

# KARYA TUGAS AKHIR “FEEL THE NATURE”

Jaka Wijaya

Pembimbing I : Donny Trihanondo, S.Ds. | Pembimbing II : Sigit Kusumanugraha, S.Sn, M.Sc.

Program Studi S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jalan Telekomunikasi No.1 Bandung

Email : [jakawijaya@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:jakawijaya@student.telkomuniversity.ac.id)

Pembimbing I : [donnytri@telkomuniversity.ac.id](mailto:donnytri@telkomuniversity.ac.id) | Pembimbing II : [sigitkus@telkomuniversity.ac.id](mailto:sigitkus@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak** - Intermedia merupakan sebuah cabang dari ilmu seni rupa yang sering disebut dengan sebutan media baru. Pengertian media baru secara umum dipahami sebagai media online, media internet atau bahkan perangkat terkini yang secara teknologi masih terus berkembang seiring waktu. Medium karya dalam seni rupa terbagi atas unsur fisik dan visualnya, seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini telah ada medium baru yang digunakan dalam berkarya oleh seniman – seniman di Indonesia maupun seniman Luar negeri. Medium itu bernama Virtual Reality . virtual reality digunakan untuk membuat suatu realitas maya yang berbeda dari dunia nyata namun dapat dirasakan dengan indera – indera manusia yang menyajikan sebuah pengalaman berbentuk visual. Dalam pameran karya seni yang menggunakan virtual reality sebagai sebuah pengalaman. Manusia bertahan hidup dengan bergantung pada alam, akan tetapi terdapat sebuah ironi dimana manusia sering sekali merusak dan tidak peduli terhadap alam itu sendiri. Di lingkungan tempat tinggal penulis sering sekali terjadi perilaku pembakaran lahan yang mengakibatkan banyaknya korban mulai dari lingkungan, kesehatan bahkan nyawa seseorang. Oleh karena itu penulis mencoba memvisualisasikan hubungan manusia dengan kerusakan alam dalam sebuah karya virtual reality berjudul “ Feel the Nature “.

**Kata Kunci** : Virtual Reality, Indra, Alam, pengalaman mendalam, kebarakan hutan

**Abstract** - Intermedia is a branch of fine arts that is often referred to as new media. Understanding of new media is generally understood as online media, internet media or even the latest devices that are still evolving technology over time. The medium of work in fine arts is divided into physical and visual elements, along with the development of technology today there are new mediums used in creating works by artists in Indonesia and overseas artists. The medium is called Virtual Reality. Virtual reality is used to create a virtual reality that is different from the real world but can be felt by the human senses that present an experience in the form of visuals. In an art exhibition that uses virtual reality as an experience. Humans survive by relying on nature, but there is an irony where humans often damage and do not care about nature itself. In the neighborhood where the author lives, there is often the behavior of land burning which results in many victims ranging from the environment, health and even the lives of a person. Therefore the author tries to visualize the relationship between humans and nature's damage in a virtual reality work entitled "Feel the Nature".

**Keywords** : Virtual Reality, sense, Nature, forest fires, immersive experience

## 1. Pendahuluan

Manusia dan alam adalah sesuatu yang tidak bisa dipisahkan, baik secara fisik maupun secara batinnya. Manusia yang tinggal di bumi hidup dan bergantung kepada alam, hal tersebut harusnya menjadikan alam adalah hal yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya karena alam telah membantu kita untuk hidup dan bertahan sampai saat ini. manusia sebagai ras atau makhluk yang paling tinggi derajatnya di bumi harusnya dapat berfikir lebih kritis dengan tidak merusak alam dan menjaganya sebisa mungkin.

Seringkali manusia bertindak tanpa pikir Panjang dalam merusak alam tanpa mengindahkan konsekuensi dari apa yang di perbuatnya contohnya membuang sampah sembarangan atau bahkan sampai membakar hutan yang sebenarnya efeknya sudah dirasakan oleh manusia sendiri. Namun, manusia masih belum mengerti dan berfikir lebih matang dalam menjaga alam. Tanah longsor, Banjir bandang, bahkan sampai asap yang pekat sudah dirasakan oleh manusia karna perbuatan yang dilakukan tanpa pikir Panjang. tindakan tersebut sebenarnya dapat di kesampingkan dikarenakan manusia memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh makhluk hidup lainnya dimana manusia memiliki kerangka berfikir dan perasaan yang dihasilkan oleh indera yang ada pada manusia, manusia dapat merasakan banyak hal dan akan lebih peka terhadap isu – isu sosial yang dihadapkan

Negara Indonesia memiliki lahan hutan seluas 125,9 juta hektar yang harus dijuluki sebagai paru – paru dunia pun dalam beberapa tahun kebelakang memiliki catatan yang buruk tentang kebakaran hutan. Yang belum lama ini terjadi tepatnya pada september 2016 – September 2018 saja sudah mencatat angka kebakaran hutan seluas 4.666,39 hektare yang terus terjadi dari tahun ketahun dan menyebar di beberapa wilayah bagian di Indonesia khususnya yang terjadi di Kawasan pulan Sumatra dan Kalimantan yang pada tiap tahunnya selalu mempunyai masalah kebakaran hutan yang tidak kunjung berhenti.

Dengan angka kebakaran sebesar itupun maka terjadi beberapa dampak negatif yang dapat dirasakan oleh penduduk Indonesia diantaranya kerusakan fisik tanah, kebun hingga bangunan dan kerusakan biologis tanah, menurunkan tingkat keanekaragaman hayati dan terganggunya siklus alam. Selain itu juga sangat berpengaruh terhadap kesehatan dikarenakan dapat menyebabkan penyakit seperti infeksi saluran pernafasan akut (ISPA), pneumonia, iritasi mata dan kulit. fenomena tersebut juga menjadi pelajaran bagi manusia agar selalu berupaya melestarikan alam karna bagaimanapun kita hidup di bumi, bumi adalah rumah bagi makhluk hidup dan manusia sebagai makhluk hidup yang mempunyai derajat tertinggi harus dapat memimpin dan menjaga tempat tinggalnya agar dapat bertahan lebih lama lagi tanpa mengganggu keseimbangan alam .

## 2. Landasan Teori dan Konsep

*Sigmund Freud*, seorang pendiri aliran psikoanalisis dalam bidang ilmu psikologi, menurut Freud, kehidupan jiwa memiliki tiga tingkatan kesadaran yaitu sadar ( *conscious* ), prasadar, ( *preconscious* ) dan tidak sadar ( *unconscious* ), dimana mencakup tentang pemahaman aktivitas mental manusia dan perkembangan manusia yang dilakukan dengan berbagai pendekatan.

Kebakaran hutan menimbulkan banyak dampak merugikan mulai dari segi ekologi hingga ekonomi, dengan seiring meningkatnya kasus kebakaran hutan di Indonesia maka tidak bisa dihindari akan terdapat banyak sekali dampak kerugian yang dirasakan,

a) Rusaknya habitat satwa liar Hutan dan lahan gambut

Indonesia memiliki beragam satwa liar yang hidup di dalamnya. Beberapa wilayah hutan di Indonesia juga merupakan Kawasan hutan konservasi nasional yang merupakan habitat asli bagi spesies binatang yang di lindungi. Kebakaran hutan dan lahan gambut dapat mengakibatkan dampak negatif secara langsung sehingga statusnya semakin terancam punah, serta lahan gambut dan hutan yang terbakar tidak akan bisa dipulihkan seperti sedia kala dalam waktu yang singkat.

b) Mengganggu kesehatan manusia

Kebakaran hutan dan lahan gambut menyebabkan polusi udara yang berdampak pada masyarakat yang tinggal disekitar wilayah hutan baik yang dekat ataupun berjarak. Asap yang ditimbulkan dapat tersebar lebih dari puluhan kilometer, yang dapat meningkatkan jumlah korban kematian akibat ISPA ( infeksi saluran pernafasan )

c) Mempengaruhi perekonomian negara

Akibat asap yang mengganggu wilayah sekitar lokasi ada banyak aktifitas manusia yang terganggu hingga terpaksa berhenti mulai dari kegiatan bersekolah hingga perdagangan. yang sangat berpengaruh terhadap perputaran ekonomi di wilayah sekitar. Selain ekonomi, asap yang sampai ke wilayah negara tetangga.

Virtual Reality ( VR ) atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer, suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar – benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi. Konsep VR mengacu pada sistem prinsip, metode, dan Teknik yang digunakan untuk merancang dan menciptakan produk – produk perangkat lunak untuk digunakan oleh bantuan dari beberapa sistem computer multimedia dengan sistem perangkat khusus. Virtual reality memiliki kemampuan untuk mensimulasikan tugas di kehidupan nyata dengan beberapa manfaat nyata. Lingkungan realitas maya terkini umumnya menyajikan pengalaman visual, yang ditampilkan pada sebuah layar computer atau melalui sebuah penampil stereo.

Seni instalasi merupakan salah satu bagian dari seni rupa kontemporer. Instalasi adalah karya seni rupa yang diciptakan dengan menggabungkan berbagai media, membentuk suatu kesatuan baru dan menawarkan makna yang baru pula. Karya instalasi tampil secara bebas, tidak menghiraukan pengkotakan cabang – cabang seni rupa. Karya instalasi bisa mengandung kritik, sindiran, atau keprihatinan. Kemudian dalam arti lain hakikat seni instalasi terletak pada landasan konseptualnya. Biasanya makna dalam persoalan – persoalan seosial politik dan hal – hal lain yang bersifat kontemporer diangkat dalam konsep instalasi ini. Indonesia adalah negara yang memiliki jumlah seniman yang dikenal hingga ke mancanegara seperti seniman Heri Dono, Anuspati dan Entang Wiharso.

### 3. Referensi Karya

Karya seni instalasi sudah banyak hadir dalam pameran – pameran seni rupa di dunia maupun di Indonesia, penulis mengambil beberapa contoh karya seni instalasi yang dijadikan referensi dikarenakan konsep yang digunakan mempunyai sangkut paut yang bisa dijadikan landasan dalam membuat karya tugas akhir.

#### **Dreams of Dali 360 ° Video**

Dream of Dali 360 video terletak pada museum Salvador dani di St.petersburg, Florida, Amerika Serikat, yang didedikasikan untuk karya – karya Salvador Dali. Yang menampung koleksi terbesar karya Dali d luar Eropa. Dream of Dali adalah sebuah karya Virtual reality yang dibuat berdasarkan karya asli dari Salvador Dali



Gambar 1 Dreams of Dali 360 ° Video  
( Sumber : Archive.thedali.org )

Karya ini diciptakan dengan konsep 360 derajat yang ditempatkan langsung di depan karya lukisan asli Salvador Dali yang berjudul Archeological Reminiscence of Millet's Angelus. Karya Virtual Reality ini mulai dipamerkan sejak 1 januari 2016 dan masih ada sampai sekarang sehingga masih dapat merasakan feel berada di ruang lukisan yang dibuat oleh Salvador Dali tersebut.

## The Starry Night by VR Motion Magic



Gambar 2 The Starry Night by VR Motion Magic

( Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA> )

Virtual reality ini dibuat berdasarkan karya asli dari Vincen van Gogh yang berjudul The Starry Night yang dibuat pada tahun 1889, Karya Virtual reality ini menampilkan sisi – sisi kota dan lingkungan yang terdapat pada lukisan aslinya secara 3 Dimensi serta tidak mengubah sifat, karakteristik dan teknis pada lukisan aslinya.

## 4. Konsep dan Gagasan Karya

Merasakan alam adalah konsep yang penulis angkat dalam pembuatan karya ini, di angkat dikarenakan merupakan masalah yang dekat dengan penulis pribadi dikarenakan hidup dan tinggal di Kawasan yang rawan terkena kebakaran hutan dan kabut asap. Yang bertujuan agar orang lain juga dapat merasakan apa yang dirasakan oleh penulis dalam menghadapi bencana alam yang terjadi.

Karya berjudul Feel The Nature ini merupakan perpaduan antara seni instalasi dan virtual reality, dengan menggabungkan unsur ruangan yang menangkap responsibilitas dari indera – indera manusia guna melihat seberapa jauh panca indera tersebut dapat membawa respon pada otak dan bagaimana kesimpulan yang diterima oleh otak manusia itu sendiri dalam menanggapi hal tersebut berdasarkan teori psikologi tentang tingkat kesadaran manusia terhadap apa yang dirasakannya melalui panca indera.

Sistem indera manusia merupakan bagian dari sistem regulasi yang ada pada manusia. Sistem regulasi adalah sistem yang mengatur tentang semua kegiatan dan kerja alat – alat dalam tubuh agar dapat bekerja sama secara efisien. Indera adalah bagian dari tubuh yang mampu menerima rangsangan tertentu dari lingkungan luar. Indera manusia adalah suatu anugrah yang diberikan oleh yang maha kuasa bagi umat manusia agar dapat merasakan apa yang ada disekelilingnya, manusia memiliki kemampuan untuk dapat merasakan hal – hal yang tidak dapat dirasakan oleh makhluk lainna, dikarenakan manusia memiliki

Dari gagasan yang ada di atas maka penulis memilih untuk menggunakan gabungan antara seni instalasi dan virtual reality sebagai bentuk mendekati karya dengan panca indera manusia tersebut, dengan adanya gabungan antara kedua medium maka dapat dihasilkan data dan pengalaman dalam

menikmati karya ini. terlebih lagi dikarenakan adanya ketertarikan penulis pada medium karya virtual reality dimana pada masa sekarang ini, medium seni sendiri sudah jauh berkembang.

## 5. Feel The Nature



Gambar 3 Feel The Nature  
( Sumber : Penulis )

Karya Feel The Nature merupakan karya Instalasi ruang yang dipadukan dengan virtual reality dengan tujuan merangsang indera yang ada pada manusia, karya yang ditampilkan adalah bentuk kebakaran hutan yang penulis coba tiru didalam karya instalasi tersebut, dengan menyuguhkan rangsangan indera sebagai berikut :

### a) Indera pengelihatan

Indera pengelihatan yang disuguhkan dalam karya ini adalah virtual reality yang menampilkan realitas virtual berbentuk hutan yang terbakar dalam format video 360 derajat. Dalam video tersebut juga ditampilkan berbagai visual efek seperti kobaran api yang tertiuip oleh angin, hewan yang berlari menghindari api dan ranting – ranting pohon yang berjatuhan karena terbakar.



Gambar 4. Indera Penglihatan

### b) Indera penciuman

Indera penciuman yang disuguhkan dalam karya ini adalah penyediaan aroma atau bebauan yang bisa merefleksikan aroma hutan yang sedang terbakar tersebut yang dapat menimbulkan aroma hutan terbakar. Aroma ini berasal dari smoke bomb dan lilin aroma terapi yang mengeluarkan aroma asap sehingga merepresentasikan bebauan sebagaimana hutan yang sedang terbakar



Gambar 5. Indera Penciuman

**c) Indera perabaan**

Indera perabaan yang disuguhkan dalam karya ini adalah efek rabaan pada telapak kaki, dimana lantai dari ruang instalasi ini nantinya akan di sebarakan dedaunan -dedaunan kering yang sebarakan begitu saja sehingga menutupi dasaran lantai ruang instalasi ini. dedaunan kering digunakan dikarenakan cukup representatif dengan lingkungan hutan yang terbakar dimana ada banyak dedaunan yang mati dan berjatuhan di tanah



Gambar 6. Indera Perabaan

**d) Indera pendengaran**

Indera pendengaran sendiri disuguhkan dalam earphone yang nantinya akan dikenakan oleh audience, bersamaan dengan menggunakan VR box yang digunakan sebagai indera penglihatan. Didalam earphone tersebut akan dibunyikan efek – efek suara seperti hembusan angin, suara ranting yang terbakar dan langkah kaki hewan yang berlarian sehingga apa yang didengarkan oleh audience menjadi sangat representatif terhadap gambaran hutan yang terbakar.



Gambar 7. Indera Pendengaran

## 6. Kesimpulan dan Evaluasi

### Evaluasi

Proses pengerjaan karya pada tahap produksi adalah tahap yang sangat penting dan berperan terhadap kualitas dan efektivitas di gunakannya karya, ada beberapa kendala yang penulis hadapi saat proses produksi karya berlangsung antara lain adalah :

1. Konsep karya yang tidak terlaksana sepenuhnya dikarenakan pandemi corona yang menyebabkan karya instalasi dibuat secara online
2. Adanya masalah teknis pada hardware, salah satunya kurangnya spesifikasi device penulis yang sebelumnya tidak mengira bahwa beban menjalankan program bisa menjadi sangat berat
3. Karya ruang instalasi belum bisa dibuat secara fisik dikarenakan adanya pandemic
4. Manajemen waktu pengerjaan dan produksi karya bisa dilakukan secara lebih baik jika penulis melakukan manajemen waktu yang tepat
5. Penyampaian karya juga tidak dapat dilakukan secara fisik, dan menjadi kendala tersendiri bagi penulis dimana harus menemukan wadah penampung video yang mendukung format video secara 360 derajat
6. Dikarenakan penulis tidak dapat mendesain ruang instalasi secara fisik maka penulis harus membuat ruang instalasi secara virtual pula, yang tentunya memakan waktu dan tahapan yang hampir sama prosesnya dengan pembuatan Virtual Reality itu sendiri

Dari berbagai kendala dan pengalaman yang penulis dapatkan saat progress pembuatan karya, dapat ditemukan sebuah cara manajemen waktu pembuatan yang akan sangat berpengaruh terhadap hasil karya penulis

### Kesimpulan

Kebakaran Hutan, adalah salah satu jenis kerusakan alam yang paling sering terjadi di Indonesia, tiap tahun hampir diseluruh provinsi yang ada di Indonesia menemui masalah kebakaran hutan yang sangat berdampak buruk pada kehidupan masyarakat daerah itu sendiri. Setelah melakukan proses produksi karya dan menggali fakta serta menggabungkannya dengan instalasi ruang maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kerusakan alam khususnya kebakaran hutan adalah hal yang sangat berbahaya bagi keberlangsungan ekosistem makhluk hidup, serta kepekaan ke lima panca indera yang ada pada dapat di uji coba pada karya ini.

Pada karya Tugas Akhir ini, mengenai indera manusia serta keterkaitannya dalam seni instalasi dengan judul karya *Feel The Nature*, penulis mencoba untuk menemukan kepekaan dari panca indera manusia dari merasakan kerusakan alam dimana alam merupakan tempat tinggal manusia, tentang bagaimana panca indera memberikan reaksi dan kesan terhadap apa yang disaksikan dan dirasakan



## Daftar Pustaka

Ryan, Marie-Laure. "Narrative as virtual reality." *Immersion and Interactivity in Literature* (2001).

Wulandari, Henny. "Eksplorasi Pengalaman Panca Indera untuk Perancangan Interior." *Dimensi Interior* 12.2 (2014): 85-90.

FITRAH, Elpeni. *Gagasan Human Security dan Kebijakan Keamanan Nasional Indonesia*. Insignia: Journal of International Relations, 2015, 2.01: 27-41.

Bertens, Kees. *Psikoanalisis Sigmund Freud*. Gramedia Pustaka Utama, 2006.

ROKHANA, Siti, et al. *Analisis Tokoh Utama Dengan Teori Psikoanalisa Sigmund Freud Pada Cerpen Hana. Akutagawa Ryunosuke*. 2009. PhD Thesis

