

EKSPRESI NEGATIVE PENGGUNA SOSIAL MEDIA DALAM KARYA SENI INSTALASI YANG BERJUDUL EYE FOR AN I

NEGATIVE EXPRESSION OF SOCIAL MEDIA USERS IN ART INSTALLATION TITLED EYE FOR AN I

Dyah Perwitasari¹, Didit Endriawan², Ranti Rachmawanti³

^{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
dyah.perwitasariharja@gmail.com, didit@telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Pada dasarnya setiap manusia mempunyai perasaan dan pikiran yang tersimpan di dalam dirinya. Ekspresi merupakan perwakilan dari isi hati seseorang baik secara langsung maupun tidak. Dari hal ini perlu ada kesadaran bahwa kita harus berhati-hati dengan isi hati manusia yang bisa saja menyimpan pikiran negatif. Untuk merepresentasikan karya, media yang digunakan adalah studi pustaka dan eksplorasi medium karya. Pengkaryaan ini ditujukan sebagai kesadaran agar berhati-hati bahwa terdapat mata dengan jumlah yang banyak sebagai visualisasi ekspresi negatif manusia-manusia di balik layar gawai ketika melihat unggahan kita di sosial media.

Kata Kunci : Ekspresi negatif, gawai, mata, seni instalasi

Abstract : Commonly every human have their own feelings and minds that only they knew. To show what's inside their mind and feelings humans often project them through their expression directly or the opposite way. This is a sign to not mess around with human that kept their feelings by not projecting it directly and could potentially hide away their negative thoughts. The media that is used to craft this art work are literature study and the medium exploration. . The art work message itself is to raise awareness over humans behind every gadget screen. It is to visualize the negative thoughts of other humans over what we actually posted in social media.

Keywords : Eyes, Gadget, Installation Art, Negative Expression

PENDAHULUAN

Berawal dari fenomena pandemi pada tahun 2020. Mayoritas seluruh orang di dunia memanfaatkan gawai dan sosial media untuk berinteraksi dan mengungkapkan ekspresinya. Didukung dengan *platform* yang memudahkan pengguna media sosial untuk mengekspresikan dirinya dengan bebas membuatnya menjadi kegiatan sehari-hari. Bahkan tidak luput banyak yang memanfaatkannya untuk mencari atensi dan profit dari arus medan sosial media yang begitu ramai. Dari sini lah banyak penyalahgunaan yang terjadi dan juga oknum yang memanfaatkan momen tersebut untuk merugikan pengguna sosial media. Penyalahgunaan ini dapat berupa reaksi dari pengguna di balik *likes* dan *views* yang memanfaatkan transparansi dari persebaran informasi pribadi pengguna sosial media secara sengaja maupun tidak. Semua pengguna tentu mempunyai latar belakang dan cara merespon dari konten-konten yang beredar. Baik dapat menimbulkan emosi negatif maupun positif. Kemudian dari emosi tersebut dapat memungkinkan terjadibanyaknya hal.

Setiap manusia tidak luput dari emosi. Emosi tersebut dapat berupa emosi yang positif maupun negatif. Emosi merupakan hal kompleks dan rumit yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Oleh Goleman (2004) emosi merujuk kepada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis, serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Menurut cendekia Oatley dan Jenkins (1996), ada tiga definisi dari emosi yang cukup mencakup seluruh ilmuwan yang menspesialisasikan emosi untuk di teliti. Yang pertama yaitu emosi manusia biasanya ada karna seseorang secara sadar atau tidak sadar mengevaluasi suatu kejadian yang bersangkutan dengan tujuan atau maksud yang penting. Emosi positif dirasakan jika manusia merasa diuntungkan dan emosi negatif ketika merasa dirugikan. Lalu Oatley dan Jenkins juga menyatakan, mereka yakin sumber emosi terjadi atas dasar kesiapan untuk bertindak yang menyebabkan dorongan untuk merencanakan sesuatu. Emosi membuat seseorang memprioritaskan beberapa tindakan yang memberikan perasaan mendesak yang disesuaikan dengan kondisi mental manusia. Lalu yang ketiga mereka yakin bahwa emosi dirasakan pada kondisi mental tertentu diikuti oleh bahasa tubuh, aksi dan juga ekspresi.

Emosi dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu emosi positif dan emosi negatif. Ketika seseorang mengalami peristiwa dengan perasaan yang tidak menyenangkan, maka emosi yang ditimbulkan akan menjadi negatif seperti rasa takut, gelisah, bersalah, kecewa, dan sedih. Namun sebaliknya ketika seseorang mengalami hal yang menyenangkan maka emosi yang ditimbulkan pun

menjadi positif, seperti gembira, senang dan bahagia. Dari emosi kemudian diproyeksikan secara eksternal melalui ekspresi manusia. Carl Lange (dalam Sarlito, 2000: 85-86) mengemukakan bahwa emosi identik dengan perubahan-perubahan dalam sistem peredaran darah. Pendapat ini kemudian dikembangkan oleh James dengan mengatakan bahwa emosi adalah hasil persepsi seseorang terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuh sebagai respon terhadap rangsangan-rangsangan yang datang dari luar.

Ekspresi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pengungkapan atau proses menyatakan yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Dari ekspresi wajah maupun tubuh manusia merupakan bentuk isyarat atau cara berkomunikasi non-verbal dengan maksud dan tujuan tertentu. Umumnya ekspresi paling utama pada tubuh manusia yaitu melalui matanya. Menurut M. Darwis Hude dalam bukunya yang berjudul 'Emosi: Penjelajahan Religio-psikis tentang Emosi Manusia pada halaman 46, kemunculan emosi seseorang bisa dikenali dari ekspresi yang ditampilkan seketika itu, baik dari perubahan wajah, nada suara, atau tingkah lakunya. Ekspresi emosi selain diwarisi secara genetis juga diperkaya oleh berbagai pengalaman dalam berinteraksi dengan orang lain. Bentuk ekspresi juga dapat dilihat dari wajah. Ekspresi wajah merupakan ekspresi paling umum terjadi manakala seseorang mengalami peristiwa emosi. Menurut Davidhoff (1987: 327), bukan mustahil ekspresi wajah bersifat hereditas, karena fakta membuktikan bahwa bayi yang terlahir buta-tulisekalipunmampu mengomunikasikan emosi dengan ekspresi- ekspresi yang khas manusia normal.

Untuk mengungkapkan ekspresi, manusia dapat dengan mudah menuangkannya di dalam sosial media. Sosial media sekarang telah menjadi wadah utama untuk mengekspresikan diri dan juga mengambil manfaat dan keuntungan darinya. Namun nyatanya ekspresi yang disampaikan melalui sosial media tidak selamanya sama dengan kenyataan. Di balik layar gawai tersebut adalah realitas sesungguhnya. Ekspresi berupa kebahagiaan, turut merasa senang, emosi yang meledak-ledak, dapat dengan mudah dimanipulasi di sosial media. Contoh nyata seperti *netizen* yang berkomentar negatif terhadap suatu unggahan, kenyataannya ia hanya iri dan sedih dengan kehidupannya. Dari sosial media ini manusia tentu merespon dengan reaksinya. Reaksi ini muncul atas respon emosional manusia. Terlebih di sosial media terdiri dari banyak hal seperti berita buruk, kabar tidak baik, kabar gembira, cerita inspiratif, dan lainnya yang memicu manusia untuk merespon dengan reaksi.

Untuk mengungkapkan ekspresi di sosial media merupakan suatu pilihan. Namun di balik layar gawai masing-masing terdapat reaksi dan ekspresi nyata dari para penggunanya. Ekspresi

yang paling terpancar dari manusia dapat terlihat dari kedua matanya. Selain merespon pada cahaya, pupil pada manusia juga merespon terhadap emosi yang dirasakan. Manusia mempunyai jaringan alarm yang disebut sistem saraf otonom yang mempersiapkan manusia untuk merespon situasi disekitarnya. Ketika jantung berdebar dengan cepat maka pupil mata pun akan ikut membesar. Respon manusia di balik sosial media tidak dapat dibohongi. Mata yang memerah, pupil yang membesar, mata yang basah, mata yang berurat, dan ditambah dengan warna bola mata yang beragam.

Untuk merealisasikan karya ini, maka akan dibuatkan karya instalasi berupa visualisasi ekspresi serta beragam warna mata yang variatif di balik layar gawai. Emosi seperti kesedihan, kebahagiaan, ketakutan, kemarahan akan dibuat menjadi karya instalasi visualisasi. Karya ini berupa awareness bahwa ekspresi yang disampaikan oleh manusia melalui sosial media tidak seluruhnya nyata, dan kenyataan sesungguhnya yaitu di balik layar gawai masing-masing.

RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah dicantumkan di atas, yang akan menjadi permasalahan adalah :

1. Bagaimana konsep ekspresi negatif dari mata di dalam bentuk karya seni?
2. Bagaimana visualisasi ekspresi negatif mata dalam karya instalasi?

BATASAN MASALAH

Demi kelancaran pembuatan karya instalasi dan proses pengkaryaan karya agar tidak menyimpang, berikut adalah batasan masalah yang digunakan:

1. Membahas ekspresi nyata manusia di balik layar gawai dan sosial media.
2. Membuat visualisasi berupa ekspresi mata manusia serta warna mata manusia yang beragam.
3. Karya berupa karya seni instalasi.

TUJUAN

1. Meningkatkan kesadaran agar lebih baik dalam bersosial media.
2. Mengingatkan adanya bahaya yang ditimbulkan dari apa yang diunggah melalui gawai.

LANDASAN TEORI

Emosi

Emosi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak awal, kemudian diwariskan secara generis kepada penerusnya dan terus diperkaya oleh pengalaman-pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Carl Lange (2000) mengemukakan bahwa emosi identik dengan perubahan-perubahan dalam sistem peredaran darah. Teori ini kemudian dikembangkan oleh William James yang mengatakan bahwa emosi adalah hasil persepsi seseorang terhadap perubahan yang terjadi pada tubuh sebagai respon terhadap rangsangan-rangsangan yang datang dari luar. Menurut Salovey dan Mayer (Goleman, 1996) ketika mampu untuk memahami, mengenali dan mengelola emosi maupun memahami, mengenali dan mempengaruhi emosi adalah bentuk dari kecerdasan emosi. Ketika seseorang mempunyai kecerdasan emosi yang bagus, maka ia akan membuka diri terhadap pengalaman yang positif maupun negatif, dapat mengidentifikasi dan juga mengkomunikasikannya dengan baik dan tepat. Teori Charles Darwin dengan sebutan Teori Facial-Feedback juga menyebutkan bahwa ekspresi wajahpun mempengaruhi emosi yang di mana bukan sebagai respon terhadap emosi.

Kesimpulan dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa emosi adalah respon dan rangsangan yang meliputi perasaan dikarenakan pengaruh dari lingkungan dan kejadian. Seluruh makhluk hidup mempunyai emosi namun hanya sebagian yang memahaminya, baik ketika menghadapi emosi diri sendiri ataupun emosi yang datang dari lingkungan sekitar.

Terdapat dua macam emosi manusia yaitu emosi positif dan negatif. Emosi positif dirasakan manusia ketika ia merespon terhadap berita baik atau hal-hal yang menyenangkan. Sedangkan emosi negatif manusia rasakan ketika menerima kabar buruk atau berduka.

Ekspresi

Ekspresi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pengungkapan atau proses menyatakan yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Dari ekspresi wajah maupun tubuh manusia merupakan bentuk isyarat atau cara berkomunikasi non-verbal dengan maksud dan tujuan tertentu.

Ekspresi dapat disampaikan dengan dua cara yaitu secara langsung dan tidak langsung. Dapat didefinisikan secara langsung ketika tidak ada media perantara agar ekspresi tersebut tersampaikan. Seperti ketika manusia berkomunikasi dan berbicara maka ekspresi akan tersampaikan secara langsung. Lalu ada juga media sebagai perantara untuk menyampaikan ekspresi seperti sosial media.

Ekspresi Negatif dan Positif

Seorang manusia seringkali menunjukkan perasaannya melalui ekspresi yang bisa melalui berbagai cara. Ekspresi tersebut dibagi menjadi dua yaitu ekspresi negatif dan positif. Seseorang bisa meluapkan ekspresi negatif tersebut ketika merasa marah, jijik, kesal, kecewa dan sebagainya. Lalu lawannya yaitu ekspresi positif, dimana ekspresi muncul ketika ada perasaan yang bahagia dan cerita.

Ekspresi Secara Langsung dan Tidak Langsung

Penyampaian ekspresi dapat disampaikan dengan berbagai cara. Ada yang secara langsung maupun melalui media perantara. Ekspresi manusia secara langsung umumnya ketika interaksi yang berlangsung secara tatap muka dan tidak ada perantara. Contohnya seperti ketika sedang bercerita dan berbicara secara langsung kepada lawan bicara. Ekspresi bisa terlihat seperti mimik wajah, nada suara, gerak tubuh dan hal yang terlihat secara visual lainnya. Lalu adapun ekspresi yang disampaikan melalui media perantara. Contoh umum media tersebut yaitu gawai dan sosial media. Ketika bersosial media ekspresi dapat disalurkan melalui ketikan, ungkapan dan juga potret diri maupun dokumentasi digital. Perbedaan signifikan antara ekspresi secara langsung dan tidak langsung adalah ketika ekspresi secara langsung maka ekspresi yang terlihat adalah terus terang, dan perbedaan ketika ada media perantara, maka ekspresi tersebut dapat dimanipulasi atau disaring.

Media Sosial

Menurut para ahli di yaitu Parmin (2009) media dapat disimpulkan sebagai salah satunya teknologi yang membawa informasi yang digunakan untuk kebutuhan ilmu pelajaran. Selain itu media juga dapat berupa fisik seperti majalah, film, buku, televisi, gawai, dan lainnya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan perangkat perantara dengan berbagai rupa yang dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi, pesan yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi manusia. Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin, yang berarti perantara atau tengah. Media pada bahasa arab pun disebut sebagai wasail yang artinya berada atau di antara dua sisi. Pada umumnya media merupakan sesuatu yang dimanfaatkan dan digunakan sebagai pengantar (Susilana, 2008:6) terdapat pada bukunya yang berjudul Media Pembelajaran. Dapat disimpulkan dari berbagai sumber dan pendapat tersebut bahwa media merupakan perantara yang digunakan untuk memberi informasi dan penerima pesan. Media sehari-hari yang pada umumnya digunakan yaitu berupa teks, buku, lukisan/gambar, video, ataupun televisi. Fungsi dari media sendiri yaitu

sebagai sarana untuk berkomunikasi, tempat untuk meluapkan perasaan maupun pendapat, membantu mengatasi keterbatasan untuk berkomunikasi, dan bisa juga sebagai sarana untuk hiburan. Salah satu media tersebut yang menjadi konsumsi tiap harinya adalah media sosial.

Media sosial merupakan media daring dan para penggunanya dapat secara mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi media berupa web, blog, forum dan platform lainnya. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2015) menjelaskan secara singkat bahwa media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”. Henderi mengungkapkan bahwa pengertian dari sosial media adalah suatu situs berupa jaringan sosial yang berbasis web dan memungkinkan untuk setiap individu untuk merancang profil untuk publik di dalam suatu sistem terbatas, daftar pengguna lain dan dengan siapa mereka terhubung, serta melihat dan menjelajahi daftar koneksi yang diunggah oleh orang lain dengan sistem tertentu (Henderi, 2007:3).

Mata

Menurut Jogi (2009:3) mata adalah organ penglihatan yang terletak di rongga orbital. Mata hamper berbentuk bulat dan berdiameter sekitar 2,5 cm. Lalu untuk volume dari bola mata sekitar 7 cc. Organ ini bersifat fotosensitif (peka terhadap cahaya) yang bisa menganalisis bentuk, intensitas, dan warna cahaya yang dipantulkan objek dan menimbulkan sensasi penglihatan. Setiap bola mata terdiri atas sebuah bola mata fibrosa (lapisan luar mata yang melindungi struktur internal yang lebih halus yang menjadi tempat untuk insersi otot). Lapisan mata salah satunya terdiri dari lapisan cembung yang ditahan oleh sistem sirkular serabut zonula yang disebut lensa. Lubang bundar di tengah iris adalah pupil.

Pupil mata dapat membesar dan mengecil bergantung dengan intensitas cahaya yang diserap. Selain itu ada saraf otonom dan kelompoknya yang mempengaruhi pelebaran pupil mata diakibatkan ada perasaan tertentu.

Sistem Saraf Simpatik

Fungsi dari saraf simpatik yaitu ketika manusia merasakan adanya ancaman dan bahaya berupa mekanisme pertahanan tubuh. Terjadi ketika terdapat peningkatan tekanan darah dan detak jantung pada tubuh. Saraf simpatik memicu respons pada anggota tubuh seperti pada mata yang mengakibatkan adalah pelebaran pupil mata.

Sistem Saraf Parasimpatik

Sarah ini berfungsi untuk mengatur respon berbagai aktivitas tubuh saat sedang

beristirahat atau rileks. Fungsi saraf parasimpatik berfungsi untuk menurunkan tekanan darah dan detak jantung. Yang terjadi pada mata yaitu pupil menjadi mengecil dan air mata terangsang keluar.

Selain respons di atas, mata juga bereaksi ketika bersedih dan bahagia seperti menangis dan memerah. Hal ini dikarenakan otak yang membuat kelenjar "air mata" bereaksi menerima sinyal dari otak yang mengontrol emosi dan perasaan manusia. Ketika ini terjadi maka kelenjar air mata merespons dan menghasilkan lebih dari setengah cangkir air mata dalam hitungan menit.

Mata menjadi salah satu indra yang dapat memahami kondisi di sekitar manusia. Banyak hal-hal yang baik maupun buruk yang dilihat oleh manusia sepanjang hidupnya. Bahkan sumber trauma dapat berasal dari apa yang dilihat oleh manusia melalui matanya. Karena kesensitifannya terhadap lingkungan dan respon emosi yang terpancar pada mata maka sering kali ada istilah seperti '*eyes can speak*'. Dimana mata begitu responsif dan dapat mencerminkan suasana hati manusia hanya dari mata.

Ketika bermain sosial media bagian tubuh yang paling fokus merespon yaitu mata. Hal utama ketika bangun tidur sosial media secara daring adalah hal pertama yang dilihat. Kabar buruk maupun baik saat ini semua diterima melalui sosial media. Di balik layar sosial media terdapat ekspresi dan reaksi (mata) nyata penggunanya.

Seni Instalasi

Seni instalasi adalah karya seni yang diciptakan dengan merakit, menyusun dan memasang berbagai media seni yang kemudian dipasangkan di suatu ruangan atau menempatkannya. Sesuai dengan namanya instalasi yaitu meng'*install*' atau memasang karya yang akan dipamerkan. Karya instalasi memakan tempat dan ruangan untuk dijadikan wadah dimana karya akan ditempatkan. Berbeda dengan seni lukis dan patung yang kemudian bisa langsung dipajang, karya instalasi harus dipasang atau disusun dikarenakan pada umumnya karya instalasi menggunakan berbagai media maupun medium dengan bahan yang beragam dan bermacam-macam. Dalam kamus Oxford Instalasi artinya adalah tindakan untuk menempatkan peralatan atau furniture pada posisi sehingga dapat digunakan. Pada seni instalasi tindakan tersebut dilakukan agar karya dapat dipamerkan. Robert A. (1990: 90) mengatakan bahwa seni instalasi di dunia paling pertama muncul pada era aliran Pop Art tahun 1950-1970. Awal kemunculannya ditandai dengan adanya karya Judy Pfaff yang membuat taman bawah laut dari ribuan jenis sampah yang menjadi tampak indah dan monumental. Tokoh lain yang mengembangkan karya seni instalasi yaitu Daniel Buren, Joseph Beuys, Daniel Buren, Robert Irwin dan Hans Haacke.

Terdapat dua jenis seni instalasi, yaitu seni instalasi filled-space dan site-specific.

Seni Instalasi Filled-Space

Karya instalasi ini sesuai dengan namanya yaitu mengisi ruang baik ruangan yang nyata maupun yang tidak nyata (imajiner). Ketika karya ini diletakkan dan juga dipindahkan dari satu ruangan ke ruangan lain, karya ini tidak akan berubah dan tetap sama. Maka seni instalasi *filled-space* ini tidak bergantung dengan ruangan tempat di mana karya diletakkan.

Seni Instalasi Site-Specific

Karya *Site-specific* adalah karya seni yang beradaptasi dan bergantung pada ruangan. Karya ini mengikuti bentuk ruangan tempat diletakkannya. Maka dari itu makna dari karya ini juga dapat berubah menyesuaikan tempatnya.

Seni Kontemporer

Menurut Edi Sedyawati dalam bukunya yang berjudul *Pertumbuhan Seni Pertunjukan* (1981) seni kontemporer adalah karya seni yang menunjukkan daya cipta yang hidup sesuai dengan kondisi kreatif dari masa terkini atau terakhir. Seni kontemporer umumnya ditampilkan sebagai karya berupa pesan-pesan terhadap perkembangan jaman masa kini atau yang diprediksi akan terjadi pada waktu-waktu berikutnya. Umumnya seniman dari seni kontemporer ingin menyampaikan suatu pesan yang dapat bermanfaat untuk moral dan kehidupan manusia. Pengangkatan pesan berunsur politik juga biasanya ditampilkan pada pameran seni rupa kontemporer sebagai propaganda. Kontemporer juga dapat berarti terkini (kekinian), modern dan juga sebagai sesuatu yang dengan keadaan waktu yang sama atau saat ini.

Sebagaimana telah didefinisikan, kenyataannya seni rupa kontemporer masih menjadi bahan diskusi dan perdebatan. Hal ini dikarenakan bentuk dan rupa dari seni ini tidak mempunyai ciri khusus yang menonjol yang kemudian dapat dirujuk menjadi bentuk seni yang baku. Secara leksikal kata kontemporer berasal dari bahasa Inggris yaitu "Contemporary", yaitu "masa kini". Dikarenakan masa lalu pun pada masa kini belum ada juga disebut sebagai masa kini (Sumartono, 2000). Hal ini lah yang disebut sebagai perdebatan dan persoalan karena "semasa" dapat mengacu terhadap waktu yang fleksibel. Untuk seniman dan karyanya apakah terhidup beberapa tahun belakang atau satu dekade terakhir? Persoalan ini pun cakupannya sangat luas. Pengertian bagi masyarakat awam sendiri menganggap bahwa seni rupa kontemporer merupakan seni rupa yang modern dan terbaru. Maka dari itu pemaknaan yang dapat disimpulkan adalah seni rupa kontemporer merupakan banyak fenomena dan karya seni yang diciptakan oleh seniman yang berhubungan

dengan berbagai peristiwa seputar fenomena di zaman ia hidup dan menjadi representasi yang berbeda dari seni klasik dan modern pada masa-masa sebelumnya.

Patung

Patung menurut *Encyclopedia Britannica* adalah '*the art of representing observed or image objects in solid materials and in three dimensions*', seni ini berwujud tiga dimensi dengan material yang padat dan merupakan hasil dari imajinasi. Proses pengerjaannya seniman bertitik tolak dari ide atau kreativitas dalam mengolah bahan. Bahan yang digunakan dalam membuat patung juga terus berkembang seiring berjalannya waktu. Pada mulanya patung dibuat dengan tanah liat, batu, kayu, logam, plastik hingga kaca dan juga material lainnya yang kini kemungkinannya semakin luas.

Secara tradisional patung adalah seni tertua dan buktinya berupa artefak yang ditemukan di dalam gua-gua prasejarah. Pada zaman *animisme*, fungsi dari patung yaitu sebagai manifestasi hubungan antara manusia, alam, lingkungan, dan alam semesta. Sementara dalam kebudayaan animistik, patung dianggap sebagai objek yang disembah, yang pada umumnya diharamkan oleh banyak agama lain karena dianggap sebagai berhala. Yang merupakan ciri khas dari patung yaitu ia merupakan peleburan harmonis antara ide dan material atau gagasan dan bahan padat. Bila lukisan dominan dengan ekspresi, gairah dan karakter, patung mengandalkan pada pengalaman pertumbuhan dalam ruang dan waktu.

Referensi Seniman

Dalam proses pembuatan karya ini terdapat beberapa seniman yang menjadi referensi bagi penulis di antaranya sebagai berikut:

Fiona G Roberts

Fiona Roberts adalah seniman berasal dari Australia yang telah menempuh Sarjana Pendidikan dan dilanjutkan dengan Sarjana *Visual Art*. Ia mengeksplor berbagai macam jenis media untuk berkarya mulai dari karya lukisan, instalasi hingga karya lainnya. Ia telah mengikuti banyak pameran dan mendapatkan penghargaan karnanya.

Seniman yang berasal dari Australia ini membuat karya yang fokus pada anggota tubuh yang secara konsisten berubah bentuk, membusuk dan berkembang, serta kerapuhan dan keterbatasannya yang dituangkan menjadi sebuah karya seni. Maka dengan itu, ia mulai menjelajahi ketidaksinkronan antara pikiran dan tubuh, seperti bagaimana mewujudkan pikiran yang tentang tubuh yang sumbang, seperti halnya dislokasi, proyeksi emosional, fluktuasi persepsi, ketakutan, fobia dan paranoia.

Alasan mengapa saya memilih Fiona Roberts sebagai referensi seniman adalah karya dan hasil visualisasinya yang menyerupai bagian tubuh manusia. Karya diciptakan dengan penggabungan pikiran manusia yang tidak terbatas dengan bagian tubuh manusia yang terbatas dan sudah ada begitu adanya sehingga menghasilkan karya yang absurd. Selain itu Fiona Roberts adalah seniman yang produktif dan berprestasi. Keikutsertaan karyanya dalam banyak pameran juga sangat menginspirasi.

Alessandro Boezio

Alessandro Boezio adalah seniman yang berasal dari Italia. Ia mempercayai bahwa “semuanya dapat di ubah, bisa di gunakan kembali, bisa beradaptasi”. Ia membuat karya seni dengan menggunakan anatomi tubuh manusia yang kemudian dimodifikasi menjadi bentuk yang unik dan lain. Terkadang ia juga mengawinkan antara anggota tubuh manusia dengan hewan yang kemudian divisualisasikan menjadi karya patung. Karya yang dihasilkan merupakan bentuk eksperimen dan juga terdapat makna-makna tersirat di dalamnya.

Alasan mengapa saya memilih Boezio sebagai seniman referensi dikarenakan visualisasi karyanya yang berupa anatomi manusia. Karyanya absurd dan unik sehingga membuat kesan tersendiri yang membuat saya tertarik dengan karya-karya yang dihasilkan oleh Boezio.

KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

Medium karya

Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang bertindak sesuai logika dan perasaan. Ada saatnya manusia memendam perasaannya yang tidak terlihat secara langsung. Hal ini yang menjadi misteri dan rahasia setiap manusia. Niat dan tujuan manusia sesungguhnya terletak pada hatinya. Umumnya manusia dapat menunjukkan isi hatinya melalui ekspresi yang ia tunjukkan. Namun dengan adanya keberadaan medium perantara membuat manusia bisa untuk tidak menunjukkan ekspresi dan isi hati yang sesungguhnya. Hal ini umum terjadi untuk pengguna sosial media yang dapat mengontrol apa yang ingin diutarakan tanpa terlihat secara langsung apa yang ada di dalam isi hatinya. Sosial media tentu penuh dengan unggahan mengenai pencapaian diri, status sosial, kehidupan pribadi, foto portrait diri dan berbagai hal lainnya. Manusia yang tidak luput dari perasaan negatif seperti iri dan dengki biasanya akan bereaksi dengan unggahan-unggahan yang ada di sosial media. Reaksi tersebut tersebut dapat merugikan pengunggah baik secara langsung maupun tidak. Kasus pengancaman untuk melukai diri, hinaan bahkan penguntitan. Namun tidak jarang pengguna sosial media turut mengunggah dan

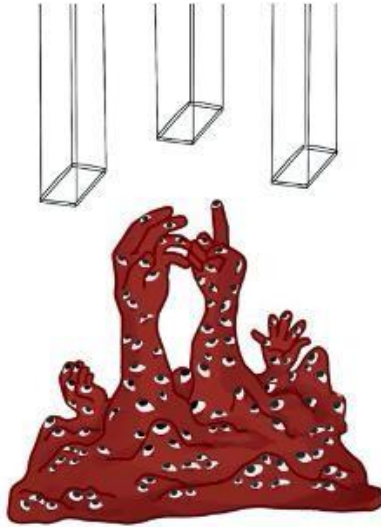
mendokumentasikan orang lain secara diam-diam. Hal ini tentu seringkali menyebabkan kerugian.

Privasi menjadi hal yang begitu mahal pada saat ini. Kemudahan untuk mengakses semua yang bersifat pribadi menjadi ancaman yang tidak terlihat secara langsung. Tentu dampak yang diakibatkan bisa menjadi fatal dan mempengaruhi kehidupan di dunia nyata. Maka dari itu karya ini diciptakan untuk kesadaran kita agar lebih berhati-hati dalam bersosial media dikarenakan banyak mata jahat mengintai melalui apa yang diunggah. Pancaran isi hati manusia pada umumnya diwakilkan dan terpancar melalui mata. Pepatah yang sering sekali muncul mengenai mata yaitu *'Eyes can speak.'* Ketika apa yang ditunjukkan oleh manusia pada sosial media merupakan hal yang bisa diatur dan dipilih. Namun di balik itu semua tetaplah manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran yang diiringi perasaan. Dengan ini maka penulis ingin menciptakan karya seni instalasi dengan berbagai medium yang memvisualisasikan ekspresi negatif matapengguna sosial media.

Karya akan dibuat menjadi dua bagian yaitu patung dan akrilik gantung. Patung berupa segumpalan mata yang banyak bermakna bahwa mata-mata jahat jumlahnya tidak terbatas (sangat banyak). Gumpalan akan dibuat menyerupai anggota tubuh berupa tangan yang terlihat ingin meraih ke atas. Tangan yang berusaha meraih layar-layar gawai Tekstur cair dan meleleh pada patung menjadi visualisasi dari akses kejahatan yang fleksibel dan merembet ke hal mendetail dalam sebagian informasi pribadi kecil sekalipun. Warna merah dipilih dikarenakan warna tersebut menggambarkan amarah dan rasa emosi negatif yang begitu kuat. Hal ini terkait isi hati dan niat dari manusia yang bermaksud tidak baik. Lalu untuk akrilik yang digantung merupakan visualisasi dari layar gawai. Karna kenyataannya walaupun hasil unggahan berada di dimensi yang lain (berupa foto dan video), hal tersebut tetap menjadi tontonan di dunia nyata. Untuk akrilik dengan posisi digantung menjadi gambaran bahwa semua pengguna sosial media ada kemungkinan untuk terjatuh ke dalam masalah yang berhubungan dengan pengguna di balik layar gawai (mata-mata jahat).

Judul yang dipilih untuk karya ini yaitu *"Eye for an I"*, yang berarti *'Diriku Sebagai Tontonan (Mata)'*. Makna dari judul ini juga mencakup penyelewengan normalisasi mempertontonkan kehidupan dan transparansi data diri di dalam sosial media dan juga penyalahgunaan media sosial sebagai sanksi sosial yang gegabah dan penyebaran identitas orang lain.

Sketsa



Gambar 1. Sketsa Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sebelum pengkaryaan dilakukan hal pertama yang dilakukan adalah membuat sketsa dari rencana karya yang akan dibuat. Pada tahapan ini merupakan perencanaan dan membutuhkan masukan agar dapat merealisasikan apa yang telah digambar. Dengan sketsa ini akan sangat mempermudah dalam proses pengkaryaan.

Alat dan Bahan

Pada proses ini terdapat banyak alat dan bahan yang dikumpulkan. Terdapat total 16 jenis bahan yang berhasil dikumpulkan untuk membuat karya ini.

Hasil Karya



Gambar 2. Hasil Akhir Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil akhir dari karya sejauh ini sudah 90%. Karya dibuat menyerupai sketsa berupa bola-

bola mata dan bentuk menyerupai tangan yang sedang menggapai ke atas. Untuk Langkah berikutnya yaitu pemasangan akrilik sebagai visualisasi gawai belum bisa dipasang dikarenakan ruangan yang tidak memadai. Proses pengerjaan menghabiskan kurang lebih 3 minggu.

Akrilik yang digantung berukuran 7.5cm x 15cm yang menyerupai ukuran layar HP. Akrilik ini menyerupai cermin yang mirip dengan layar gawai. Posisi pemasangannya yaitu dari langit-langit kemudian digantung. Akrilik diletakkan di atas patung sebagai representasi dan visualisasi dari gawai yang digunakan dari pengguna sosial media. Letaknya di atas dari patung sebagai gambaran bahwa mata-mata negatif tersebut berada di balik layar dan sedekat itu dengan kita ketika bermain gawai.

Hal yang ingin disampaikan yaitu betapa dekatnya kita pengguna sosial media dengan mata-mata jahat yang menonton dan menyaksikan semua yang diunggah.

Warna merah pada karya merupakan visualisasi dari perasaan amarah dan bahaya. Warna ini merupakan warna yang paling tepat untuk memvisualisasikan dari ekspresi negatif pada karya. Hal yang diharapkan ketika melihat karya dengan warna merah yaitu perasaan tidak nyaman dan mengerikan. Untuk mata-mata pada karya dibuat dengan polymorph dan gel kutek uv. Hasil akhir mata dibuat dengan titik-titik hitam sebagai pupil. Hal ini dikarenakan penghematan waktu agar lebih efisien dikarenakan terdapat ratusan bola mata yang harus dibuat. Dengan bentuk pupil yang di-*simplify* dengan titik hitam juga memberikan efek ekspresi negatif yang lebih komikal dan *animated*.

Penggunaan *modelling clay* pada patung ini kurang lebih membutuhkan sebanyak 30 kilogram. Keseluruhan berat dari karya ini kurang lebih yaitu 35kg.

Karya ini merupakan visualisasi dari ekspresi negatif mata pengguna media sosial. Penggunaan media sosial sudah menjadi hal yang dilakukan sehari-harinya. Memainkan media sosial dapat mempermudah akses informasi dan tentu dengan adanya teknologi ini ada efek buruk yang ditimbulkan. Kebiasaan untuk mengumbar informasi pribadi salah satunya. Tanpa disadari banyak fenomena melalui aplikasi sosial media di mana penggunaannya mengunggah seluruh kegiatannya. Tentu kemudahan akses akan informasi ini dapat disalahgunakan. Selain itu di balik *likes* dan *views* banyak mata-mata jahat yang mengintai baik dikarenakan rasa iri atas pencapaian pengunggah, berniat untuk melakukan kejahatan, dan hal buruk lainnya dengan adanya kemudahan akses informasi ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Karya yang ditujukan untuk Tugas Akhir ini merupakan karya instalasi berupa patung dan beberapa komponen pelengkap lainnya. Karya ini merupakan karya seni instalasi *filled-space* yang di mana dapat diletakkan di ruangan tanpa merubah maupun menyesuaikan dengan ruangnya. Terdiridari dua bagian yaitu patung dan akrilik gantung.

Proses pembuatannya memakan waktu yang cukup lama. Rencana awal pada kerangka patung yaitu menggunakan tumpukan busa ati dan triplek kayu, namun *volume* yang dihasilkan kurang maksimal. Setelahnya bahan alternatif yang digunakan yaitu PU Foam dan *styrofoam*. Menggunakan *styrofoam* sangat mempermudah dikarenakan beratnya yang ringan dan menghasilkan *volume* yang maksimal. Pada proses pembuatan patung menggunakan *modelling clay* sebagai lapisan luar, bentuk dan detail bentuk mata. Ketika permukaan telah tertutup *modelling clay* selanjutnya dipasangkan bola-bola mata.

Ketika pemasangan *modelling clay* hal yang paling sulit adalah pembuatan tangan. Detail bentuk tangan menjadi tantangan mulai dari proporsi dan ukurannya yang sulit untuk dibuat ideal.

Pembuatan bola mata menggunakan butiran polymorph. Jumlah bola mata yang dihasilkan cukup banyak untuk dipasangkan ke patung. Setelah beberapa kali mencoba membuat bola mata bahan polymorph merupakan bahan yang paling cocok untuk dibuat menyerupai bola mata.

Pesan yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah mengenai kehidupan maju yang modern yang mempermudah manusia namun juga beriringan dengan kemudahan akses bagi hal-hal yang negatif. Privasi sangat lah mahal di era modern yang memudahkan bagi siapa saja untuk mengakses kehidupan pribadi. Satu dekade terakhir sangat memperlihatkan kemajuan dunia virtual. Dari momentum tersebut manusia bisa mendapatkan keuntungan berupa pekerjaan dan popularitas. Bahkan akan dilakukan cara apapun untuk mendapatkan keuntungan dari dunia virtual. Keuntungan pun dapat membawa kerugian. Dari karya ini juga menjadi pengingat bahwa jangan gegabah memperlihatkan diri kita ke dunia virtual atau sosial media. Di balik interaksi yang di dapatkan terdapat orang-orang dan manusia nyata dengan tujuannya masing-masing. Tujuan tersebut bisa jadi menjadi awal mula kerugian yang akan dialami jika gegabah dalam bersosial media.

Saran

Hasil dari karya ini sangat jauh dari kata sempurna. Pengaplikasian teknik pembuatan dan konsep juga banyak yang harus dikembangkan. Penulis berharap karya ini menjadi awal mula untuk pengkaryaan lebih lanjut lainnya dengan proses pengkaryaan yang lebih matang.

REFERENSI

BUKU

Hude M., Darwis. 2006. *Emosi*. Jakarta :Erlangga.

Matthew J., Zawadzki. 2011. *History of Emotion Theory*.

Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2022).

Insan Kreatif : Dedikasi, Mata Pencahariandan Pengakuan. Ponorogo: Uwais InspirasiIndonesia.

Sugiharto, Bambang. 2015. Untuk ApaSeni? Bandung : Matahari.

JURNAL

Universitas Gadjah Mada. Kecerdasan Emosi Ditinjau dari Keikutsertaan dalam Program Meditasi. Yogyakarta: Indonesia.

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Pacitan. Analisis Penggunaan Media *Google Form* Terhadap Efektivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 Kelas III SDN Gondang. Pacitan: Indonesia.

Universitas Muhammadiyah Malang. Representasi Maskulinitas Dalam Media Sosial (Analisis Semiotika Pada Akun Instagram @dailymanly. Malang: Indonesia.