V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebuah catatan yang tidak dapat ditinggalkan dari proyek ini adalah terjadinya perubahan judul. Semula proyek ini mengambil judul **Bu(d)aya Virtual, Realitas Tidak Pernah Cukup**, judul ini diambil berdasarkan pengalaman narasumber yang merasakan kepuasan eksistensi diri dalam dunia virtual. Sesuai dengan pertimbangan dari tim penguji dan dosen pembimbing judul proyek kemudian diubah menjadi **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi** dengan mempertimbangkan kenyataan bahwa fenomena *Short Message Service* tidak hanya berhenti pada persoalan eksistensi diri.

Fenomena yang tertangkap oleh proyek **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi** hanya merupakan puncak dari gunung es persoalan maupun kesempatan yang ditawarkan oleh teknologi *Short Message Service*. Walaupun secara sederhana, karya animasi **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi** menyentuh satu persoalan krusial yang dipicu oleh teknologi *Short Message Service*. Dalam karya itu terefleksikan peluang penipuan yang sangat besar di luar pencitraan diri. Banyak orang mengaku, paling tidak sekali, pernah menerima *Short Message Service* yang mengatakan telah memenangkan suatu hadiah dan diharap menghubungi nomer tertentu untuk petunjuk pengambilan. Ujung dari praktek semacam ini, korban akan diminta mentrasfer sejumlah uang sementara hadiah yang dijanjikan tidak kunjung tiba.

Selain finansial bentuk lain adalah penipuan eksistensitensi diri. Jika dalam **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi** 'Djarot' mengukur eksistensitensi

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

dirinya melalui berapa banyak 'teman' yang mampu digaetnya dalam dunia virtual, dalam dunia nyata kian hari kian marak iklan yang menawarkan menjadi teman curhat bintang-bintang pujaan dengan cara mengirimkan pesan ke nomer tertentu bertarif hampir 10 kali lipat harga *Short Message Service* normal setiap kali menerima dan mengirim. Dengan iming-iming pesan tersebut langsung dari *handphone* si bintang pujaan, pembodohan massa kembali terjadi karena 'korban' merasa telah menjadi bagian dari kaum selebiritis dengan menafikan logika jika benar pesan-pesan tersebut langsung dari si bintang, mengapa diperlukan registrasi dan mengapa pula si bintang menggunakan nomer premium call, bukan menggunakan nomer reguler? Pembodohan massa yang masal ini kiranya sebuah persoalan yang tidak cukup hanya dicermati, namun sudah mulai dibutuhkan sebuah langkah konkrit untuk melakukan pendidikan terhadap laju budaya teknologi ini.

Sedikit melakukan evaluasi, kendala terbesar menjalankan proyek ini adalah 'menangkap' seseorang yang eksistensi di dunia virtual. Kendala kedua adalah mencari benang merah pengalaman narasumber yang mampu merefleksikan peluang maupun persoalan dalam dunia virtual ini. Masalah sepele seperti 'meninggikan mutu' dalam menggaet teman virtual ternyata mampu menjadi benang merah yang paling tepat untuk memulai perenungan berbagai macam bentuk penipuan yang mampu dilakukan teknologi ini yang hanya dapat diatasi dengan dimulainya edukasi yang membangkitkan kesadaran bahwa manusialah tuan dari teknologi bukan sebaliknya.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

B Saran

Waktu, mengerjakan dengan waktu yang cukup. Adalah saran sekaligus kelemahan terbesar proyek ini. Walaupun telah dimulai hampir 4 tahun yang lalu, sebuah proyek berdasarkan fenomena sosial tidak dapat diselesaikan hanya dengan berkutat dibidang penciptaan karya. Proyek semacam ini membutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk mengupas lapis demi lapis fenomena sosial yang muncul sehingga karya yang dihasilkan tidak hanya berupa ekspresi pribadi tanpa mempunyai dasar teori maupun data yang faktual.

Hal lain yang perlu dijadikan pertimbangan adalah pelibatan pihak-pihak terkait seperti pihak provider atau bahkan pengelola venue tempat mangkal komunitas yang dijadikan dasar pijakan. Dalam proyek **Budaya Virtual, Realitas Tanpa Tepi** pelibatan pihak lain telah mulai dilakukan dengan menggandeng pihak pengelola venue, yaitu Solo Grand Mall sebagai lokasi presentasi karya. Dengan demikian diharapkan terbuka peluang kerja sama dalam bentuk yang lebih luas mengingat fenomena sosial yang ditimbulkan oleh berkembangnya komunitas virtual berwadah teknologi *Short Message Service* tidak akan berhenti walaupun teknologi-teknologi canggih semacam 3G telah mulai dipasarkan.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

KEPUSTAKAAN

Anderson, Benedict. (1983), *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* atau *Imagined Communities Komunitas-komunitas Terbayang*, terjemahan Omi Intan Naomi (2001), Pustaka Pelajar, Yogyakarta

Baudrillard, Jean. (1988) *Selected Writing*, Standford University Press, Stanford

Budiman, Hikmat. (2002) *Lubang Hitam Kebudayaan*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta

Dayakisni, Tri. (2006) *Psikologi Sosial*, UMM Press, Malang

Evans, Jessica and Stuart Hall (Eds.), (1999) *Visual Culture: the reader*, Sage Publications, London et.al.

Feldman, Edmund Burke. (1967) *Art as Image and Idea*, Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey

Forbes, Peter. (1995) "Painting the World", dalam *Modern Painters a Quaterly Journal of the Fine Art*, Fine Art Journal Ltd, England

Guterl, Fred. (Aug.25-Sept.1 2003) "Bionic Youth", dalam *Newsweek*, Vol. CXLII, No.8

Habermas, Jürgen. (1979) *Communication and the Evolution of Society*, Beacon Press, Toronto

Myerson, George. (2001), *Heidegger, Habermas and the mobile Phone* atau *Heidegger, Habermas dan telepon genggam*, terjemahan Sigit Djatmiko (2003) Penerbit Jendela, Yogyakarta

Piliang, Yasraf Amir. (2003) *Hipersemiotika, Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, Jalasutra, Yogyakarta

Putra, Budi. (2004) *Planet Seluler, Ketika Teknologi Bergerak Mengubah Kita*, Logicom Publications, Tangerang

Rush, Michael. (1999) *New Media in Late 20th = Century Art*, Thames and Hudson Ltd., London

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Thompson, Henrietta. (2005) *Phonebook, a Handy Guide to the World's Favorite Invention*, Thames & Hudson, London

Soedjojono, S. (1946) *Seni Loekis Kesenian dan Seniman*, Penerbit Indonesia Sekarang, Yogyakarta

Ruhrberg, Karl, Manfred Schneckenburger, Christiane Fricke, dan Kalus Honnef. (2000) *Art of the 20th Century*, Taschen, Köln

Walker, John A. (2001) *Art in the Ages of Mass Media*, Pluto Press, Sterling-Virginia

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta