

**FACHRI NURHAKIM**

*FACHRI NURHAKIM*

**Fachri Nurhakim<sup>1</sup> Iqbal Prabawa Wiguna<sup>1</sup>**

Prodi S1 Seni Rupa Intermedia, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>fachrinurhakim4@gmail.com <sup>1</sup>Iqbalpw@ymaill.com

---

### Abstrak

Dalam pengkaryaan ini penulis mengajak audien untuk berkomunikasi, berinteraksi secara langsung dan akan mengakibatkan permainan yang saling membutuhkan bantuan orang lain melalui sebuah gerakan. Disini penulis merasa malu berkenalan dengan orang lain secara langsung, penulis ingin berkenalan dengan orang lain secara tatap muka karena tatap muka adalah hal yang paling efektif dalam berkenalan ketimbang berkenalan di sosial media, karena di dunia maya kita tidak tahu hal apa yang disembunyikan bisa saja berbohong, berpura-pura memiliki sifat yang baik dan lain-lain. Dalam pengkaryaan ini penulis ingin menambah pertemanan melalui sebuah karya seni. Penulis ingin bertukar informasi tentang kepribadian dan hobi-hobi penulis yang disukai dan akan memberikan suatu sebuah perbincangan.

**Kata kunci : fachri nurhakim, interaksi, tatap muka, fisik komunikasi.**

---

### *Abstract*

In this work the writer invites audiences to communicate, interact directly and will result in games that need each other's help through a movement. Here the author feels ashamed to get to know other people directly, the writer wants to get to know others face to face because face to face is the most effective thing in getting acquainted rather than getting to know social media, because in cyberspace we don't know what is hidden can lie , pretending to have good qualities and others. In this work the writer wants to add friendship through a work of art. The author wants to exchange information about the personality and hobbies of the author who is liked and will provide a discussion.

**Keywords: fachri nurhakim, interaction, face to face, physical communication.**

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang tidak bisa hidup sendiri karena manusia akan selalu meminta pertolongan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk menjalin komunikasi antar individu ke individu lain dibutuhkan fondasi tingkat kemauan yang tinggi untuk berkenalan dengan orang lain. Jika tidak adanya kemauan dalam pribadi, maka proses interaksi akan sulit berjalan.

Kemajuan zaman modern ini banyak membuat orang merasa mudah berkenalan dengan orang lain di dunia maya, karena cukup dengan foto yang menarik dapat membuat perhatian si pengguna, sedangkan di dunia maya kita tidak tahu sifat atau keburukannya karena di dunia maya kehidupan aslinya selalu ditutup-tutupi, berbeda jika berkenalan langsung ada kontak langsung secara tatap muka antar individu ke individu lain kita akan merasa tahu lebih mendalam terhadap orang tersebut. Menjalinkan komunikasi dengan seseorang yang baru dikenal tidaklah mudah, karena harus memiliki sifat keberanian dan ada sedikit usaha dari kita. Karena manusia diciptakan untuk bersilaturahmi antar sesama makhluk hidup dan saling tolong menolong.

Disini penulis merasa menjadi orang yang malu berkenalan dengan orang lain, penulis ingin berkenalan dengan orang lain karena jika mempunyai teman yang banyak kita dapat mudah mendapatkan informasi. Penulis sangat susah untuk berkenalan dengan orang lain karena penulis harus mempunyai perantara atau penghubung seperti alat atau media. Penulis ingin bertukar informasi tentang kepribadian penulis seperti warna yang disukai ataupun hobi-hobi penulis yang disukai dan saling memberikan sebuah perbincangan.

Penulis mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung, berbeda dengan memakai alat teknologi, penulis dapat lebih luas dalam bertanya dan suka bercanda. Dalam dunia nyata penulis sangat canggung dalam berkomunikasi apakah penulis sudah merasa nyaman dengan bantuan alat teknologi, penulis merasa dari waktu ke waktu berkenalan memakai alat teknologi tidaklah menyenangkan karena tidak ada tatap muka secara langsung dari individu ke individu lain. Hal ini membuat penulis kesulitan dalam proses berinteraksi di lingkungan sosial yang nyata, karena penulis sibuk dengan alat-alat teknologi yang menemani penulis untuk tidak bersosialisasi di lingkungan masyarakat.

Penulis sejak dari kecil disuap oleh alat teknologi yang membuat penulis nyaman tinggal di rumah dan membuat penulis mempunyai sedikit pertemanan. Alat-alat teknologi ini membuat penulis susah untuk keluar dari rumah, karena alat teknologi ini membuat penulis penuh dengan rasa penasaran jika game itu belum dapat terselesaikan ditambah penulis orangnya yang bersikap acuh dengan orang lain hal ini yang membuat penulis kurang bersosialisasi di lingkungan masyarakat maupun sosial.

Tanpa disadari teknologi dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar. Dengan kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan alat teknologi, otomatis waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi secara langsung akan berkurang.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Sosiologi Komunikasi

Istilah komunikasi berpangkal pada *communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Menurut Aristoteles ahli filsafat kuno dalam bukunya *Rhetorica* (Cangara, 2007:22) menyebut bahwa proses komunikasi memerlukan tiga unsur yang mendukung, yaitu : siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan, dan siapa yang mendengarkan.

Menurut Jhon R. Schemerhom (Purba, 2006: 34), komunikasi diartikan sebagai proses antar pribadi dalam mengirim dan menerima simbol-simbol sebagai media yang berarti bagi kepentingan mereka.

Menurut Piliang (1998:11) kehadiran realitas dalam seni kontemporer telah hadir dalam bentuk simulasi. Presentasi realitas dalam karya seni adalah realitas itu sendiri dan sama sekali tidak mengacu pada dunia luar. Efeknya dalam hal ini cahaya rona atau pesona yang dipancarkan sebuah karya seni menjadi hilang. Aura seni ini dibentuk dari kehadiran “ruh” seorang seniman di dalam karyanya. Sebab, semuanya kini serba artifisial, serba permainan. Oleh karena fantasi dapat disimulasi(seolah-olah) nyata, maka perbedaan antara realitas dan fantasi sebenarnya sudah tidak ada.

### 2.2 Seni Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu aksi dan reaksi.

Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik anantara satu dengan lainnya (Warsita:2008).

### 2.3 Teori Game

Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Permainan tidak hilang oleh panjangnya evolusi karena manusia diciptakan untuk bermain. Menurut seorang desainer games, konsultan, dan penulis berpengaruh, Marc Prensky (2001, h. 1), mendefinisikan generasi muda terbaru itu dengan istilah Digital Natives. Prensky menyebut Digital Natives sebagai sekelompok orang yang dibesarkan dengan teknologi digital sejak lahir. Generasi ini mengubah orang secara bertahap mengalami perubahan cara bergaul.

Permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan untuk melepaskan energy yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan.

### 2.4 Teori Konsep Diri

Menurut Agustiani (2009) menyatakan konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya, yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Konsep ini bukan merupakan faktor bawaan, melainkan berkembang dari pengalaman yang terus menerus. Dasar dari konsep diri individu ditanamkan pada saat-saat dini kehidupan anak menjadi dasar yang mempengaruhi tingkah lakunya dikemudian hari.

### 2.5 Teori Seni Transaksional

Menurut pandangan Stewart (1996) Teori ini melibatkan orang-orang dalam bertransaksi disana terdapat kontak antar individu ke individu lain. Teori ini melibatkan suatu individu ke individu lain ataupun kelompok dengan ada tujuan-tujuan yang dibuat untuk memperoleh barang yang diinginkan.

Menurut pandangan Corey (2005) cara mereka memberikan umpan balik dalam interaksi orang perorang yang dapat digunakan satu individu ke individu lain.

### 2.6 Teori Komunikasi Seni

Karya seni dapat berfungsi sebagai media komunikasi antara pencipta karya dan penikmat seni. Menurut Leo Tolstoy (1826-1910), novelis dan filsuf kelahiran Rusia, menganggap seni sebagai penyaluran pernapasan dengan maksud bahwa seni adalah membangun perasaan yang dialami, lalu dengan perantara garis, warna, suara dan bentuk mengungkapkan apa yang dirasakan sehingga orang lain tergugah perasaannya secara sama.

Teori ini juga dianut oleh filsuf Italia Benedetto Crace (1866-1952), yang beranggapan bahwa komunikasi seni merupakan pengungkapan kesan-kesan atau ekspresi sebagai kegiatan mengungkapkan perasaan imajinatif penciptanya

### **3. Pembahasan**

#### **3.1 Proses Pembuatan Karya**

##### **3.1.1 Proses Pembuatan**

Penciptaan karya seni ini dilatar belakangi oleh pengamatan serta pengalaman penulis pribadi di lingkungan daerah tempat tinggal penulis yang dimana tempat area kumpul-kumpul dijadikan menjadi ajang malas berinteraksi antar sesama orang dan sibuk dengan kesibukannya masing-masing. Ide atau gagasan sampai dengan perwujudan dalam karya seni, semua tak lepas dari pengalaman pribadi penulis yang rasakan. Dan ingin membuat karya seni yang bisa menghubungkan interaksi muka ke muka dalam sebuah permainan tidak hanya mata dan mulut yang hanya fokus ke layar game

##### **3.1.2 Bahan Dan Alat**

Karya instalasi ini berukuran 320 cm x 210 cm dan menggunakan medium multiblok ketebalan 0,9cm yang berjumlah 34 potong, yang masing-masing ada yang panjangnya 60 cm, dan 40 cm dalam satuan kotak persegi berukuran 20 x 20 cm. Menggunakan cat minyak dan skrup untuk menggantung karya lukis di tiffblok ini. Pemilihan bahan dan media didasarkan atas pertimbangan berdasarkan konsep dalam menciptakan sebuah permainan.

##### **3.1.3 Teknik Pembuatan**

Dalam teknik pembuatan ini penulis membagi menjadi beberapa tahapan yaitu : Tahap pertama gambar pola bentuk dengan menggunakan pensil dan pensil warna di papan triplek agar dapat membedakan bentuk saat proses pemotongan dan potong bagian triplek untuk bagian bawah agar benda bisa menempel saat menyusunkannya.

## 3.2 Pembahasan Karya

### 3.2.1 Karya 1 Self Portrait Fachri Nurhakim



Gambar 3.3 Karya 1 Self Portrait Fachri Nurhakim  
Oil on Multiblock  
320 x 210 cm  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Dalam perkaryaannya ini penulis menampilkan dua gambar self potret diri pribadi penulis dengan menggunakan ikon-ikon penulis yang disukai atau hobi penulis yang disukai. Penulis berusaha menciptakan suatu partisipasi mengajak audien untuk menciptakan suatu kegiatan untuk menyusun bentuk gambar menjadi keseluruhan. Dalam karya ini penulis akan berkomunikasi dengan orang lain yang tidak dikenal oleh penulis untuk dapat berinteraksi secara tatap muka dan menciptakan suatu gerakan atau perbincangan secara langsung muka antar muka. Dengan pengkaryaan seni rupa ini menggabungkan seni lukis dengan pola-pola game dapat membuat psikologis seseorang dapat tertarik untuk memainkannya dan membuat orang lain merasa penasaran penuh misterius dan teka-teki. Penulis sadar kalau tidak memakai alat atau media penulis akan susah berkenalan dengan orang lain, berbeda dengan menggunakan alat atau media penulis akan bisa atau mudah berkenalan dengan orang lain.

Karya ini dimainkan di Car Free Day Dago Bandung pada hari minggu 5 agustus 2018, dimulai dari pagi pukul 06.30 – 09.30 WIB. Tempat Car Free Day di Dago ini dipilih menjadi tempat proses berinteraksi, tatap muka secara langsung dengan orang baru atau orang yang tidak dikenal. Dipilihnya tempat ini karena menurut penulis, tempat ini cukup ramai di kunjungi oleh

orang-orang dari semua kalangan baik itu anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. Tempat yang ramai pengunjung dapat membantu proses tersusunnya atau dimainkannya karya ini.

penulis berusaha mengajak orang-orang untuk memainkan karya puzzle berbentuk tetris ini, dengan cara rayuan yang menarik perhatian orang dengan imbalan sebuah hadiah jika sudah menyelesaikannya. Disini penulis menjadi orang yang banyak berbicara seperti layaknya SPG atau MC yang mencoba menawarkan atau mempromosikan sebuah produk.

Dalam membuat karya seni yang interaktif penulis dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain, disini sifat penulis berubah yang tadinya introvert menjadi ekstrovert mungkin karena penulis yang merasakan senang dan percaya diri karena banyak orang yang bertanya terlebih dahulu dan menanyakan apakah permainan ini dapat disusun dan dapat dibongkar. Pada percakapan komunikasi ini banyak yang bertanya apakah gambar yang sudah tersusun akan menjadi bentuk apa dan maksud ikon-ikon ini apa, hal ini menjadi tertariknya orang-orang untuk memainkannya karena sifat manusia memiliki sifat yang mudah penasaran.

Sesudah tersusunnya gambar secara keseluruhan pemain mendapatkan hadiah minuman dari penulis, penulis memberikan minuman satu-satu sambil berkenalan dan salaman bertanya tentang siapa nama, asal dari mana, sekolah dimana dan memperkenalkan diri penulis kepada mereka.

#### 4. Kesimpulan

Dalam pembuatan karya seni ini penulis merasakan banyak pengalaman, dimana penulis orang yang tadinya tertutup kini dapat menjadi orang yang terbuka, terbuka terhadap orang disekitar dan mau berkomunikasi secara langsung dengan orang lain. Dengan karya seni ini penulis dapat merasakan kebahagiaan saat menyusun gambar yang disusun oleh orang lain, disana penulis dapat tersenyum dan tertawa. Penulis sadar kalau kita ingin terkenal dan dapat dikenal oleh banyak orang kita harus ada karyanya terlebih dahulu. Lewat karya seni ini membuat penulis sedikit demi sedikit merubah kebiasaan yang tadinya suka menyendiri menjadi orang yang suka bergaul dengan orang lain, karena penulis yang sekarang alami sesudah membuat karya seni ini adalah ingin memiliki banyak teman lagi, dan merasakan suatu arti kekompakan dan pentingnya solidaritas dalam menjalin pertemanan.

Karya seni yang dimainkan di Dago ini dilakukan dengan seni happening art karena tidak memiliki durasi berapa menit harus tersusun menjadi keseluruhan objek gambar dan dilakukan dengan spontan tidak direncanakan bahwa orang-orang akan menyusunnya menjadi gambar utuh

secara keseluruhan. Suatu keberhasilan dalam karya seni ini adalah jika ada responden yang memainkan atau memasangkan pecahan bentuk sampai menjadi utuh atau sudah tersusun dengan benar, menurut penulis itu suatu keberhasilan dalam memikat pikiran responden dan mau tahu lebih mendalam tentang karya penulis.

### Daftar Pustaka

- Amir Piliang, Yasraf. 2012. Semiotika dan Hypersemiotika : kode, gaya, dan matinya makna, Penerbit Matahari. Tebal 430 halaman
- Ardiyanti, Niken. 2016. Peran Penting Konsep Diri, : Penerbit Salemba Humanika. Tebal 112 halaman
- Hulock, Elizabeth B. PSIKOLOGI PERKEMBANGAN, Jakarta : Erlangga edisi kelima Kamus besar bahasa Indonesia, 2002 : 1118
- J. Darmawan, Josep. 2016. Jurnal Ilmu Komunikasi vol 13- no 2, Yogyakarta : Penerbit Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Atma Jaya.
- Masdiono, Toni. Agustus 2005. Jurnal Seni Murni vol 1- no 1, Bandung : Penerbit Fakultas Seni Rupa dan Desain U.K. Maranatha.
- Sumardjo, Jakob. 2000. Filsafat Seni, Bandung : Penerbit ITB. Tebal 372 halaman

### Sumber Internet

- <https://www.moma.org>works>
- [https://en.m.wikipedia.org/iki/Chuck\\_Close](https://en.m.wikipedia.org/iki/Chuck_Close)
- <https://en.m.wikipedia.org/iki/rirkrit-tiravanija>
- [www.dagelan.co/5-karya-seni-yang-berhubungan-dengan-rubik](http://www.dagelan.co/5-karya-seni-yang-berhubungan-dengan-rubik)