

**POLA PIKIR MASYARAKAT TERHADAP MEDIA
SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
SENI PATUNG INSTALASI**



**Oberlan Sitepu
NIM 1512618021**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2020

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

POLA PIKIR MASYARAKAT TERHADAP MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG INSTALASI diajukan oleh Oberlan Sitepu, NIM 1512618021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 19760510 200112 2 001



A. JUDUL

Pola pikir masyarakat terhadap media sosial sebagai ide penciptaan seni patung instalasi

B. ABSTRAK

Oleh:

OBERLAN SITEPU

NIM 1512618021

ABSTRAK

Pola pikir masyarakat terhadap media sosial sebagai ide penciptaan seni patung instalasi merupakan sarana penulis sebagai pengenalan budaya berpikir baru dalam hal memaknai dan menggunakan akses teknologi media sosial. Dalam karya seni patung yang diciptakan, medium yang dipergunakan adalah instalasi dengan menggunakan objek-objek yang dekat dengan keseharian. Hal ini bertujuan untuk membuka memori agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh audiens atau khalayak.

Bentuk yang diciptakan dalam karya tugas akhir ini merupakan bentuk transformasi dari fenomena dan permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, gambaran dari cara berpikir masyarakat pengguna media sosial yang mengalami penyimpangan dan kekeliruan dalam memaknai dan memanfaatkan teknologi media sosial. Secara karakteristik, penulis menampilkan kebetukan dari objek-objek material secara natural dengan memanfaatkan unsur gerak dan suara, untuk mengajak audiens lebih mendalami esensi dan makna yang dimuat dari karya seni yang diciptakan penulis.

Karya seni yang telah diciptakan dapat menjadi media pengingat budaya berpikir baru, salah satunya untuk mengingatkan masyarakat pengguna media sosial agar selalu bersikap kritis dan dewasa dalam menggunakan teknologi informasi media sosial. Ada banyak cara untuk memelihara pola pikir positif salah satunya dengan mengonsumsi informasi yang valid dan terpercaya. Dengan

didasari hal ini penulis menciptakan karya pola pikir masyarakat sebagai Ide Penciptaan Seni Patung Instalasi.

Kata kunci: Media sosial, Instalasi

ABSTRACT

The mindset of social media users as the idea in creating installation sculpture means as an introduction to a new way of thinking in terms of interpreting and using access to social media technology. In the sculptures created, the medium used is installation works, using objects of daily life. This is aimed to open memo ratio so that the message conveyed can be understood by the audience or public.

The form that was created in this final project is a transformation of social phenomena and problems that occur in society, an illustration the way of thinking by social media users who experience deviations and mistakes in interpreting and utilizing access to social media technology. Characteristically, the writer displays formation of material objects naturally by utilizing elements of motion and sound, to invite the audience more delve deeper into the essence and meaning of the works of art created by the author.

Artworks that have been created can be a triggered of a new way thinking, one of which is to remind people who used social media to always be critical and mature in using access to social media information technology. There are many ways to maintain a positive mindset, one of which is by consuming valid and reliable information. Based on this, the writer creates a works the mindset of social media users as the idea to creating installation sculpture.

Keywords: Social Media, Instalation

C. Pendahuluan

Pola pikir memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat pengguna media sosial. Pola pikir tidak hanya menandakan suatu entitas budaya atau situasi sosial saat ini, tapi juga menampilkan bagaimana gambaran kondisi sosial pengguna ke depannya seperti apa. Pola pikir terletak dalam pikiran bawah sadar, olah pikir secara terus menerus akan mempengaruhi perilaku seseorang. Maka yang memiliki pola pikir negatif akan berperilaku negatif sedangkan pola pikir positif akan mempengaruhi perilaku positif. Karena itu, pola pikir merupakan strategi yang memusatkan perhatian pada upaya mengidentifikasi asumsi bahwa respon-respon perilaku dan emosional yang tidak sesuai dipengaruhi oleh keyakinan, sikap, dan persepsi individu.

C.1. Latar Belakang Penciptaan

Pada tugas akhir berikut penulis mengangkat tema berjudul “Pola Pikir Masyarakat Terhadap Media Sosial Sebagai Ide Penciptaan Seni Patung Instalasi” ini merupakan sebuah bentuk kritik terhadap cara berpikir menyimpang masyarakat dalam menggunakan media sosial, yang kemudian tidak hanya mempengaruhi psikologi tapi juga kesehatan mental yang membatasi tindakan-tindakan masyarakat pengguna media sosial

Pola pikir yang salah bisa terjadi karena kurangnya kesadaran dan edukasi cara yang tepat dalam mengonsumsi dan mengolah sebuah informasi. Beragam informasi hadir menghiasi dalam media sosial, fakta dan realita tentu menjadi informasi yang berguna, tapi tidak sedikit juga yang mengalami perubahan dan kadang realitasnya berbanding terbalik dengan kebenaran, hal ini kerap disengaja untuk mencapai suatu kepentingan tertentu. Informasi yang bahkan benar juga tidak semua dapat dikonsumsi oleh masyarakat, karena ada golongan dalam masyarakat yang sepatutnya belum cukup umur, belum memenuhi kriteria secara psikologi dan mental dalam mengonsumsi beragam informasi. Inilah yang menjadi kelemahan dalam media sosial, karena akses media sosial yang mudah, sehingga tidak mampu membatasi penggunaannya. Melalui pengamatan ini kemudian menjadi landasan berkarya penulis dalam perwujudan seni patung tiga dimensional.

C.2.Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana bentuk visual karya seni patung instalasi yang bersumber ide penciptaan dari pola pikir masyarakat media sosial?
2. Bagaimana proses pembuatan karya seni patung instalasi dengan ide penciptaan pola pikir masyarakat terhadap media sosial?

D. Teori dan Metode

D.1.Teori

Pada tugas akhir ini penulis menciptakan karya berdasarkan pengalaman empiris penulis, dan keresahan penulis terhadap penyimpangan-penyimpangan pola pikir baik yang berada langsung disekitar penulis maupun pengamatan penulis dalam masyarakat. Tema yang diangkat oleh penulis adalah pola pikir masyarakat terhadap media sosial merupakan sebuah bentuk kritik terhadap cara berpikir menyimpang masyarakat dalam menggunakan media sosial, yang kemudian tidak hanya mempengaruhi psikologi tapi juga kesehatan mental yang membatasi tindakan-tindakan masyarakat pengguna media sosial.

Contoh kasus terjadi dalam keluarga, ibu dan nenek sebagai tokoh yang membesarkan penulis sering membaca berita melalui media sosial seperti *Facebook*. Konten dan kabar berita di media sosial banyak menampilkan kabar kriminal seperti narkoba atau kekerasan, sampai musibah seperti kecelakaan dan bencana alam, kebanyakan konten berita yang hadir tidak memiliki landasan informasi yang terbukti kebenarannya (hoax), banyak kabar palsu dan tidak dapat di pertanggungjawabkan, sehingga sulit dapat menyaring atau membatasi konten yang dimuat. Mac Aditiawarman mengatakan:

Setiap orang berpotensi sebagai pembuat hoaks. Hoaks sesuatu yang terkait dengan hal yang tidak benar, dikemas dan diakui lalu dijual sebagai sebuah kebenaran dengan tujuan tertentu.¹

Dengan menyerap informasi seperti ini tentu sebagai orang tua akan merasa khawatir tentang hal-hal buruk yang bisa saja terjadi pada anaknya, juga hal yang wajar jika pembatasan dan pelarangan dilakukan oleh orang tua sebagai langkah edukasi dan cinta kasih pada anaknya. Tapi bukan hal yang baik juga

¹ Mac. Aditiawarman, dkk. *Hoax Dan Hate Speech Di Dunia Maya*, Lembaga Kajian Aset Budaya Indonesia, (Tonggak Tuo, 2019), p. 7

ketika segala ketakutan dan kecemasan dipelihara dalam pikiran. Memusatkan pikiran pada kekhawatiran dan kecemasan berlebih justru akan membentuk sugesti negatif, menjadi benalu yang membuat pikiran kacau dan stress berlebih kepada hal-hal yang bahkan mungkin tidak akan pernah terjadi.

D.2. Metode

Seni patung tidak dapat terlepas dari bentuk. Bentuk ialah hal mutlak di gunakan dalam seni patung sebagai pembeda dengan jenis seni yang lainnya. Oleh sebab itu, untuk mewujudkannya penciptaan yang penulis lakukan menempatkan pola pikir pengguna media sosial yang merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya patung ini. Seperti halnya juga pada beberapa penciptaan karya seni lainnya atau suatu ide yang banyak terinspirasi dari persoalan-persoalan di sekelilingnya, dan sebagai seniman pemaknaan akan pentingnya peristiwa realitas sangatlah penting sebagai objek studi atau menjadi sumber inspirasi.

Teknik yang dipergunakan oleh penulis, adalah teknik instalasi dengan sistem kerja elektronik. Elektronik yang dipakai menggunakan sistem kerja yang sederhana seperti sensor, gerak dan bunyi, unsur-unsur ini yang menjadi dasar dalam prinsip masing-masing karya. Dalam pengerjaan dan pemanfaatan sistem elektronik memiliki hukum yakni perhitungan dan ketepatan, maka dari itu langkah awal yang dilakukan ialah perancangan dari sistem kerja karya, sehingga dapat menentukan komponen elektronik yang tepat untuk digunakan, selanjutnya melakukan penghitungan sifat dan nilai komponen meliputi beban, daya, resistansi, dan sensitifitas.

Setelah pemilihan komponen dan penghitungan selesai barulah menuju ke tahap perakitan dan melakukan observasi, karena tidak sedikit kemungkinan eksperimen dalam rancangan kerap memunculkan kendala baru, seperti masalah yang dialami dalam proses kreatif penulis kali ini meliputi teknis kebatasan ruang, sifat komponen, sistem kerja karya, kebetukan, suara, gerak dan lain lain. Meskipun proses kreatif ini dirasa cukup rumit, tapi inilah membuat halnya berkreasi dan bereksperimen semakin menarik, membuka pandangan ide dan seni rupa yang tak terbatas.

D.3 Metode Penyajian

Instalasi merupakan kata yang mengandung beberapa makna yang saling berkaitan. Secara harfiah, kata instalasi diambil dari bahasa Inggris, yaitu *Installation* yang artinya pemasangan atau menempatkan. Sehingga instalasi berkaitan dengan pemasangan sesuatu, yakni karya yang dibuat. Dalam instalasi ini penulis menampilkan kebetukan secara natural, memanfaatkan unsur ikonik dengan menghadirkan wujud dari material dan objek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga membuka imajinasi dan memudahkan penonton dalam memahami dan memaknai karya.

Pematung Ichwan Noor seperti yang dijelaskan dalam wawancara dokumenter Indo Art Now, menyampaikan bahwa orang cenderung lebih berpikir tentang hal-hal yang sifatnya materialistik. Di dalam seni tiga dimensional otomatis material menjadi bagian yang paling penting, bagaimana seniman memilih material, bagaimana mengolahnya, mengeksplorasi material menjadi bentuk artistik itu yang paling penting. Karena audience selalu berhubungan, selalu menilai kepada hal-hal yang sifatnya material.²

Dalam wawancara itu juga membahas satu karya "*Beetle Sphere*" ialah sebuah unit mobil VW Beetle yang diubah ke dalam bentuk bundar, diangkat dari budaya transportasi, Mobil VW dipilih karena sangat dekat dengan masyarakat, yang memungkinkan setiap orang di belahan dunia manapun dapat mengenalinya. Mobil VW lalu didistorsi, diubah ke bentuk bundar, karena bundar adalah sebuah dasar dari kebetukan, jadi dari sisi manapun dilihat orang akan mengenali mobil VW beetle, dan inilah yang menjadi inspirasi berkarya penulis.

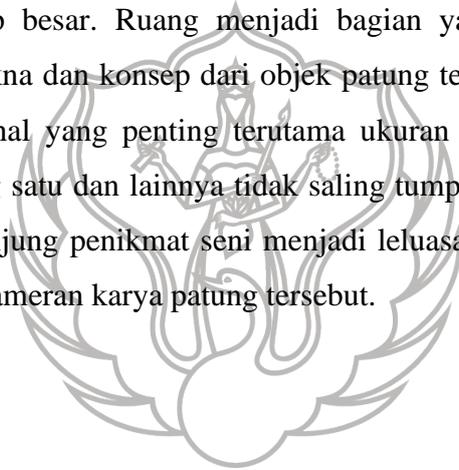
Gerak dan Suara merupakan bagian penting dalam penciptaan karya seni patung instalasi ini. Dengan kompleksnya ragam material yang dapat digunakan dalam karya patung saat ini, dan dalam upaya penulis memaksimalkan gagasan yang dimuat ke dalam karya agar dapat mengkomunikasikan pesan dan muatan yang begitu krusial, penulis turut melibatkan unsur Gerak dan Suara dalam proses penciptaan seni patung yang dibuat. Karena bagi penulis dengan hanya memanfaatkan kebetukan dari karya tiga dimensional dirasa tidak tercapai

² Ichwan Noor, Seniman, Dosen, Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta, "Wawancara Indo Art Now", tanggal 19 Oktober 2020

dengan maksimal upaya komunikasi dua arah, yakni antara karya dan audiens. Maka penulis belajar dan menerapkan teori “Kognitif” yang merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Sehingga melalui unsur Gerak dan Suara dapat memicu dan tercapai upaya dalam membahasakan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

D.4.Display Karya

Dalam proses pembentukan karya tiga dimensi diperlukan volume dan ruang, sifat dari karya tiga dimensi ialah sebuah karya yang dapat di lihat dari berbagai sisi dan semua perspektif. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut karya tiga dimensi harus memiliki sebuah ruang yang cukup agar bisa di nikmati dari berbagai sudut ruangan. Karna dari beberapa karya patung penulis ini memiliki ukuran yang cukup besar. Ruang menjadi bagian yang sangat penting untuk menyampaikan makna dan konsep dari objek patung tersebut. Ruang yang cukup luas bisa menjadi hal yang penting terutama ukuran patung yang cukup besar supaya jarak patung satu dan lainnya tidak saling tumpang tindih dan begitu juga ruang gerak pengunjung penikmat seni menjadi leluasa dan nyaman saat melihat dan menyaksikan pameran karya patung tersebut.



E. PEMBAHASAN KARYA



Gambar 4.1. Karya 1

Judul: *Solitary and The Side Window of Chaos*

Ukuran: 200 x 50 x 170 cm

Material: Kayu, Elektronik, Styrofoam, Mika

Foto: Oberlan Monre

Deskripsi Karya:

Jendela kayu setinggi 170CM berwarna putih, terpasang kaca mengelilingi maka memiliki ruang, didalamnya terdapat butiran styrofoam dan dinamo motor. Ketika dinamo motor bekerja akan menghasilkan tekanan udara yang akan membuat material butiran Styrofoam berterbangan secara acak, sehingga menciptakan ilusi kekacauan (*chaos*).

Latar Belakang Karya:

Sebagai pemikir seni dan tentunya makhluk sosial, penulis merasakan betul adanya pergeseran budaya secara massal. Ditandai perkembangan teknologi yang cepat, Konflik sosial global yang telah dapat dinikmati setiap waktu melalui media sosial, jendela sudah terbuka lebar. Pada satu sisi, Perkembangan memberi dampak yang besar untuk kekayaan intelektual. Di sisi lain menciptakan *traffic*

padat, carut marut menyebabkan hilangnya fokus intelektual tadi.

Melalui karya ini bukan maksud mempermasalahakan hal tersebut, Melainkan refleksi sebagai pengingat dengan harapan dapat menjadi alarm budaya berpikir. Apa yang penulis rasakan saat ini dengan terbukanya jendela membuat begitu banyak hal baru juga cepat berlalu, karena sehari-harinya ada ribuan bahkan jutaan hal baru muncul secara silih berganti.

Secara psikologis folder-folder otak tidak dapat menampung begitu banyak diluar kapasitasnya, yang ditakutkan justru menghadirkan kejenuhan dan sikap anti terhadap persoalan-persoalan yang hadir. Atau bahkan ironinya melahirkan tafsir-tafsirnya sendiri dalam diri, menjadikan diri masyarakat individu yang ego dan kurang kritis dalam menyikapi hal-hal yang mungkin akan terjadi. Dimana pada praktiknya muatan yang kerap muncul kita konsumsi secara personal tanpa sempat melalui landasan pemikiran pribadi-pribadi yang lain.

Dari pemaknaan ini muncul pertanyaan dalam diri penulis, Bukankah ini jadi sebuah kemunduran dalam hal berpikir? Ketika konteks sosial menggiring masyarakat keluar dari ranah sosial itu sendiri. Lalu apakah hal itu berlaku kepada anda juga? dan seperti apa anda menyikapinya? Tentunya karya ini bukan jawaban dari pertanyaan itu, Melainkan mungkin pemicu kita bertanya ke pribadi-pribadi yang lain.

Secara karakteristik:

Dalam karya *Solitary And The Side Window Of Chaos* merepresentasikan cara pandang atau perspektif dalam diri masyarakat pengguna media sosial dengan hal di luar diri masyarakat saat ini, melalui sebuah jendela dimana jendela sendiri diangkat sebagai metafora media sosial yang bersifat global. Jendela sendiri ialah bentuk sekat komunikatif antara manusia dengan dunia luar dari tempat yang dirasa aman, yaitu rumah. Melalui jendela manusia dapat melihat dunia luar tanpa harus terlibat aktif secara langsung, begitu juga dengan kerja media sosial, masyarakat pengguna menikmati dan mengamati beragam hal informasi, tapi lalu lintas yang padat justru menghadirkan kekacauan (*Chaos*), membentuk sugesti pola pikir negatif yang akhirnya membatasi masyarakat pengguna atas segala tindakan yang dilakukan baik itu secara sosial manusia dengan lingkungannya juga manusia dengan aktifitasnya. Ini kemudian menjadi

ironi, media sosial yang hadir sebagai sarana sosial justru membuat masyarakat menarik diri dari ranah sosial itu sendiri.





Gambar 4.2. Karya 2

Judul: *Rigid of Pluralism*

Ukuran: 150 x 5 x 100 cm

Material: Stainless Steel, Elektronik dan Kayu

Foto: Oberlan Monre

Deskripsi Karya:

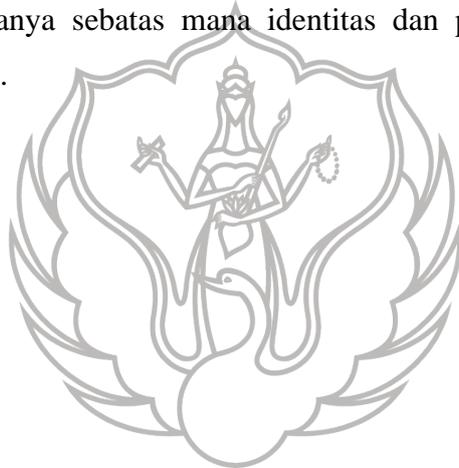
Material plat stainless berwarna merah dan natural memiliki ilusi cermin,. Terpasang rangkaian elektromagnetik, ketika elektromagnetik menyala akan membuat plat stainless bergerak dan bergetar secara acak, sehingga tampak sifat material secara lentur dan menghasilkan ilusi cermin yang berubah-ubah setiap waktu.

Latar Belakang Karya:

Untuk karya kedua diberi judul *Rigid of pluralism*, pada karya ini menggambarkan bagaimana gejolak dan perubahan budaya masyarakat Indonesia hari ini, Indonesia dengan dasar ideologi sebagai negara plural, bermacam-macam suku, ras, agama kini bergerak meninggalkan sikap-sikap toleransi dan keberagaman, penyempitan pola pikir membuat masyarakat membentuk sekat-sekat dan membatasi diri akan pandangan atau ideologi yang dimiliki masyarakat lain, ini kemudian mejadi persoalan serius Indonesia dapat kehilangan identitas budaya yang luhur, karena terciptanya sosial yang kaku.

Secara karakteristik:

Dalam karya *Rigid of Pluralism* merepresentasikan gejolak dan perubahan budaya masyarakat Indonesia saat ini, Indonesia sebagai negara pluralis, beragam suku, ras, agama. Berlandaskan objek sebuah bendera (Merah-Putih) ialah simbol yang Indonesia miliki dan sebagaimana bendera terbuat dari material yang lentur seperti kain, kemudian mengalami distorsi ke wujud yang keras (Stainless) ialah bentuk representasi budaya saat ini yang menjadi kaku dan meninggalkan sikap keberagaman dan toleransi. Untuk menguatkan gagasan dalam karya ini, agar terjalin komunikasi dua arah yakni material stainless mengalami getaran secara fisik sehingga objek representasi dari sebuah bendera dapat dengan mudah dipahami. Dan pantulan cermin material stainless menampilkan si audiens yang berubah setiap waktu kemudian menjadi bentuk alarm kesadaran kepada si audiens untuk bertanya sebatas mana identitas dan pribadinya memaknai arti pluralism itu sendiri.





Gambar 4.3. Karya 3

Judul: *Compartmentalizing of Ideology*

Ukuran: *Variable dimension*

Material: Korak Karton, Motor DC, Elektronik

Foto: Oberlan Monre

Deskripsi Karya:

Material kotak yang tersusun menumpuk setinggi orang dewasa, dengan ukuran yang berbeda-beda. Terdapat rangkaian elektronik dengan sistem kerja mekanis yang dapat menghasilkan getaran. Ketika rangkaian elektronik bekerja menciptakan pergerakan pada kotak secara acak, membuat pergesekan dan berbenturan antara satu kotak dengan kotak lainnya.

Latar Belakang Karya:

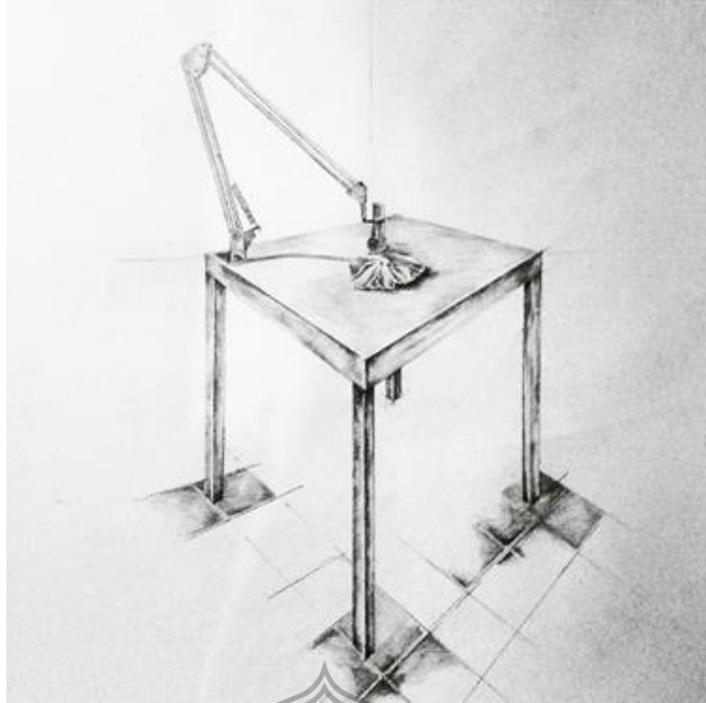
Karya yang berjudul *Compartmentalizing of Ideology* merupakan karya yang ke tiga penulis ciptakan, karya ini merupakan sebuah gambaran representasi bagaimana pola pikir masyarakat hari ini yang dikemas dan mengalami pengkotakkan dalam hal berpikir. Pola pikir masyarakat saat ini banyak yang sudah bertentangan dengan ideologi Indonesia sebagai negara Pluralis. Pengkotakkan ini kemudian hanya memelihara pola pikir negatif yang memicu pergesekan sosial dan memunculkan masalah-masalah yang sama terus menerus,

seperti halnya ras dan agama yang selalu muncul dengan mudah dalam media sosial. Masyarakat harus tetap berpikiran terbuka, karena ini adalah identitas budaya yang masyarakat Indonesia miliki, melalui karya ini kemudian pola pikir negatif tersebut dikemas dan dikirim ke luar dari Indonesia.

Secara karakteristik:

Dalam karya *Compartmentalizing of Ideology* menggambarkan bagaimana pengkotakan dan penyempitan dalam hal berpikir masyarakat saat ini. Melalui sebuah objek kotak merepresentasikan perwujudan wacana tersebut secara nyata dan fisik. Layaknya paket-paket dalam proses pengiriman, kotak-kotak tersebut mendapat perlakuan mekanis yang membuatnya bergerak, bergetar secara acak. Seolah dalam perjalanan yang jauh dan bentuk representasi pemikiran masyarakat saat ini yang kerap mengalami gesekan dan berbenturan.





Gambar 4.4. Karya 4

Judul: *That same menu*

Ukuran: 85 x 40 x 180 cm

Material: Stand Microphone, Speaker, Kayu

Foto: Oberlan Monre

Deskripsi Karya:

Objek meja, kertas dan microphone terpasang pada stand, microphone mengarah ke objek material kertas yang sudah mendapat perlakuan fisik pengerusakan (diremuk). Menggunakan sistem meja elektronik yang mengeluarkan suara rekaman dari sifat material kertas, seolah diremukkan secara langsung.

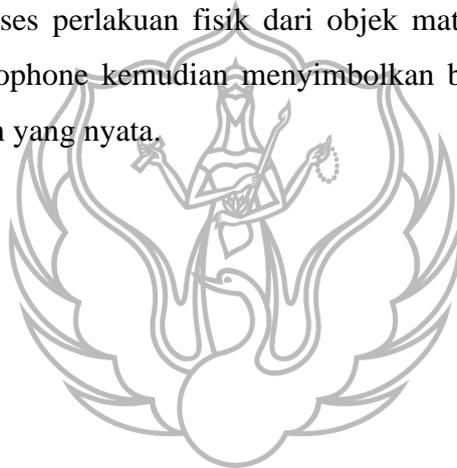
Latar Belakang Karya:

Karya selanjutnya karya keempat, yang berjudul “*That same menu*” ialah gambaran sajian informasi yang hadir dalam media sosial tidak ubahnya merupakan dasar-dasar dari nilai kehidupan yang kerap mengalami perubahan dan penambahan unsur-unsur guna mencapai beragam kepentingan tertentu. Informasi-informasi yang muncul dalam media sosial sudah seperti realita yang didongengkan, ini kemudian menjadi konsumsi yang sama sehari-hari masyarakat pengguna media sosial. Layaknya seperti makanan yang dimana bahan dasarnya

itu-itu saja, yang menjadi pembeda satu makanan dengan makanan lain ialah cara mengolahnya dan bahan tambahan yang digunakan, begitu juga dengan beragam informasi dalam media sosial yang mendapat penambahan, pengurangan dan caranya dikemas hingga menjadi sajian baru yang selalu terlihat menarik untuk dikonsumsi pengguna media sosial.

Secara karakteristik:

Dalam karya *That same Menu* merepresentasikan konsumsi sajian beragam informasi masyarakat sehari-hari dalam media sosial yang tidak ubahnya merupakan dasar-dasar nilai kehidupan. Konsumsi ini kemudian direpresentasikan ke dalam wujud kertas yang telah mengalami perlakuan fisik, sehingga wujud dari material kertas mengalami perubahan bentuk yang abstrak dan secara nyata terdengar suara proses perlakuan fisik dari objek material kertas (diremukkan), melalui objek microphone kemudian menyimbolkan bagaimana ubahnya proses maya menjadi sajian yang nyata.





Gambar 4.5. Karya 5

Judul: *Sound of Nature*

Ukuran: 96 x 50 x 170 cm

Material: Perekam Suara, Cairan Infus, Sensor

Foto: Oberlan Monre

Deskripsi Karya:

Susunan 20 unit material medis infus berisi cairan tergantung secara acak pada bentang kawat seling, dibawah masing-masing infus terpasang rangkaian sensor elektronik. Material infus akan mengeluarkan tetesan air dengan ritme yang berbeda-beda pada tiap masing-masing infus. Tetesan air jatuh dari infus akan memicu sensor suara burung pada rangkaian sensor elektronik, sehingga akan mengeluarkan suara-suara burung pada masing masing rangkaian elektronik.

Latar Belakang Karya:

Terakhir, karya yang diciptakan oleh penulis yang berjudul “*Sound of Nature*” berupa pemaknaan penulis terhadap masalah global saat ini, yakni Covid-19, dan bagaimana masalah global Covid-19 yang membawa begitu banyak muatan negatif ke dalam sosial masyarakat memberi pemaknaan besar, karena hanya permasalahan Covid-19 ini saja yang mampu menjawabnya. Dengan adanya Covid-19 membuat semua orang harus berbenah meninggalkan kesibukan, segala obsesi, segala rencana ke depannya harus di urungkan terlebih dulu, tidak

tanggung-tanggung segala lapisan masyarakat, segala macam profesi, segala tingkatan dalam sosial tidak pandang bulu merasakan akibatnya dan secara paksa harus terhenti, dengan alasan untuk kepentingan bersama. Ini kemudian menjadi hal besar dalam pemaknaan melalui kacamata penulis pribadi sebagai seniman dan juga masyarakat umum. Karna dengan adanya Covid-19 ini kemudian menyadarkan penulis memaknai apa yang selama ini dilakukan, apa yang di cari dan kerjakan, apakah yang dikerjakan selama ini begitu penting ataukah hanya sebatas obsesi belaka yang mendasari segala ego atau sekedar memposisikan diri dalam status sosial. Covid-19 yang memaksa segala hal terhenti dan membatasi segala tindakan manusia kemudian secara tidak langsung membuat masyarakat lebih peduli kepada hal terdekatnya seperti alam dan keluarga.

Secara karakteristik:

Dalam karya *Sound of Nature* merepresentasikan bagaimana masalah sosial global Covid-19 membawa pemaknaan yang besar. Melalui kacamata penulis sebagai seniman dan makhluk sosial, Covid-19 memberi kontribusi yang besar pada kehidupan sosial masyarakat dalam memaknai hal saat ini dan kedepannya. Bahwasanya Covid-19 menjawab sejatinya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa orang lain. Masyarakat secara tidak langsung sadar dan lebih peduli kepada hal terdekatnya selama ini, seperti alam dan keluarga. Melalui karya ini kemudian menjadi sebuah bentuk alarm kesadaran untuk selalu mengingatkan hal yang besar ini harus dipelihara dalam diri. Dalam perwujudan objek fisik infus sebagai simbol kekritisn dan ketidakberdayaan, cairan keluar daripada fungsi masing-masing infus dengan ritme yang berbeda-beda pula, tetesan ini kemudian memicu getaran pada sensor elektronik sehingga menghasilkan suara dari beragam jenis burung-burung bersahutan. Burung sebagai metafora alam dan kebebasan, Ini sebagai bentuk alarm kesadaran ada begitu banyak hal besar terdekat dari masyarakat yang luput dan kadang terlupakan selama ini akibat dari terbawa paksa arus sosial dan zaman yang kuat.

F. KESIMPULAN

Sebagai seorang seniman, kepekaan dan pengamatan akan beragam fenomena yang terjadi di masyarakat merupakan dasar yang harus dimiliki. Ini berguna sebagai bentuk tanggung jawab batin maupun moril. Kontribusi seniman kepada masyarakat diperlukan sebagai penyeimbang tatanan sosial melalui pemikiran seni yang bebas dan terbuka, sehingga dikatakan berkarya adalah program yang penting dalam kehidupan.

Melalui tugas akhir ini ialah upaya serta bentuk kontribusi penulis sebagai seniman kepada masyarakat dan dunia akademis. Penulis menciptakan karya seni patung instalasi bersumber dari ide pola pikir masyarakat terhadap media sosial menggunakan objek material keseharian yang dekat dengan masyarakat, sebagai bentuk gambaran representasi fenomena sosial yang terjadi di masyarakat dan sebagai bentuk edukasi budaya berpikir baru dalam menggunakan akses teknologi media sosial kedepannya.

G. DAFTAR PUSTAKA

Tedjoworo , H. 2001. *Imaji dan Imajinasi*, Yogyakarta: Kanisius. Aditiawarman, Mac. 2019. *Hoax Dan Hate Speech Di Dunia Maya*. Tonggak Tuo: Lembaga Kajian Riset Budaya Indonesia

Dari Sumber Wawancara/Narasumber/Responden, Ichwan Noor, Seniman, Dosen, Jurusan Seni murni, “Wawancara Indo Art Now”, tanggal 19 Oktober 2019, Yogyakarta.