakit dan bersifat ringan sehingga tidak mengakibatkan performa gerak yang tidak diinginkan.

Kemudian, proyeksi video yang diambil dari tampilan yang tertangkap webcam, ditampilkan secara berhadapan dan terduplikasi secara acak dalam pengkomposisinya, untuk mencapai visual seperti di saat kita berada di rumah cermin. Hal ini merupakan cara visualisasi pandangan penulis, yaitu melalui penggunaan media, masyarakat penggunaanya berada di dalam situasi yang terdisorientasi, berkenaan dengan pandangan hidupnya yang terkonsentrasi pada citra diri sendiri secara berlebihan. Citra yang tertangkap oleh webcam dan diproses melalui program Max/Msp akan diproyeksi kan pada layar yang membentuk ruang segi enam seluas 3 x 3 m. Pemirsa dibawa untuk tenggelam ke dalam citraan yang diproduksi oleh instalasi. Selain bersifat netral, warna putih pada keseluruhan layar digunakan untuk memenuhi kebutuhan teknis agar dapat menangkap citra proyeksi dari belakang. Bentuk sederhana dari layar juga merupakan suatu penyesuaian terhadap fungsinya yang hanya dipergunakan sebagai layar proyeksi yang diatur sedemikian rupa dari segi ukuran dan bentuknya yang mengelilingi pemirsa karya. Layar ini terdiri dari dua material, yaitu besi dan kain spandex. Bahan besi yang digunakan sebagai struktur yang membentuk bingkai layar proyeksi dipilih berdasarkan pertimbangan teknis sebagai penopang layar yang kokoh. Engsel pada beberapa sisi bingkai layar diperlukan agar lebih mudah dipindah tempat dengan cara dipartisi atau dilipat. Kain spandex yang dipergunakan sebagai layar dipilih juga berdasarkan pertimbangan teknis. Kain spandex merupakan kain yang elastis, sehingga mudah ditegangkan sehingga membentuk layar yang ideal, tidak menimbulkan bayangan. Selain itu ketebalan dan tekstur kain spandex juga terhitung cukup ideal untuk menangkap proyeksi dari arah belakang layar.

Pengalaman yang dihasilkan oleh keseluruhan karya merepresentasikan dan mensimulasikan kegelisahan masyarakat dari penggunaan media teknologi. Hal ini merupakan suatu upaya untuk memutarbalikkan keterbuaian masyarakat pengguna media sosial terhadap citra dirinya. Di balik ekstasi ketika kita menghadirkan diri kita di layar kaca, di sana juga terdapat kegelisahan yang sering kali terlupakan. Pengamat karya diajak untuk masuk ke dalam kegelisahan tersebut melalui perasaan kewalahan dan bingung melihat refleksi yang sedemikian rupa terdistorsi dan terduplikasi, sehingga diharapkan agar memperoleh suatu pemikiran baru dari efek yang diproduksi oleh karya tersebut. Penulis terinspirasi dari rumah cermin yang sering dihadirkan di taman ria, ketika pengunjung diajak untuk mencari jalan keluar dari labirin cermin, pengunjung dibawa untuk melihat ilusi cermin sebagai sesuatu yang menyenangkan, sekaligus sebagai rintangan yang membingungkan. Seiring pengembangan ide dan konsep, penulis juga menemukan bahwa rumah cermin, yang mana

mereproduksi citra diri pengamat pada cermin, dan menimbulkan disorientasi, sering kali dihadirkan ke dalam literatur dan film ketika sang pemeran utama menghadapi musuh terbesarnya.

IV. Kesimpulan

Penulis mengangkat tema narsisisme ke dalam penulisan karya tugas akhir ini. Narsisisme dipandang penulis sebagai aspek yang menarik untuk ditelusuri dan diinterpretasikan ke dalam karya seni karena berkenaan dengan cara pandang dirinya terhadap kecenderungan masyarakat Akhir-akhir ini. Internet membuka kesempatan untuk kita dalam mengakses, mengobservasi dan mengeksploitasi citra diri secara berlebihan. Melalui kemudahan yang diberikan oleh internet, narsisisme, aspek psikologis yang berguna untuk penenangan diri sebaliknya menjelma menjadi sumber kegelisahan, dan menimbulkan suatu bentuk kompleksitas tersendiri pada masyarakat penggunanya.

Proses penulisan dalam menciptakan karya ini merupakan sebuah proses yang tumbuh seiring dengan perkembangan kesadaran penulis akan tema yang diangkat. Berangkat dari ketertarikan penulis terhadap teori mengenai narsisisme dan melihat kecenderungannya pada masyarakat, penulis menemukan kesadaran-kesadaran baru seiring dengan pengetahuan yang ditemukan oleh penulis dalam penulisan karya dan proses penciptaan karya seni itu sendiri. Dalam mengangkat tema ini, penulis mendapatkan begitu banyak probabilitas akan persinggungan dengan problema lain yang ditemukan. Perkembangan kesadaran baru yang didapatkan selama proses berkreasi mempengaruhi pola pemikiran dan pandangan penulis terhadap dirinya dan hal-hal lain diluar dirinya. Penulis pun berharap bahwa tema narsisisme ini merupakan suatu hal yang mampu terus di eksplorasi untuk menjadi sebuah cara pembacaan dan penciptaan.

Yang penulis dapatkan mengenai narsisisme, narsisisme tidak hanya dipandang sebagai sesuatu yang negatif, sebagaimana dalam masyarakat istilah narsis menjadi sesuatu yang lumrah untuk digunakan untuk menilai orang lain dalam kecenderungan tertentu. Namun, narsisisme merupakan suatu aspek psikologis yang fundamental pada setiap diri seseorang, dan diperlukan dalam taraf tertentu sebagai penyeimbang. Narsisisme merupakan suatu substansi yang membentuk ego pada diri seseorang, dan akan bersifat positif selama diarahkan kepada hal-hal yang baik dan bernilai, seperti halnya dalam penggunaan kreativitas dan mencintai satu sama lain. Narsisisme akan berkembang secara sehat apabila dipergunakan tidak hanya untuk menggiring persepsi tertentu tentang diri ke arah yang kita inginkan untuk dicintai dan membuat diri kita merasa nyaman, namun narsisisme seharusnya dapat mendorong diri kita untuk menemukan diri yang sejati.

Penciptaan karya tugas akhir ini, beserta segala yang muncul pada karya ini merupakan perwujudan dari segala upaya penulis dalam memaparkan kesadaran, dan menafsirkan pengetahuan yang penulis miliki. Penulis mengharapkan karya tugas akhir ini menghidupkan suatu diskursus, sehingga bermanfaat bagi diri penulis dan karya-karya yang diciptakan pada masa mendatang.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada Tugas Akhir Program Studi Sarjana Bidang Seni Rupa FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Bapak Deden Hendan Durahman.

Daftar Pustaka

Buku

Bracher, M. (2009) : *Jacques Lacan, Diskursus, dan Perubahan Sosial: Pengantar Kritik-Budaya Psikoanalisis*, Jalasutra, Yogyakarta.

Burnham, J. (1968) : *Beyond Modern Sculpture, The Effects of Science Technology on The Sculpture of This Century*, George Braziller, New York.

Donald D. P. (2003) : *Sartre Untuk Pemula*, Kanisius.

Grau, O. (2003) : *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, England.

John, B. (1972) : *Ways of Seeing: Based on Television series*, British Broadcasting Corporation and Penguin Books.

Mcluhan, M. (2003) : *Understanding Media, The Extension of Man*, Gingko Press, London.

Yasraf A. P. (2010) : *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Matahari, Bandung.

Website

Creative Commons, *What Does Lacan Say About... The Mirror Stage? – Part I*, Lacanonline.com. Diakses pada 7 Juli 2014 pukul 19.08 WIB

link: <http://www.lacanonline.com/index/2010/09/what-does-lacan-say-about-the-mirrorstage-part-i/>

Encyclopaedia Britannica, *Narcissus Greek Mythology*, britannica.com. Diakses pada 17 Januari 2015 pukul 19.32 WIB

link: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/403458/Narcissus>

Kaufman, Barry, *23 Signs You're Secretly a Narcissist Masquerading as a Sensitive Introvert*, www.huffingtonpost.com. Diakses pada 11 Januari 2014 pukul 18.21 WIB

link: http://www.huffingtonpost.com/scott-barry-kaufman/23-signs-youre-secretly_a_b_3837946.html

Kaufman, Barry, *How to Spot a Narcissist*, psychologytoday.com. Diakses pada 23 Agustus 2014 pukul 20.07 WIB

link: <http://www.psychologytoday.com/articles/201106/how-spot-narcissist>

Kohn, Alfie, *Existentialism Here and Now*, alfiekohn.org. Diakses pada 7 Juli 2014 pukul 22.30 WIB

link: <http://www.alfiekohn.org/miscellaneous/existentialism.htm>

Schiavenza, Matt, *Ai Weiwei, China's Useful Dissident*, theatlantic.com. Diakses pada 24 Agustus 2014 pukul 21.34 WIB

link: <http://www.theatlantic.com/china/archive/2013/03/ai-weiwei-chinas-usefuldissident/274077/>