

PENGGAMBARAN DISTOPIA DALAM SENI INTERAKTIF

DYSTOPIAN DEPICTION IN INTERACTIVE

Erik Montela¹, Iqbal Prabawa Wiguna², Cucu Retno Yuningsih³

^{1,2,3} *Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
erikmontela@students.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id,
curetno@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Perkembangan teknologi dalam 100 tahun begitu banyak perubahan di dunia, teknolog yang membuat perilaku manusia semakin berubah, manusia lebih dipermudah oleh teknologi dari hal kecil salah satunya berkomunikasi jarak jauh di zaman sekarang lebih dipermudah dibandingkan 100 tahun yang lalu. Namun teknologi tidak sepenuhnya baik bagi umat manusia tetapi banyak masalah – masalah baru yang muncul, yang sangat terasa yaitu perubahan iklim begitu cepat salah satu penyebabnya teknologi itu sendiri yang menyebabkan polusi seperti mobil dan penggunaan listrik yang begitu besar banyak alam menjadi korban untuk kebutuhan teknologi. Suhu perkotaan semakin hari semakin terasa panas dan polusi semakin parah, banyaknya bangunan tinggi yang menggunakan kaca dan kendaraan yang masih banyak menggunakan bahan bakar yang tidak ramah lingkungan membuat polusi semakin parah. Melihat di zaman sekarang polusi sudah terasa parah dan suhu udara semakin parah, tidak terbayang dalam 100 tahun kedepan akan menjadi seperti apa dunia kalau tidak ada penemuan teknologi yang benar – benar ramah lingkungan. Walaupun sekarang banyak penemuan baru dengan energi yang terbarukan akan tetapi belum benar – benar 100% ramah lingkungan.

Kata-kata Kunci : masa depan, distopia, teknologi, kerusakan lingkungan, seni interaktif

Abstract: *Technological developments in 100 years have seen so many changes in the world, technology has changed human behavior, humans are made easier by technology from small things, one of which is communicating remotely in today's world easier than 100 years ago. But technology is not entirely good for mankind but many new problems are emerging, which are very pronounced, namely climate change is so fast, one of the causes is technology itself that causes pollution such as cars and the use of electricity is so large that many nature are victims of technological needs. The temperature of the city is getting hotter day by day and the pollution is getting worse, the number of tall buildings that use glass and vehicles that still use a lot of fuel that is not environmentally friendly make the pollution worse. Seeing today's pollution is already severe and the air temperature is getting worse, it is unimaginable in the next 100 years what the world will be like if there is no technological invention that is truly environmentally friendly. Although now there are many new discoveries with renewable energy, but it is not really 100% environmentally friendly.*

Keywords: *future, dystopia, technology, environmental damage, interactive art*

PENDAHULUAN

Waktu begitu cepat berbarengan dengan berkembangnya teknologi seperti mobil zaman sekarang semakin canggih tidak seperti pertama kali ditemukan, tidak hanya mobil yang semakin berkembang banyak teknologi-teknologi yang juga berkembang. Setelah melihat teknologi semakin berkembang apakah manusia sebagai yang membuat teknologi semakin berkembang juga ikut berkembang pemikirannya. Di buku *homo deus* Yuval Noah Harari mempertanyakan. “Dunia seperti apa yang diciptakan manusia? Bagaimana manusia begitu yakin bahwa mereka tidak hanya menguasai dunia, tetapi juga memberinya makna? Bagaimana *humanism* menyembah manusia menjadi agama yang paling penting? (Harari, 2015)” Seperti yang ditanyakan Yuval Noah Harari dalam buku *Homo Deus*, manusia akan terus berusaha untuk mencapai satu tujuan yang baik dengan caranya masing – masing tetapi manusia lupa dengan yang memberinya segala kebutuhan yaitu alam itu sendiri.

Kemajuan teknologi menjadi salah satu bagian terjadinya distopia di masa depan, Terkadang berpikir juga masa depan akan lebih menakutkan dengan teknologi-teknologi yang diluar nalar manusia mungkin di masa depan manusia lebih bisa hidup *immortal* dengan bantuan teknologi atau manusia kebal dengan apapun. manusia semakin dipermudah dengan adanya temuan robot yang canggih yang bisa menggantikan semua pekerjaan manusia dengan adanya robot-robot pekerja manusia menjadi malas dan tidak berpikir lebih manusiawi dikarenakan sudah nyamannya kehidupan yang mengabaikannya alam dan lingkungan perkotaan yang menyebabkan polusi semakin parah dan menyebabkan iklim semakin tidak teratur.

Tidak hanya penggunaan listrik yang berlebihan efek rumah kaca berperan besar untuk pemanasan global yang menyebabkan suhu bumi semakin panas yang

sudah dirasakan di zaman sekarang tahun 2022. Semakin banyak gedung gedung tinggi yang menggunakan kaca dan semakin banyak pabrik-pabrik yang membuang limbah dan polusi sembarangan tidak hanya itu penggundulan hutan semakin banyak terjadi salah satunya di Indonesia menurut LSM peduli lingkungan mengungkapkan kerusakan hutan mencapai 1.315.000 – 2.000.000 ha per tahun. Hutan sangat penting untuk kehidupan makhluk hidup yang ada di bumi dan menjaga kesetabilan untuk menghindari bencana-bencana alam seperti banjir, longsor, dan pemanasan global. *“The idea of consumerism ultimately leads us to the idea of alienated nature. This is interesting because the development of the city and its inhabitants as well as the instant fabrication process demands the opening of land and factories. (I P Wiguna, 2021)”* Melihat dari kerusakan lingkungan di zaman sekarang mengerikan jika lihat lebih dalam tidak seperti 10 tahun yang lalu udara yang masih segar dan sejuk walaupun di siang hari tidak sama seperti sekarang suhu semakin panas dan cuaca yang tidak stabil apalagi di masa depan nanti.

Dengan yang apa yang telah dibahas di atas, penulis bertujuan untuk membuat karya seni instalasi video interaktif menggunakan proyektor dan kinect atau sensor yang terinspirasi dari mimpi buruk distopia nantinya bertujuan untuk mengingatkan dan penyampaian pesan untuk menjadi lebih baik pada penggunaan teknologi dan pembuatan teknologi yang tidak diimbangi kerusakan lingkungan yang semakin hari semakin parah salah satunya limbah dari teknologi yang mencemari lingkungan tentunya manusia menginginkan lingkungan yang bersih dan sehat. Karya yang dibuat penulis ini tidak hanya terinspirasi dari distopia, keresahan udara semakin panas dan cuaca tidak stabil juga menjadi salah satu alasan penulis membuat karya ini.

TEORI-TEORI DASAR PERANCANGAN

Teknologi

Teknologi merupakan alat yang dibuat untuk mempermudah pekerjaan manusia atau membantu manusia atau perubahan sumber daya alam menjadi alat sederhana. Istilah teknologi atau kedalam Bahasa Inggris yaitu *technology* berubah dalam 200 tahun terakhir, “pada dasawarsa 1930-an, teknologi tidak hanya merujuk pada pengkajian seni – seni industri, tetapi pada seni – seni industri itu sendiri (Schatzberg, 2006)”. Teknologi telah mempengaruhi manusia dalam kehidupan sehari – hari bahkan sampai mempengaruhi dunia dalam 100 tahun terakhir dampaknya memajukan perekonomian negara – negara yang menciptakan teknologi yang sangat membantu kebutuhan dasar manusia seperti transportasi, telekomunikasi dan pertanian.

Berkat teknologi manusia bisa berkembang seperti sekarang bisa seperti melakukan perjalanan jauh dengan menggunakan pesawat yang bisa mempersingkat waktu sebelum adanya pesawat manusia melakukan perjalanan jauh dari pulau satu menuju pulau lainnya menggunakan kapal laut atau perahu yang memakan waktu yang lama dengan adanya pesawat mempercepat waktu perjalanan. Tidak bisa dipungkiri kemajuan teknologi begitu cepat manusia harus mengimbangi teknologi yang sangat begitu cepat dengan perkembangannya banyak hal-hal berubah dalam dunia berkat teknologi begitupun dengan manusianya kebiasaan baru muncul dengan munculnya teknologi – teknologi yang membuat manusia berubah, seperti dalam teknologi komunikasi manusia sekarang tidak bersusah payah dalam berkomunikasi jarak jauh cukup menggunakan ponsel pintar.

Berkat teknologi manusia dimanjakan dengan segala kemudahan dalam melakukan apapun bahkan kebutuhan dasar, teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan umat manusia. Manusia tentunya tidak berhenti membuat teknologi – teknologi yang baru atau mengembangkan yang sudah ada sampai menjadi teknologi yang sempurna untuk memajukan umat manusia menjadi lebih baik.

Polusi

Masa depan merupakan masa yang akan datang dari masa kini keadaan masa depan tidak bisa ditebak dan tidak bisa dihindarkan akan tetapi yang diinginkan manusia tentang gambaran masa depan hanyalah masa depan yang baik dan ideal untuk semua makhluk hidup seperti gambaran utopia yaitu tempat yang baik dan sempurna tidak ada kekerasan semuanya bahagia atau kehidupan yang ideal tetapi distopia merupakan kebalikan dari *utopia* yaitu gambaran atau khayalan masa depan yang sangat buruk. *“Thus, dystopia has for me always had a strong connection to the “reality” I wanted to avoid, a “reality” that to me needed eutopia to change it. (Vieira, 2013)”* semua alam yang kondisi tidak baik polusi udara di perkotaan yang sangat kotor dan manusianya yang tidak kondusif dengan yang digambarkan distopia sudah dirasakan pada zaman sekarang.

Distopia sangat ditakutkan manusia tempat yang tidak nyaman dan sangat menakutkan bagi semua orang jika terjadi di masa depan. Istilah *utopia* dan *distopia* diciptakan oleh Sir Thomas More dalam buku yang berjudul “Utopia” yang diselesaikan pada tahun 1516. *Distopia* sendiri sudah banyak dijadikan referensi karya seni salah satu contohnya *Alita Battle Angel* dan *Dune* dan masih banyak lagi karena distopia sangat dekat dengan kehidupan sekarang seperti polusi diperkotaan semakin parah, para pejabat yang korupsi semakin marak, bencana alam sering terjadi, isu sosial dan agama sering muncul dan teknologi-teknologi canggih yang bisa merusak alam.

HASIL DAN MEDIA PERANCANGAN

Konsep Karya

Menggambarkan suasana *landscape* perkotaan masa depan yang sangat maju dan canggih yang digabungkan dengan keresaan penulis dalam merasakan suhu bumi yang semakin hari semakin panas tidak hanya suhu bumi meningkat

polusi udara semakin parah, banyak hal yang menyebabkan perubahan iklim salah satunya manusia sendiri yang bertanggung jawab atas perubahan iklim itu sendiri. Manusia dengan teknologinya yang terus menerus merusak alam, teknologi yang tadinya dibuat untuk kebaikan manusia akan tetapi sekarang karna teknologi alam banyak yang rusak. Tidak terbayang nanti dimasa depan akan seperti apa dunia yang dilihat dari sekarang saja sudah sangat tidak nyaman dengan suhu bumi semakin panas, polusi semakin parah dan virus – virus semakin banyak belum lagi sering terjadi bencana alam karena kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia itu sendiri dengan maksud untuk kebaikan manusia sendiri. Distopia menjadi referensi dalam pembuatan visual masa depan yang buruk dan lingkungan yang rusak menjadi acuan dalam pembuatan visual.

Medium

Pemilihan medium untuk pembuatan karya seni interaktif menggunakan alat-alat pilihan agar nantinya karya berjalan sesuai yang telah dikonsepskan, medium karya seni interaktif ini menggunakan laptop sebagai inti dari karyanya laptop digunakan dari awal pembuatan sketsa sampai proses penampilan visual, alat pendukung lainnya seperti kinect, kain *holoscreen*, *projector* dan alat lainnya.



(Gambar 1 Pemasangan Projektor)
Sumber : Pribadi 2022

Proses Berkarya

Awal pengerjaan yaitu mempersiapkan ruangan yang sesuai dan setelah mempersiapkan ruangan masuk ke pemasangan projector ditempatkan di ruangan yang telah disediakan untuk pengerjaan instalasi dan ditempatkan sesuai jarak tembak proyektor. Proyektor yang digunakan menggunakan merk NEC dengan 7000Lumens yang sudah cukup untuk menampilkan detail visual.



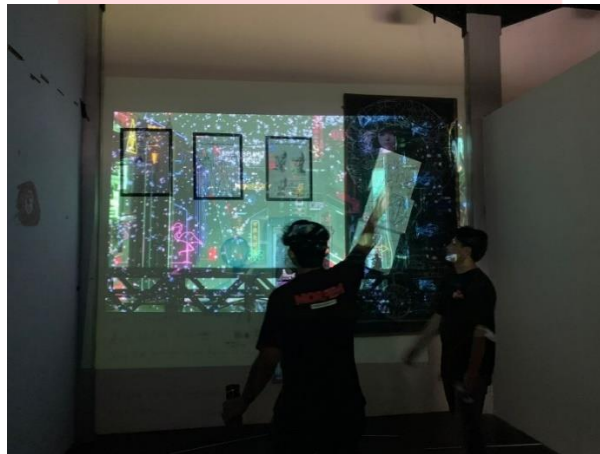
(Gambar 2 Pemasangan Proyektor)
Sumber : Pribadi 2022

Setelah itu pemasangan kain holoscreen Kain holo screen dipasang di depan proyektor dengan disusun sesuai sketsan karya kegunaan kain holo screen untuk menampilkan visual yang ditembakkan proyektor.



(Gambar 3 Pemasangan Kain Holo Screen)
Sumber : Pribadi 2022

Setelah pemasangan proyektor dan kain holo screen dilanjutkan kepada pengerjaan terakhir yaitu menampilkan visual dan interaktif menggunakan *software* touchdesigner dan resolume. Fungsi touchdesinger yaitu untuk menghubungkan kinect kepada laptop yang nantinya fokus kepada interaktif dan resolume untuk menampilkan visual background dan interaktif yang beradad di resolume, *software* tersebut saling berkaitan saat menampilkan visual.



(Gambar 4 Pemasangan Visual dan Kinect)
Sumber : Pribadi 2022

Setelah pemasangan dan menampilkan visual sudah berjalan lancar terakhir yaitu pengecekan kembali dan merapihkan kabel – kabel yang ada di ruangan agar nantinya ruangan lebih nyaman dan bersih.



(Gambar 5 Pengerjaan Final)
Sumber : Pribadi 2022

KESIMPULAN

Distopia menjadi inspirasi penulis dari segi konsep yang sangat dekat dengan kehidupan sekarang dunia yang sudah mulai tidak sehat polusi semakin parah di perkotaan dan suhu bumi semakin terasa panas, salah satu penyebabnya kemajuan teknologi yang sangat cepat yang tidak diimbangi dengan penjagaan alam yang tidak secepat kemajuan teknologi. Tidak hanya itu distopia menjadi inspirasi untuk visual karya instalasi interaktif dengan menggambarkan suasana malah hari di kota masa depan banyaknya teknologi baru yang sangat canggih akan tetapi polusi sangat parah keindahan dan ketakutan menjadi satu. Interaktif menjadi bagian penting dengan menampilkan partikel debu dalam visual yang bisa bergerak oleh gerakan manusia yang ada di depan karya instalasi. Instalasi yang menampilkan kombinasi visual yang menggambarkan distopia dengan interaktif

menjadi kombinasi yang menarik untuk menampilkan apa yang dibahas di dalam karya, karya instalasi di dalam ruangan yang gelap dan visual yang ditampilkan oleh proyektor yang ditembakkan kepada kain holo screen yang telah disusun, audiens mendapatkan pengalaman yang tidak biasa dengan bisa berinteraksi dengan karyanya.

PERNYATAAN PENULIS

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen prodi seni rupa dan dosen pembimbing maupun dosen penguji yang telah membantu menyelesaikan tugas ini dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bishop, Claire. 2005. *Installation Art, A Critical History*. London: Tate.
- Harari, Yuval Noah. 2015. *Homo Deus, A Brief History of Tomorrow*. Hebrew : Dvir Publishing
- Dewey, John. 2005. *Art as Experience*. TarcherPerigee.
- Reiss, Julie H. 1999. *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*. Massachusetts: The MIT Press Cambridge.
- Schatzberg, Eric. 2006. *Technik Comes to America: Changing Meanings of Technology before 1930*.
- Atkins, Robert. 1990. *Art Speak: Guid to Contemporary Ideas, Movement and Buzzwords*. New York : Abbeville Press.
- Vieira, Fatima. 2013. *Dystopia(n) Matters On the Page, on Screen, on Stage*. Cambridge Scholars Publishing.
- Paul, Christiane 2016. *"Introduction From Digital to Post-Digital—Evolutions of an Art Form"*. A Companion to Digital Art. Malden, MA: Wiley.

Jurnal

I P Wiguna*, A I Yeru, A P Zen, C R Yuningsih dan S Kusumanugraha. 2021. *Use of Municipal Solid Waste and pigment fluorescent as a medium painting*. Telkom University.

C R Yuningsih, D Trihanondo, T A Maulana, A P Zen dan I P Wiguna. 2020. *Eco Friendly Pigment From Tamarind Seeds for Painting Application*. Telkom University.

Rokhani, S. A. 2015. Pengendalian Pencemaran Lingkungan Akibat Limbah *Industri Pengolahan Mie Soun di Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Soler-Adillon, Joan. 2015. *The intangible material of interactive art: agency, behavior and emergence*. Universitas Pompeu Fabra.

Pidato

Miill, John Stuart. 1868. Pidato Parlemerter.

Website

Wikipedia, 2021. "Utopia" <https://id.wikipedia.org/wiki/Utopia> diakses pada 17 Maret 2022 Pukul 16.00.

Olafur Eliason, 2009. "Biography" <https://olafureliasson.net/biography> diakses pada 17 Maret 2022 Pukul 17.00.

Wikipedia, 2022. "Pemanasan Global" https://id.wikipedia.org/wiki/Pemanasan_global diakses pada 30 Maret 2022 Pukul 19.00.

Beepel, " Beepel gets real" <https://www.christies.com/features/Beeple-gets-real-with-human-one-11940-7.aspx> diakses pada 30 Maret 2022 Pukul 21.00.