

BUDAYA VIRTUAL, REALITAS TANPA TEPI



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS PENCiptAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister
dalam bidang Seni, Minat utama Videografi

Nerfita Prunadewi
NIM 135C/VA-00/03

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

BUDAYA VIRTUAL, REALITAS TANPA TEPI



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister
dalam bidang Seni, Minat utama Videografi



KT003893

Nerfita Primadewi
NIM 135C/VA-va/03

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

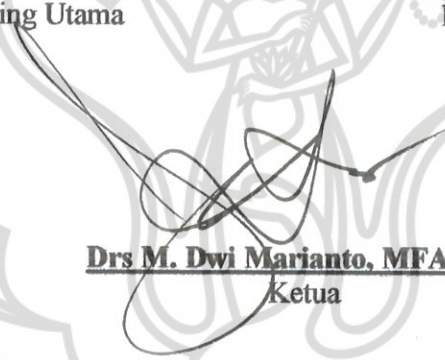
**BUDAYA VIRTUAL,
REALITAS TANPA TEPI**

Oleh
Nerfita Primadewi
NIM 135C/VA-va/03

Telah dipertahankan pada tanggal 3 Februari 2007
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Drs Suwarno Wisetrotomo, MHum
Pembimbing Utama


Drs M. Suparwoto, MSn
Penguji Cognate


Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
Ketua

Tesis ini telah diuji dan diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, ... **31 MAR 2007**

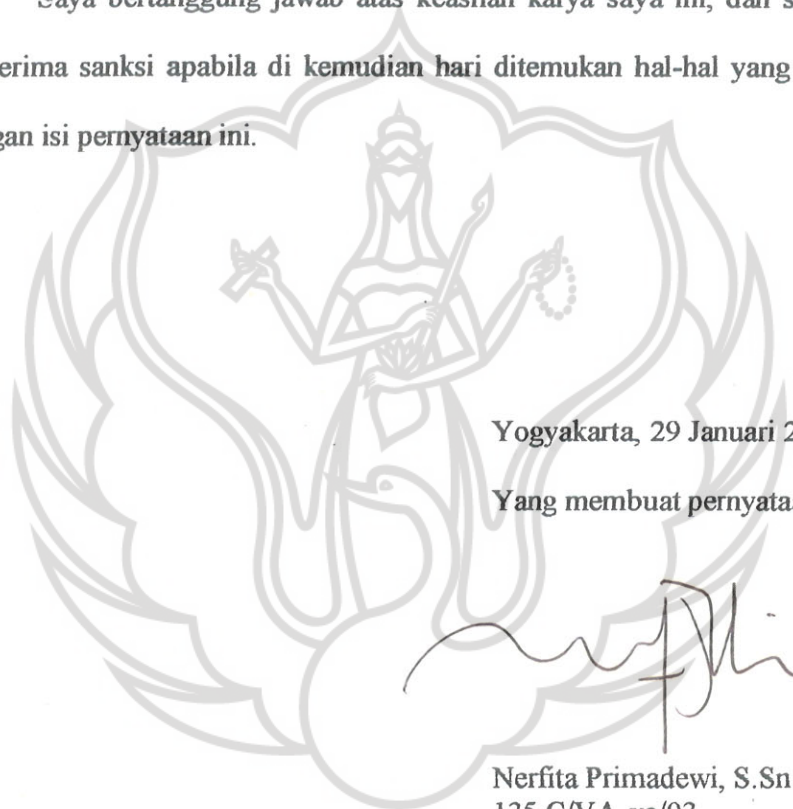
**Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,**


Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP 131285252

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 29 Januari 2007

Yang membuat pernyataan,



Nerfita Primadewi, S.Sn
135 C/VA-va/03

VIRTUAL CULTURE, REALITY WITHOUT BORDER
Written Project Report
Graduate Program of The Indonesian Institute of the Arts of Yogyakarta, 2007
By Nerfita Primadewi

ABSTRACT

Observing and being part of texting community, giving idea to start art project by collecting text as well as text image and perceived it as a cultural phenomenon rather than just a technological progress in communication device. Texting is a phenomenon that people never imagine even 10 years ago. Texting is not only evoking people's need to always in contact with other, but also act as *safety blanket* for awkward situation. With texting technology, the need altered from the need to exist to the need to be existed somewhere else or even everywhere. Texting phenomenon as new emerging technology influence not only the way people communicate, but also influences the identification of self, others and truth. With the power of anonymity people could create their own virtual world and project themselves as their ideal.

Virtual Culture, Reality Without Border, is a project that collects stories of people behind this virtual world. How texting technology gives them their self-existence in virtual world, and changes what so called reality to them. Animation is a perfect technique to represent this phenomenon. First in animation creator could take full control of their work. It's just the same in this virtual world created by texting technology, people could take full control how they will project themselves to other people. The other reason is with animation technique I can mimic the movement like one in the mobile phone when a text image received.

As part of new media art and grounded by theme that circulate among texting community, this project tried to present it self as part of their surroundings. The aim of this project is neither technology frenzies nor self-expression, this project wants to reflect what so-called reality have change with the emerge of Texting technology. Reality is not real any more, replace by virtual reality that gives comfort in the world of anonymity.

Key words: Text Mate, Text Image, Virtual World

BUDAYA VIRTUAL, REALITAS TANPA TEPI
Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2007
Oleh Nerfita Primadewi

ABSTRAK

Mengamati dan menjadi bagian dari komunitas SMS, memunculkan ide memulai proyek seni dengan mengumpulkan SMS sekaligus *text image* namun melihatnya sebagai fenomena budaya daripada sekedar kemajuan teknologi komunikasi. Fenomena SMS tidak pernah terbayangkan bahkan 10 tahun yang lalu. SMS tidak hanya membangkitkan kebutuhan orang selalu terhubung dengan orang lain, tetapi juga bekerja sebagai *safety blanket* di situasi-situasi canggung. Dengan adanya teknologi SMS kebutuhan untuk 'ada' berubah menjadi berada di tempat lain atau bahkan berada dimana-mana. Teknologi SMS sebagai teknologi baru mempengaruhi tidak hanya bagaimana orang berkomunikasi tapi juga berpengaruh pada identifikasi terhadap diri, orang lain dan kebenaran. Dengan sifat anonimnya, orang dapat menciptakan dunia virtual bagi dirinya dan mencitrakan dirinya seperti apapun yang diinginkannya.

Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi, adalah proyek seni yang mengumpulkan cerita orang-orang dibalik dunia virtual ini. Bagaimana teknologi SMS memberi eksistensi diri dalam dunia virtual dan mengubah apa yang tadinya dikenal sebagai realitas bagi orang-orang yang terlibat di dalamnya. Animasi adalah teknik yang tepat untuk merepresentasikan fenomena ini. Pertama, dengan animasi kreator dapat mengambil kendali penuh atas karya yang diciptakan. Hal yang sama juga terjadi dalam dunia virtual yang tercipta oleh teknologi SMS, orang mengendalikan bagaimana mereka ingin mencitrakan diri mereka dihadapan orang lain. Alasan lain memilih teknik animasi adalah melalui teknik animasi dapat dilakukan peniruan gerakan seperti yang terdapat dalam teknologi SMS ketika membaca sebuah pesan.

Sebagai bagian dari seni new media yang didasari oleh tema-tema yang beredar dikalangan komunitas SMS, proyek ini berusaha untuk tampil sebagai bagian dari lingkungan komunitas ini. Dengan demikian tujuan proyek ini tidak lagi kecanggihan teknologi atau semata-mata ekspresi diri seniman, namun proyek ini ingin merefleksikan apa yang tadinya dikenal sebagai realitas telah bergeser dengan munculnya teknologi SMS. Realitas sudah tidak riil lagi, digantikan oleh realitas virtual yang memberikan kenyamanan dalam dunia anonimi.

Kata kunci: *Text Mate*, *Text Image*, Dunia Virtual

KATA PENGANTAR

Tidak ada ungkapan yang lebih tepat selain rasa syukur atas terselesaikannya proyek seni ini. Proyek seni **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi** ini dimaksudkan sebagai proyek tugas akhir S2 di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Setelah tertunda sekitar satu tahun, mengulang suatu proyek yang berdekatan terasa seperti sebuah anti klimaks. Oleh karena itu permintaan maaf yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada dosen pembimbing, Drs Suwarno Wisetrotomo, MHum, apabila tesis ini jauh dari yang diharapkan. Permintaan maaf kedua saya sampaikan pada seluruh jajaran staf Pasca Sarjana ISI Yogyakarta, khususnya Drs. Subroto, MHum selaku asisten direktur dua atas berbagai kelalaian administratif yang saya lakukan.

Proyek seni **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi** semula hanya ingin memanfaatkan kumpulan *text image* selama perjalanan proyek SMS mulai tahun 2003. Konsentrasi menjadi bergeser atas arahan Drs M. Dwi Marianto, MFA Phd, Drs. Subroto, MHum, dan Drs Suwarno Wisetrotomo, MHum dalam proses proposal. Karya ini tidak lagi berhenti pada eksplorasi estetis namun sedikit banyak mengupas fenomena sosial yang melatari timbulnya *text image-text image* tersebut. Dalam segala kekurangannya karya ini berusaha untuk hadir mengetengahkan sebuah kebiasaan baru yang tanpa disadari mencengkeram kehidupan kita dalam bentuk yang sederhana.

Melewati proses yang tidak mudah, akhirnya proyek ini siap dipresentasikan, untuk itu saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya pada:

1. Drs M. Dwi Marianto, MFA Phd selaku direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta sekaligus pembimbing akademik
2. Drs Suwarno Wisetrotomo, MHum selaku Pembimbing Utama
3. Drs Subroto, MHum selaku asisten direktur satu
4. Dra Budi Astuti, MHum selaku asisten direktur dua
5. Bapak Krisna Murti
6. Seluruh staf Pascasarjana ISI Yogyakarta
7. Kedua orang tua, Vito, Mbak Ike, Mas Apong, Yongky, Dava, Divya

8. Seluruh Civitas Akademika ISI Surakarta khususnya Prodi TV atas kesempatan dan kepercayaan yang diberikan
9. Jajaran Management Solo Grand Mall Surakarta atas segala dukungannya
10. Studio 19, Mas Esha, Mas Kris, Mas Iwan, Mas Sartono, Mas Heru atas bantuan pada proyek SMS sejak awal
11. Evergreen atas segala dukungannya
12. Bob, Phen, Tatuk, T13, Bintang, Simbah
13. Jampuk, Djarot dan Jamrud atas ijin memvisualkan pengalamannya
14. Dini, Froni, David, Erna, Ella, Sigit, Made, Bonding atas bantuan selama presentasi berlangsung
15. *Last but not least, my one and only spirit who keep me in day without night fall*

Satu-satunya harapan yang masih tersisa adalah karya ini dapat diterima sebagai catatan kecil perjalanan teknologi mengubah sebuah budaya lengkap dengan segala kekurangan dan kelebihanannya.

Surakarta, Februari 2007

DAFTAR ISI

ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Judul	12
C. Landasan Teori dan Metode Penciptaan	15
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Dimensi Karya	19
B. Bentuk Karya dan Penyajian	22
C. Media	26
D. Tema	29
E. Lokasi dan Cara Penempatan	31
III. LAPORAN PELAKSANAAN	
A. Eksplorasi	34
B. Eksperimentasi	39
C. Pembentukan	44
IV. ULASAN KARYA	50
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
KEPUSTAKAAN	60
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR.

Gb. 1.	Tatanan bahasa baru	4
Gb. 2.	Berdoa	4
Gb. 3.	Eksistensi	10
Gb. 4.	Rancangan <i>signage</i> dan lokasi pemasangan	24
Gb. 5.	Rancangan <i>signage</i> yang akan dipasang di seputaran Kota Solo	25
Gb. 6.	Rancangan <i>table sign</i>	26
Gb. 7.	<i>Text image</i> salib	28
Gb. 8.	Cara membedakan	30
Gb. 9.	Sketsa rancangan display karya animasi	32
Gb. 10.	Sugeng Enjang	36
Gb. 11.	Jesus	37
Gb. 12.	Alasan ber- <i>Short Message Service</i>	38
Gb. 13.	Cara mengidentifikasi tampilan fisik	40
Gb. 14.	Cara dapat nomer	41
Gb. 15.	“Kejadian” yang diinginkan di pertemuan pertama	42
Gb. 16.	Pilihan antara virtual dan realitas	43
Gb. 17.	Contoh <i>text image</i>	44
Gb. 18.	Proses animasi menggunakan <i>macromedia flash</i>	45
Gb. 19.	Proses <i>rendering</i> menjadi file AVI	46
Gb. 20.	Proses <i>editing</i> dengan pemberian transisi dan <i>video effect</i>	47
Gb. 21.	Proses <i>encoding</i> dari file SWF kembali menjadi video file (AVI)	47
Gb. 22.	Proses <i>rendering</i> dari AVI ke <i>mpeg 2</i>	48
Gb. 23.	Respon terhadap rekreasi kisahny	51
Gb. 24.	Monyet	54
Gb. 25.	Sahur	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	<i>Storyboard</i>	62
Lampiran 2	<i>Signage</i>	69
Lampiran 3	Katalog	72
Lampiran 4	Dokumentasi foto presentasi karya	73
Lampiran 5	Dokumentasi video presentasi karya	78



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

1. Alasan Penciptaan

Ketika teknologi telepon seluler (biasa disebut *handphone* atau hp) datang, orang begitu terpesona pada kemampuannya untuk menghubungkan orang kapan pun dan di mana pun. Sebuah fenomena baru muncul seperti yang terjadi saat teknologi televisi menghegemoni pemirsanya, *handphone* saat ini menjadi bagian dari kebutuhan pokok sebagian masyarakat dan mulai mengontrol bagaimana orang mengukur orang lain maupun dirinya. Fenomena yang pertama terjadi adalah *handphone* menjadi indikator baru status sosial seseorang. Orang merasa menjadi orang yang lebih baik/hebat ketika menenteng model terbaru. (Thompson, 2005: 78) Beberapa orang bahkan merasa tidak nyaman meninggalkan rumah tanpa *handphone* atau bahkan merasa 'terputus dari dunia' ketika tidak menerima *Short Message Service* dalam satu hari. Pengamatan ini membawa pada satu kesimpulan bahwa *Short Message Service* telah menjadi sebuah fenomena sosial yang tidak pernah terbayangkan bahkan 10 tahun yang lalu. Ber-*Short Message Service* tidak hanya membangkitkan keinginan orang untuk selalu terhubung dengan komunitasnya tetapi juga berfungsi sebagai *safety blanket* yang melindungi pada situasi-situasi yang tidak mengenakkan. *Handphone* seolah-olah memberi rasa aman bagi pemiliknya dari dunia diluar dirinya. Fred Guterl (2003: 43) menggambarkan dalam artikelnya *Bionic Youth*

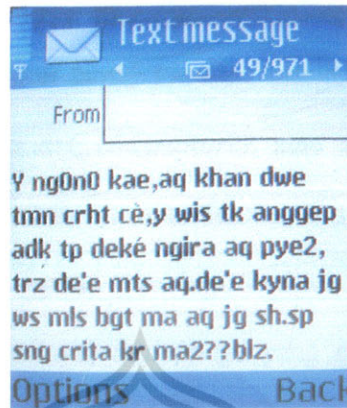
"...And when it came to approaching the opposite sex, instant messaging was a whole lot less stressful than getting up the nerve to speak to somebody in the school cafeteria"

Artikel ini tidak hanya menggambarkan apa yang terjadi dalam pergaulan kaum muda, namun juga merefleksikan kebiasaan baru hampir semua orang yang mempunyai *handphone* dalam kantongnya. Lazim dilihat dalam ruang tunggu, ruang tunggu dokter misalnya, orang lebih memilih ber-*Short Message Service*-an dengan seorang teman di tempat lain untuk menceritakan betapa canggungnya suasana atau bahkan menggunjingkan kejadian yang dilihat dalam ruang tunggu itu daripada memulai pembicaraan dengan sesama pengantri. Walaupun kebutuhan berkomunikasi adalah sesuatu yang natural seperti yang dikatakan Heidegger bahwa eksistensitensi seseorang ditentukan oleh kemampuannya untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkannya kepada orang lain (Myerson, 2003: 12), dengan teknologi *Short Message Service* kebutuhan tersebut bergeser dari kebutuhan untuk eksistensi menjadi kebutuhan untuk eksistensi ditempat lain atau bahkan eksistensi di mana-mana.

Kemampuan untuk ‘mengada bersama’ ini pernah hampir tercapai dengan adanya teknologi internet sehingga Marshall McLuhan mengatakan internet akan membawa pada sebuah era ‘kampung global’. Namun beberapa kelemahan muncul bagi pengguna di negara dunia ke-tiga seperti Indonesia misalnya piranti yang lumayan mahal, kualitas jaringan yang tidak stabil, belum lagi kendala bahasa mengingat tidak semua orang mempunyai kecakapan berbahasa Inggris sehingga kadang menimbulkan kemalasan mengakses informasi atau membuat jaringan karena kekuatiran hal yang akan disampaikan ditanggapi secara salah atau informasi yang ditangkap mungkin melenceng dari informasi sebenarnya. Konsekuensi semacam ini, internet hanya terjangkau bagi kelas sosial tertentu

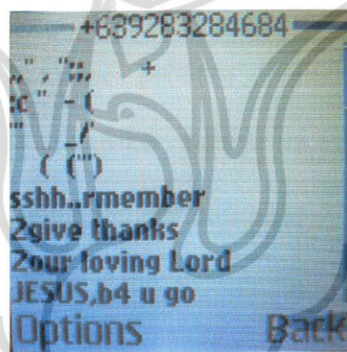
yang mempunyai akses terhadap modal dan bahasa internasional (Inggris), masalah lain yang muncul adalah proses homogenisasi masyarakat karena teknologi ini menuntut sebuah pengetahuan untuk dapat memanfaatkannya. (Budiman, 2002: 93-94) Dari sisi inilah teknologi selular terutama *Short Message Service* mendapatkan celah kemenangannya. Perangkat yang dibutuhkan untuk saling ber-*Short Message Service* sangat terjangkau, mulai dari handset dengan berbagai macam fitur dalam harga yang cukup murah hingga promosi pihak *provider* (penyedia layanan saluran komunikasi atau lebih dikenal sebagai penyedia kartu/nomer telepon) dengan harga yang sangat murah bahkan memberikan bonus *Short Message Service* gratis tiap jumlah penggunaan tertentu. Kemenangan lain dari teknologi *Short Message Service* dibanding teknologi email, *Short Message Service* memasuki wilayah-wilayah paling personal para penggunanya kapan saja dan di mana saja serta memberikan keleluasaan penggunanya untuk menciptakan sistem bahasa baru sesuai lingkungannya. Dapat dikatakan fenomena *Short Message Service* mempengaruhi bukan saja bagaimana orang berkomunikasi, tetapi juga mempengaruhi indentifikasi terhadap orang lain dan kebenaran sekaligus juga menciptakan aturan baru yang membentangi dari sistem bahasa hingga norma-norma. Perubahan yang paling mudah dikenali adalah penyingkatan bahasa sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dikirimkan dalam satu pesan yang telah diset 160 karakter tiap pesannya. Tanpa memahami aturan dasar penulisan dalam *Short Message Service*, orang tidak akan mampu memahami hal apa yang ingin disampaikan. Aturan penulisan yang paling

lazim digunakan adalah menghilangkan vokal dalam sebuah kata dan membaca angka seperti pengucapannya dalam bahasa Inggris.



Gbr. 1 Tatahan Bahasa Baru
Tata bahasa 160 karakter tanpa batasan bahasa (Foto: penulis)

Keasikan lain yang ditawarkan adalah menciptakan *text image* atau gambar yang tercipta dari kumpulan tanda baca dan simbol yang terdapat dalam *handphone* untuk mengekspresikan pesan.



Gbr. 2 Berdoa
Text image dibuat dari huruf and simbol (Foto: penulis)

Usaha kreatif ini membuktikan walaupun teknologi *handphone* mempunyai peluang untuk mereduksi sifat kemanusiaan atau bahkan menciptakan definisi baru tentang kemanusiaan karena sesungguhnya ketika seseorang berhubungan dengan orang lain menggunakan teknologi seluler sebenarnya mereka sedang

mengurung diri dalam dunia virtual ciptaan mereka sendiri, selalu masih ada cara untuk mengambil alih kendali melalui kreatifitas.

Munculnya karya seni berbasis kemampuan teknologi bukan suatu hal baru. Ambil contoh di sekitar tahun 1980-an, mesin fotokopi menjadi alat yang sangat penting bagi *copier art*, *electroworks*, atau *xerography* yaitu seniman-seniman yang menggunakan mesin fotokopi sebagai alat penyampaian gagasannya. Melalui kecanggihan teknologi, seniman dapat mereproduksi *image-image* yang ada (atau detailnya) dari *image* yang muncul dalam media massa untuk diolah kembali. *Image* yang sudah ada dianggap sebagai materi bahasa, sejajar dengan kata-kata, yang kemudian disusun, diolah, diciptakan ulang bahkan mungkin ditambah dengan *image* tubuh si seniman untuk membahasakan gagasan yang ingin disampaikan. Inti dari karya seni ini adalah memanipulasi sesuatu yang lazim dilihat untuk menggelitik imajinasi penerimanya. Penciptaan karya berdasarkan teknologi memberi peluang menciptakan bidang seni yang demokratis, dalam arti menjadikan karya-karya ini interaktif karena penerimanya berhak untuk menambah kemudian mengirimkan ke orang lain yang bisa jadi bermakna sangat jauh dari yang dimaksudkan sebelumnya. (Walker, 2001: 140-141)

2. Keaslian Penciptaan

Originalitas atau keaslian sebuah karya merupakan problem bagi seniman maupun dunia seni. Originalitas menurut Walter Benjamin adalah kelanjutan

konsep keotentikan (*authenticity*), yang dalam dunia seni berarti dikaitkan dengan kebaruan sebuah karya atau konsep yang dikemukakan. (Evans and Hall, 1999: 73)

Sementara itu, Marshall McLuhan mengatakan:

"Any one of our new media, is in a sense a new language, a new codification of experience collectively achieved by new work habit and inclusive collective awareness"

Pendapat ini diperkuatnya pada tahun 1969 dengan mengatakan:

"The new media are not ways of relating us to the old "real" world; they are the real world and they reshape what remains of the old world at will" (Rush, 1999: 80)

Jika dua pendapat ini digabungkan, dapat dimengerti bahwa originalitas atau keaslian, adalah sebuah pendekatan kreatif baru terhadap sebuah objek.

Perwujudan karya animasi menggunakan *text image* menerapkan pendekatan terbalik dari pembuatan animasi pada umumnya. Jika pada pembuatan animasi pada umumnya, karakter dibuat berdasarkan cerita, dalam eksplorasi *text image*, narasi disusun berdasar *text image* yang mampu ditampilkan dalam layar *Short Message Service*. Misalnya *image*:

<O/
y
/ > digabungkan dengan <('!.)>
(. _ o)
? , " : ,
¿ J ¿ J c _) / "

akan memunculkan cerita antara manusia dan anjing peliharaannya. Dengan demikian tahapan pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan topik, pembuatan maupun pengumpulan *text image*
2. Penyusunan narasi dalam bentuk *story board* sebagai panduan animator menggerakkan *text image* yang telah ditentukan

3. Animasi *text image* dengan menggunakan program *Macromedia Flash*
4. Proses Editing
5. Proses Mastering
6. Presentasi karya

Perlu dipertegas, bahwa *text image* yang akan digunakan diciptakan melalui perangkat *handphone* ataupun berdasarkan kiriman melalui *Short Message Service*. Disadari, dalam dunia virtual sangat sulit untuk melacak asal atau siapa pencipta pertama sebuah *text image*. Oleh karena itu dalam karya ini tidak disebutkan siapa pencipta ataupun asal *text image* yang digunakan untuk menghindari klaim pemilikan yang sulit dibuktikan kebenarannya. Walaupun pembuatan *text image* dapat dilakukan melalui komputer ataupun secara manual, esensi dari eksplorasi ini bukan pada beragamnya *text image* yang muncul, namun lebih pada eksplorasi lanjutan dari kemampuan *Short Message Service* sebagai media berekspresi. Demikian pula halnya dengan teknis pengerjaan karya ini. Teknik animasi dipilih selain untuk mereplika gerakan *text image* dalam layar *handphone* juga agar dapat memperoleh kontrol total terhadap gerakan *image*.

Disadari bahwa nilai kebaruan dari karya ini tidak terlalu menonjol mengingat makin cepatnya perubahan teknologi *handphone* maupun teknik animasi. Namun yang hendak ditawarkan oleh karya ini adalah penyajian karya animasi sebagai bentuk presentasi pengamatan terhadap sebuah fenomena sosial yang disebabkan oleh kemunculan sebuah teknologi baru. Argumentasi ini hampir sama dengan argumentasi Mike Bidlo bahwa telah terjadi kelebihan di dunia seni, sehingga segalanya sudah pernah dilakukan (Rush, 1999: 129), bukan sebagai

pembenar untuk melakukan pemalsuan (*forgery*) namun lebih sebagai penggambaran dari konsep *new media art*, bahwa *image-image* yang mengerumuni kita tidak harus dianggap sebagai sebuah karya jadi, namun dapat juga dianggap sebagai sumber penciptaan sebuah karya baru dengan pendekatan konsep dan teknis yang berbeda.

Seperti telah diuraikan di atas, terdapat enam langkah yang akan ditempuh untuk menciptakan karya animasi ini. Bagian terpenting dari proses eksplorasi ini adalah tahapan pengumpulan *text image* dan tahap penyusunan cerita yang diperoleh melalui *participatory observation* dan *in-depth interview* pada komunitas *Short Message Service* serta studi pustaka untuk mendapatkan dasar pemikiran atas fenomena sosial yang terjadi. Eksplorasi penciptaan karya seperti ini pernah dilakukan oleh Taufik “L’ea” Setiawan dalam menciptakan karya sastranya di media berjudul *L3Words – green light for easy reading* yang meminta orang mengirimkan tiga kata. Tiga kata tersebut kemudian dijadikan pemancing tema dalam menulis sebuah cerita pendek. Referensi lain yang hampir sama, baik secara pemilihan metode eksplorasi maupun format karya adalah film animasi singkat berjudul *Fight* karya Xiao-xiao yang menggunakan *software* makromedia flash. Zhu_zhq@sohu.com menampilkan adegan laga dengan visual tokoh yang sangat simpel, hampir mirip dengan bentukan yang muncul dalam *text image*, namun kerapian dan variasi gerak mampu digarap dengan detail.

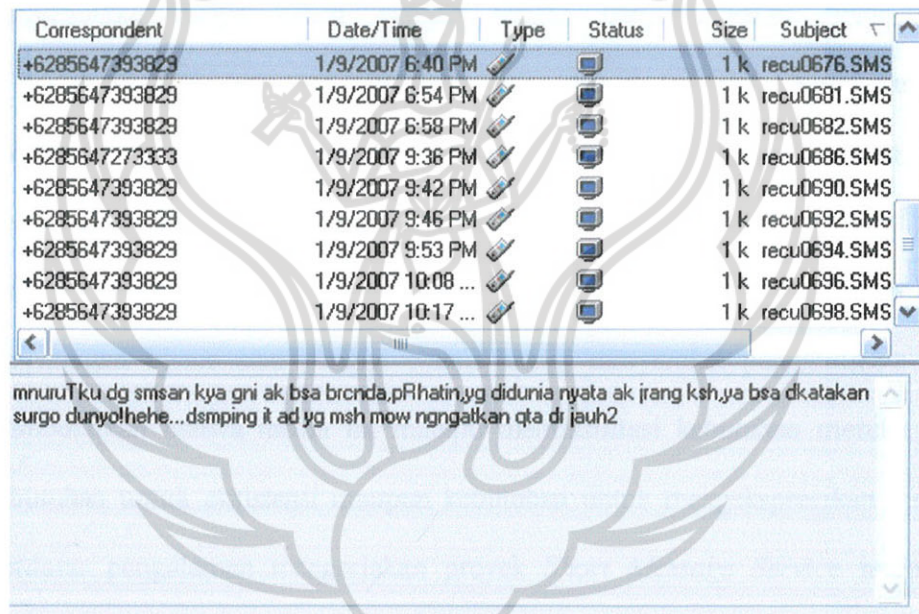
Dengan demikian jelaslah originalitas karya ini terletak pada sisi pendekatan, konsep dan eksplorasi fenomena sosial yang melatarbelakangi munculnya sebuah bentuk media berkesenian baru. Keyakinan ini sejalan dengan

pendapat Edmund Burke Feldman yang mengatakan, penekanan pada originalitas dalam karya seni dapat dipahami sebagai penekanan dalam perubahan gaya yang cepat (*rapidly of stylistic change*) dan dalam kaitannya dengan kritik seni Feldman berpendapat *originality is not novelty for its own sake, but that it provides truly new insights, that it illuminate rather than merely dazzles.* (Feldman, 1967: 494)

3. Tujuan dan Manfaat

Melihat sebentar pada perjalanan relasi antara masyarakat, teknologi dan seniman seperti yang telah dieksplorasi oleh karya-karya seni media baru terdahulu, terlihat bahwa teknologi yang awalnya diciptakan untuk memudahkan kehidupan manusia berangsur-angsur berubah menjadi penentu manusia menjalankan hidupnya. Kegelisahan akan kondisi ini menyebabkan beberapa seniman berusaha membalikkan peran teknologi menjadi media ekspresi dengan memanfaatkan sifat subversif teknologi terhadap dirinya sendiri dalam pengertian menggunakan fasilitas teknologi secara kreatif walaupun agak menyimpang dari maksud teknologi tersebut ketika diciptakan. Sejak awal digunakannya, teknologi *Short Message Service* telah menjadi teknologi yang *salah kaprah* dalam artian teknologi ini tidak dimaksudkan menjadi unggulan pemasukan bagi provider, mengingat teknologi ini sebetulnya hanya digunakan untuk mengecek ketersediaan jaringan di suatu daerah. (Thompson, 2005: 56) Ini menjelaskan mengapa kapasitas karakter dalam satu *Short Message Service* sangat terbatas, yaitu 160 karakter. Perubahan besar terjadi ketika pengguna akhir (*end user*) dapat juga bertindak sebagai pengguna aktif dengan dimulainya layanan interaktif yang

memungkinkan pengiriman *Short Message Service* antar provider yang berbeda. Perkembangan berikutnya, seiring dengan kemajuan fitur yang ditanamkan pada *handset*, mulailah dikembangkan *Short Message Service* multimedia atau lebih dikenal dengan MMS (*multi media service*) yang mampu mengirimkan gambar, suara, teks, video maupun gabungan kesemuanya. (Putra, 2004: 49-52) Berawal dari media yang tidak sengaja, komunikasi dengan *Short Message Service* justru menjadi pemasok keuntungan yang dapat dilihat dari perkiraan penggunaan *Short Message Service* secara global pada tahun 2002 yang mencapai 1 miliar pesan perhari dan terus bertambah dari hari ke hari.



Gbr. 3 Eksistensi

Salah satu alasan memilih eksistensi di dunia maya (Foto: penulis)

Contoh di atas menggambarkan, dalam keterbatasannya ternyata *Short Message Service* mampu dijadikan ajang eksistensitensi diri bagi pecandunya. Dalam studi psikologi sosial, manusia mempunyai kebutuhan untuk melakukan kontak dengan orang lain untuk membuktikan dirinya ada. Pembuktian ini dapat

dilakukan dengan dua cara yaitu perbandingan sosial (*social comparison*) dan dukungan emosional (*emotional support*). Berdasarkan analisis perbandingan sosial, orang membutuhkan orang lain sebagai standart untuk mengevaluasi diri, sementara hubungan dengan orang lain akan memberikan dukungan emosional dalam bentuk perhatian dan kasih sayang. (Dayakisni, 2006: 156-157) Dengan melakukan ‘obrolan buta’ melalui *Short Message Service*, seseorang merasa mampu mengungkapkan dirinya seperti yang dia inginkan serta dapat memperoleh perhatian tanpa melalui proses yang berbelit seperti yang terjadi di dunia nyata.

Kenyataan seperti ini sering dihadapi dengan sikap skeptis yang menyebutkan hanya orang dengan terlalu banyak waktu luang yang menyempatkan diri mengotak-atik tanda baca untuk menciptakan *image* atau puisi singkat. Pendapat lain mengatakan beredarnya *image*, kutipan, atau puisi merupakan taktik provider agar masyarakat terpancing untuk mem-forward pesan yang nota bene menguntungkan pihak penyedia jaringan. Namun di luar polemik kepentingan bisnis atau pengisi waktu luang, masyarakat penggunanya telah membuktikan bahwa media ini mampu memfasilitasi kebutuhan mereka, baik kebutuhan untuk eksistensi maupun kebutuhan untuk mengekspresikan dirinya. Berdasar pengalaman mengerjakan proyek *Short Message Service* terdahulu, pemilihan karakter teknologi selular yang digunakan untuk berinteraksi ini tidak hanya didasarkan pada pertimbangan artistik semata. Namun didasarkan pada pertimbangan karakter tersebut mampu memotret fenomena perubahan, baik plus maupun minusnya. Pertimbangan penting lainnya adalah sosialisasi bagaimana media ini berfungsi sehingga keterlibatan *audience* menjadi lebih maksimal.

Dengan pertimbangan tersebut, maka rancangan presentasi karya ini pun direncanakan akan berada di ruang publik yang merupakan tempat berkumpul atau tempat pertemuan para 'aktivis' komunitas virtual. Pertimbangan pemilihan tempat ini sejalan dengan konsep dasar dari karya-karya *new media* yang menghindari eksklusifitas galeri serta mengembalikan sebuah karya pada komunitas di mana sebuah ide berasal.

B. Judul

Melihat sebentar pada perjalanan relasi antara masyarakat, teknologi dan seniman terlihat bahwa teknologi yang awalnya diciptakan untuk memudahkan kehidupan manusia berangsur-angsur berubah menjadi penentu manusia menjalankan hidupnya. Dengan makin tergantungnya orang pada teknologi untuk merasa 'ada', kemudian menimbulkan pertanyaan apa yang riil dan apa yang virtual. Aktualisasi diri ternyata tidak cukup hanya berhenti pada dunia riil, namun perlu diciptakan dunia-dunia virtual lain untuk memenuhi kebutuh yang disebut oleh Heidegger 'mengada bersama'. Mengutip pendapat John Walker pada tahun 1988 dalam mensikapi diperlukannya alternatif dunia lain untuk memenuhi kebutuhan ego manusia, (Budiman, 2002: 81) maka proyek pendokumentasian fenomena sosial ke dalam karya seni ini akan mengambil judul: **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi**. Dari judulnya, proyek ini bermaksud untuk mendokumentasikan sebuah fenomena sosial yang muncul sebagai akibat berkembangnya teknologi *Short Message Service* ke dalam sebuah karya seni animasi yang akan dipresentasikan dalam bentuk video instalasi.

Seperti lazim diajarkan dalam pendidikan dasar, kata budaya merupakan akronim dari kata budi dan daya. Budi berarti kemampuan manusia untuk berpikir, sedangkan daya adalah kemampuan manusia untuk berbuat. Dengan demikian dapat diartikan budaya adalah sebuah hasil olah pikiran dan perbuatan manusia. Dalam tataran berikutnya budayalah yang menjadi patokan bagaimana orang menjalankan kehidupannya. Munculnya teknologi *Short Message Service* sedikit banyak mempengaruhi pola hidup masyarakat. Komunikasi instant yang ditawarkan oleh teknologi ini mengubah relasi antar manusia hingga sebuah tahapan di mana menyampaikan maksud melalui teknologi menjadi lebih riil dari pada pertemuan secara langsung.

Perubahan pengenalan terhadap apa yang riil dan apa yang virtual dapat diartikan sebagai mengaburnya batasan antara kenyataan dan rekaan. Dalam dunia virtual tidak ada yang tidak mungkin, karena semuanya berada dalam dunia citraan yang diciptakan oleh seseorang sesuai gambaran idealnya. Gambaran ini yang ingin direpresentasikan oleh kalimat **Realitas Tanpa Tepi**. *Tanpa tepi, tanpa batasan* merupakan konsekuensi logis dari teknologi *Short Message Service* dengan sifatnya yang anonim. Tanpa diawali oleh pertemuan fisik sebelumnya, seseorang tidak mempunyai batasan dalam menciptakan citra diri melalui kecerdasan mengolah kata dan menciptakan/menggunakan *text image* untuk menarik lawan bicaranya. Sayang sekali, keunggulan sifat anonim ini sering kali justru digunakan untuk hal-hal yang cenderung ke arah negatif daripada positif. Di samping itu, masih banyak orang yang melupakan kesadaran bahwa bercakap melalui *Short Message Service* bukanlah percakapan antara dua orang, tetapi

semacam percakapan seorang diri, seseorang berbicara dengan suatu sosok virtual yang tercipta dalam benaknya sendiri.

Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi, sebagai judul proyek memberi gambaran fenomena yang ingin ditangkap, yaitu kegelisahan manusia dewasa ini yang terperangkap dalam pusaran rasa yang mengaburkan batas-batas antara dunia riil dan dunia virtual yang mengakibatkan alienisasi dirinya terhadap kenyataan yang seharusnya dihadapi. Jean Baudrillard menunjukkan kemampuan simulasi menjadi realitas melalui beberapa tahapan. Pertama, simulasi masih merupakan refleksi dari realitas yang diacunya, kemudian membelokkan hingga hadir tidak lagi seperti apa adanya. Tahap berikutnya simulasi menutup ketidakhadiran realitas acuanya yang kemudian menghilangkan seluruh relasi antara simulasi dengan realitas yang diacunya. Dari tahapan ini muncullah yang disebut sebagai *hyper real* di mana pencitraan telah menjadi sebuah realitas. (Baudrillard, 1988: 172) Berdasarkan pemikiran Baudrillard ini lah proyek **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi** akan mengambil posisinya dalam mensikapi pergeseran pemahaman realitas bagi ‘pecandu’ *Short Message Service*. Pemahaman seolah-berbicara dengan sosok yang dikenal mengubah komunitas sosial yang tadinya sangat riil, menjadi sesuatu yang virtual. Mengutip apa yang dikatakan Benedict Anderson dalam *Imagined Communities*, sekelompok manusia merasa memiliki kesamaan ketika mereka berbagi imajinasi yang sama. Kesatuan imajinasi bisa berupa bayangan perjalanan sejarah yang sama, rasa senasib, atau asal usul yang sama. (Anderson, 2001: 8) Perasaan mempunyai kesamaan, bisa jadi bukan sesuatu yang riil. Demikian juga yang terjadi dengan pengguna *Short Message Service*,

rasa saling mengenal tercipta karena kesamaan imajinasi, berimajinasi berbicara dengan sesosok yang dikenal dalam pengertian mengenali kemiripan keadaan dengan keadaannya sendiri. Perasaan mengenali orang lain (*others*) berdasarkan pengenalan terhadap diri sendiri merupakan sebuah proses konsep diri dalam kaitannya dengan bentuk interaksi sosial melalui proses perbandingan sosial. (Dayakisni, 2006: 78)

Dengan demikian jelaslah bahwa yang ingin dicapai oleh proyek ini adalah pendokumentasian sebuah fenomena sosial melalui karya seni animasi dengan menggunakan idiom (dalam hal ini *text image*) yang diciptakan dan digunakan dalam komunitas *Short Message Service* untuk kemudian dipresentasikan kembali pada komunitas tersebut. Berdasarkan pemikiran tersebut, tolok ukur keberhasilan proses kreatif ini bukan lagi terletak pada hasil akhir yang berwujud karya, tapi lebih ditekankan pada proses interaksi serta pendokumentasian fenomena sosial yang diharapkan pada akhirnya dapat memicu penelitian-penelitian sosial lain yang dapat memberikan kontribusi lebih pada perkembangan budaya massa di Indonesia.

C. Landasan Teori dan Metode Penciptaan

Robert Filliou (Ruhberg *et al.*, 2000: 589) pernah mengatakan '*Whatever I say is meaningless if it does not inspire you to follow up my ideas with your own.*' Pemikiran ini yang mendasari proses realisasi proyek **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi**. Presentasi hasil pengamatan terhadap fenomena *Short Message Service* selama lebih dari tiga tahun ini hanya menggunakan teknik animasi

sederhana yang tentu saja telah jauh ketinggalan dibandingkan dengan pesatnya laju teknologi dewasa ini. Namun seperti telah diuraikan sebelumnya, proyek ini berkeinginan untuk menggelitik kesadaran bahwa sebagian manusia sekarang hidup dalam dunia yang tersegmentasi. Yang dimaksud dengan dunia yang tersegmentasi di sini adalah bahwa saat ini manusia mulai terbiasa hidup dalam dunianya masing-masing, kadang diciptakan sendiri, yang tidak saling bersinggungan secara riil. Dunia-dunia yang seolah terhubung (oleh teknologi komunikasi) sesungguhnya sebuah dunia yang terpisah-pisah baik oleh pemikiran maupun gaya hidup yang tidak lagi membutuhkan interaksi sosial secara langsung namun mengandalkan pada kecanggihan teknologi. Keadaan ini menarik untuk dieksplorasi, apa lagi dari sisi penggunaan teknologi untuk membangun suatu hubungan. Karl Jaspers, seorang filsuf Jerman, mengutarakan bahwa berkomunikasi dengan manusia lain adalah kewajiban bagi seorang manusia. Timbulnya rasa kebersamaan, dalam hal ini perasaan berada dalam satu komunitas, yang dijembatani oleh teknologi kadang meng-alienasi orang pada kenyataan yang ada di hadapannya. Bangunan konstruksi sosial dalam dunia virtual makin meneguhkan anggapan bahwa apa yang kita ketahui sebagai komunitas hanya berada pada tataran angan-angan, yang didukung oleh keinginan mencapai tujuan yang sama. Namun sejalan dengan apa yang dilontarkan Peter Forbes, *world is not as old and jaded as it seems*, selalu dapat dicari peluang untuk memanusiakan teknologi yang tadinya menjauhkan manusia dari komunitas kemanusiaannya.

Pendekatan lain yang ingin digunakan adalah redefinisi posisi antara seni, seniman dan publiknya yang memungkinkan dicapai melalui metode observasi partisipatif (*participatory observation*) dalam mengeksplorasi teknologi telpon selular. Disadari atau tidak sebagian besar masyarakat telah berada dalam komunitas *Short Message Service (Short Message Service community)*. Dengan observasi partisipatif, posisi seniman dapat berubah-ubah antara menjadi fasilitator maupun partisipan, yang memberikan ruang lebih bagi masyarakat untuk mengaktualisasikan dirinya, sekaligus berpandangan kritis terhadap teknologi yang digunakan, sehingga karya yang dibuat tidak hanya “bermain teknologi dan gaya hidup” namun juga mampu membaca gejala perubahan budaya yang sedang terjadi.

Pendapat Martin Heidegger yang dikutip oleh Yasraf Amir Piliang (2003: 233) dalam bukunya *Hipersemiotika* mengatakan suatu saat eksistensitensi manusia tak lebih dari sebuah citraan (*image*). Dalam buku yang sama Yasraf (2003: 162) juga berbicara mengenai sebuah masyarakat konsumtif yang ditandai dengan perubahan obyek konsumsi menjadi bentuk eksistensitensi diri. Saat ini dunia itu telah mewujudkan melalui teknologi *Short Message Service*. Teknologi *Short Message Service* telah menciptakan sebuah dunia dengan sistem pengenalan baru berupa nomer pengenalan yang membutuhkan verifikasi, karena sedekat apapun di dunia nyata, tanpa ter-save dalam memori phone book, individu tidak lebih dari sederet nomer. Peter Forbes dalam artikelnya di *Modern Painters a Quaterly Journal of the Fine Art* (1995: 69), mengatakan, manusia adalah makhluk yang penuh dekorasi. Mulai dari nama, rambut dan pakaian adalah

bentuk ‘dekorasi’ yang menjadikan sesosok individu seorang manusia. Dalam dunia rekaan *Short Message Service* ciri ini bukan lagi sesuatu yang riil namun sebatas bagaimana sesosok individu ingin dicitrakan. Dengan sifatnya yang anonim namun personal, setiap individu berkesempatan menciptakan pencitraan dirinya sesuai keinginannya. Kembali pada pendapat Heidegger, sebuah dunia kontemporer telah tercipta. Sebuah dunia yang hanya berisi citraan-citraan tanpa pernah dapat dibuktikan ke-riil-annya. Keadaan ini didukung oleh berubahnya peran obyek konsumtif menjadi standart eksistensitensi diri. *Handphone* yang sedianya sebuah alat komunikasi telah berubah fungsi menjadi sarana eksistensitensi diri baik secara virtual maupun riil. Eksistensitensi secara virtual ketika terbentuk komunitas-komunitas yang hanya saling berbicara melalui *Short Message Service*, sedangkan eksistensi secara riil ketika status sosial seseorang dianggap berbanding lurus dengan tipe maupun kecanggihan *Handphone* yang ditentengnya.