

## REIMAJINASI TEKNOLOGI ABAD KE 20 DAN 21 PADA FENOMENA “OBLIVION” DALAM MEDIUM SENI INTERAKTIF

Muhammad Rasyid Ridho<sup>1</sup>, Adrian Permana Zen<sup>2</sup> dan Ranti Rachmawanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu-  
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

[muhammadrasyid@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:muhammadrasyid@student.telkomuniversity.ac.id), [adrianzen@telkomuniversity.ac.id](mailto:adrianzen@telkomuniversity.ac.id),

[rantirach@telkomuniversity.ac.id](mailto:rantirach@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Dalam sejarah panjang umat manusia, peradaban selalu berada dalam siklus kemunculan dan kehancuran. Terlupakannya suatu peradaban termasuk dalam fenomena “Oblivion”. secara makna *oblivion* merupakan sebuah keadaan dimana suatu hal menjadi terlupakan dan tidak diingat. Fenomena ini mencerminkan hilangnya warisan peradaban akibat minimnya pelestarian sejarah dan ancaman konflik. Karya ini bertujuan membangkitkan kesadaran akan pentingnya meninggalkan jejak bermakna bagi generasi mendatang. Melalui reimajinasi teknologi abad ke-20 dan 21, tugas akhir ini divisualisasikan dalam medium seni interaktif dan audio-visual. Memadukan objek fisik dan teknologi digital seperti RFID serta visualisasi audio-spektrum untuk menciptakan pengalaman imersif, yang sekaligus menjadi refleksi atas makna peninggalan peradaban di era modern.

**Kata kunci:** Oblivion, Seni Interaktif, Reimajinasi Teknologi, Audio-Visual, Preservasi Sejarah

**Abstract:** Throughout human history, civilizations have continuously risen and fallen in a recurring cycle. The process by which a civilization is forgotten falls within the scope of a phenomenon known as “Oblivion”. In terms of meaning, oblivion can be defined as a state of being completely forgotten or unknown. This Phenomenon reflects the loss of cultural heritage due to inadequate historical preservation and the threat of conflict. This work aims to raise awareness of the importance of leaving meaningful traces for future generations. Through the reimagination of 20th and 21st-century technologies, this final project is presented in the form of interactive art and audio-visual. Combining physical objects with digital technologies such as RFID and audio spectrum visualization to create an immersive experience, serving as both artistic expression and a reflection on the legacy of civilization in the modern era.

**Keywords:** Oblivion, Interactive Art, Technological Reimagination, Audio-Visual, Historical Preservation

## PENDAHULUAN

Pada puluhan ribu tahun sejarah umat manusia yang terdokumentasikan, peradaban manusia telah diwarnai oleh berbagai usaha menyimpan, merekam dan meneruskan ingatan kolektif. Upaya ini terefleksi dalam berbagai bentuk: mulai dari ukiran batu, lukisan gua, hingga dalam berbagai perangkat dokumentasi seperti kamera, pita rekam, *smartphone* dan masih banyak lagi. Mengutip pernyataan yang disampaikan oleh John Vincent, seorang profesor sejarah Universitas Bristol dalam bukunya yang berjudul, *An Intelligent Person's Guide to History*. *"History is about evidence. It is also about other things: hunches, imagination, interpretation, guesswork. First and foremost, though, comes evidence: no evidence, no history."* (Vincent, 1995). Dirinya berpendapat bahwa preservasi sejarah, peninggalan dan warisan adalah mengenai menyelamatkan bukti. Bukti sejarah yang tidak di preservasi atau terselamatkan, bagaimanapun banyaknya tidak akan berguna. Namun, sejarah mencatat bahwa tidak semua warisan budaya dapat bertahan. Berbagai bukti dan jejak sejarah ini dapat perlahan hilang seiring waktu, memasuki sebuah fenomena yang disebut sebagai *"Oblivion"*.

Secara etimologis *"Oblivion"* dapat diartikan sebagai dua hal: pertama, merupakan sebuah keadaan tidak sadar akan apa yang terjadi. Kedua, merupakan sebuah keadaan dimana suatu hal menjadi terlupakan dan tidak diingat. Pada karya ini penulis mengambil definisi kedua dari *"Oblivion"* yaitu keadaan dimana suatu entitas perlahan memudar dari ingatan kolektif, baik karena hilangnya bukti fisik maupun karena perubahan perspektif dalam sejarah. *"Oblivion"* tidak hanya dapat terjadi karena kehancuran fisik, namun dapat juga terjadi karena kelalaian dalam mendokumentasikan dan memahami kembali nilai suatu objek budaya. Teknologi dokumentasi dalam konteks ini memainkan peran vital. Seiring perkembangan teknologi abad ke-

20 hingga ke-21, baik individu maupun masyarakat secara umum telah menjadi sangat bergantung pada perangkat rekam dan dokumentasi sebagai sarana dalam mengingat maupun menyampaikan informasi. Namun ironisnya seiring derasnya arus digitalisasi, makna dari objek-objek ini perlahan tergerus oleh ketergantungan pada kecepatan dan pembaruan tanpa upaya refleksi historis yang memadai.

Representasi objek-objek yang ada pada karya ini bertujuan menggugah pertanyaan tentang bagaimana dan sejauh mana manusia memahami nilai dari berbagai objek yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Teknologi dokumentasi tidak hanya digunakan untuk menyimpan data, melainkan menyimpan nilai, identitas dan sejarah. Pemusnahan atau pengabaian teknologi tersebut tanpa pelestarian makna mengindikasikan sebuah proses "*Oblivion*" dalam konteks budaya. Sehingga keberadaan perangkat dokumentasi yang digunakan dalam karya ini dihadirkan bukan semata sebagai objek dengan nilai estetika, namun lebih dari itu hadir sebagai simbol historis dan fungsional dalam narasi kebudayaan pada abad ke-20 dan ke-21.

Melihat permasalahan yang ada, penulis merasa penting untuk mengangkat dan melakukan pembahasan mengenai fenomena ini. Dalam dunia yang terus berkembang dengan cepat makna sejati dari objek ini akan terus tergerus oleh waktu. Penyimpanan yang juga telah mengandalkan medium digital sering kali kita lupakan sebagai sebuah titik lemah berbagai data peradaban manusia. Jika suatu saat data yang tersimpan dalam *server* dan *cloud* ini hilang, akankah manusia dapat mengingat arti sebenarnya dari berbagai objek ini? Penulis berusaha mengangkat fenomena "*Oblivion*" melalui medium karya seni interaktif. Sebagai upaya mereimajinasikan berbagai perangkat dokumentasi seperti: kamera, radio, jam tangan, kaset




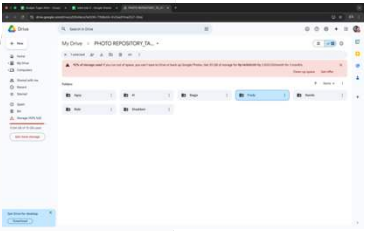



pita dan *smartphone* sebagai entitas yang berperan krusial dalam sejarah peradaban. Pemilihan objek-objek ini didasarkan pada kemampuannya merekam momen, menyimpan narasi personal maupun kolektif, serta merepresentasikan perkembangan hubungan manusia dengan waktu dan memori. Pada faktanya dalam ratusan atau ribuan tahun ke depan, benda-benda ini mungkin akan tampak sebagai sebuah objek peninggalan yang asing. Sebuah artefak dari era yang telah berlalu. Namun saat ini signifikansi objek-objek ini serta perannya pada kehidupan manusia membentuk cara kita merasakan, mengingat dan memahami dunia. Oleh karena itu, penulis berusaha mengajak untuk menafsirkan ulang relasi peradaban dengan teknologi, memori dan waktu.


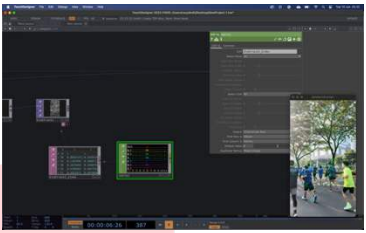
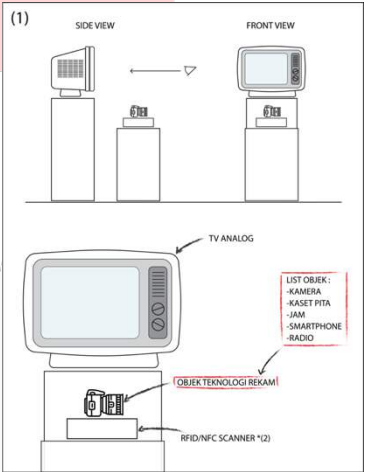

## METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam karya tugas akhir ini menggabungkan pendekatan eksperimental dan eksploratif melalui praktik artistik dengan medium seni interaktif dan audio-visual. Proses pengkaryaan dimulai dengan studi literatur terkait isu "*Oblivion*", preservasi sejarah, praktik bibliosida dan librisida, pendefinisian reimajinasi serta teori seni interaktif dan audio-visual, yang dilanjutkan dengan observasi terhadap karya seniman referensial seperti Ryoji Ikeda dan Fede Álvarez sebagai inspirasi artistik. Tahap selanjutnya meliputi perancangan konsep karya yang divisualisasikan melalui sketsa karya, eksplorasi media menggunakan perangkat seperti Raspberry Pi dan *NFC tag*, serta produksi visualisasi audio dengan *software* seperti Adobe After Effects, Premiere Pro, Davinci Resolve dan Touchdesigner. Seluruh proses tersebut dilakukan untuk menciptakan karya seni instalasi yang imersif dan interaktif, dengan menekankan audio-visual sebagai elemen naratif, sehingga memungkinkan audiens mengalami

dan menafsirkan isu *Oblivion* secara personal dan reflektif. Adapun pelaksanaan penelitian melalui pengkaryaan pada tugas akhir ini secara garis besar dibagi menjadi tiga proses yaitu: Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi. penjabaran mengenai proses pengkaryaan adalah sebagai berikut:

NO	TAHAPAN	KET. PROSES	KET. GAMBAR																								
1	Pra-Produksi	<p>Terdapat beberapa tahapan pada proses pra-produksi yang meliputi: Finalisasi Konsep, Penulisan Script, Pengumpulan Materi Video Objek Kamera, Serta Crew &amp; Talent Hiring. Pada proses finalisasi konsep, penulis mengkaji ulang segala hal yang berhubungan dengan konsep pada pengkaryaan. Kemudian, setelahnya dilanjutkan dengan penulisan script. Berdasarkan penentuan objek pengkaryaan maka dibutuhkan penulisan script untuk salah satu video mengenai objek radio. Setelahnya, penulis merencanakan penggambaran objek kamera dalam lingkup pengabdian momen dengan meminta bantuan pada teman-teman penulis untuk mengirimkan foto-foto secara <i>voluntary</i>. Proses terakhir pra-produksi meliputi crew &amp; talent hiring untuk recording Voice Over.</p>	<div></div> <div></div> <div></div> <table><tr><th>NO.</th><th>POSISI</th><th>NAMA</th></tr><tr><td>1</td><td>Audio Engineer</td><td>Rahmat Ayi Safaat</td></tr><tr><td>2</td><td>Talent VO</td><td>Yoga Saputra</td></tr><tr><td>3</td><td>Talent VO</td><td>Sofia Kaylee Lakeisha</td></tr><tr><td>5</td><td>Talent VO</td><td>M Rasyid Ridho</td></tr><tr><td>6</td><td>Talent VO</td><td>Ali Irfan</td></tr><tr><td>7</td><td>Talent VO</td><td>Abdul Samad Tanki</td></tr><tr><td>9</td><td>BTS</td><td>Shaddam Alfi T</td></tr></table>	NO.	POSISI	NAMA	1	Audio Engineer	Rahmat Ayi Safaat	2	Talent VO	Yoga Saputra	3	Talent VO	Sofia Kaylee Lakeisha	5	Talent VO	M Rasyid Ridho	6	Talent VO	Ali Irfan	7	Talent VO	Abdul Samad Tanki	9	BTS	Shaddam Alfi T
NO.	POSISI	NAMA																									
1	Audio Engineer	Rahmat Ayi Safaat																									
2	Talent VO	Yoga Saputra																									
3	Talent VO	Sofia Kaylee Lakeisha																									
5	Talent VO	M Rasyid Ridho																									
6	Talent VO	Ali Irfan																									
7	Talent VO	Abdul Samad Tanki																									
9	BTS	Shaddam Alfi T																									

2	Produksi	<p>Tahap produksi menandakan dimulainya pembuatan karya. Pada tahap produksi secara umum penulis membagi pengkaryaan menjadi dua garis besar. Pertama, merupakan produksi karya untuk kebutuhan instalasi seni interaktif. Kedua, merupakan produksi karya untuk video objek yang tergabung sebagai konten dalam karya seni interaktif. Pada perakitan dan coding modul scanner, penulis melalui berbagai tahapan yang meliputi:</p> <p>pengumpulan peralatan &amp; device, perakitan raspberry pi, pemasangan kabel dupont, mengelas dan coding menggunakan bahasa pemrograman Python dengan aplikasi Thonny IDE. Pada perakitan karya interaktif penulis menggunakan komputer lawas yang di dekonstruksi untuk dapat memuat modul scanner. Penulis juga melakukan pengumpulan objek ke Pasar Loak Cikapundung dan recording voice over di ruang lab audio lantai 5 gedung FIK Telkom University.</p>	      
---	----------	--	---

3	Pasca-Produksi	<p>Pasca-produksi merupakan tahap terakhir pengkaryaan. penulis melanjutkan tahap pasca-produksi untuk menyusun dan melakukan finalisasi serta membentuk karya menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga dapat dinikmati sebagai suatu karya yang dinyatakan selesai sesuai visi awal dari penulis. Pasca-produksi disini terdiri dari tiga bagian: editing video objek menggunakan software seperti Adobe After Effect, Davinci Resolve dan Touchdesigner, rekayasa penempatan karya melalui pembuatan diagram, dan perakitan karya secara utuh. Dimana pada tahap ini penulis merakit karya menyesuaikan dengan diagram yang sebelum sudah di gambar. Perakitan karya seni interaktif ini menggunakan 3 basebox dengan ukuran beragam untuk menciptakan dimensi pada karya.</p>	   
---	----------------	--	--

Tabel 1 Proses Pengkaryaan  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



## HASIL DAN DISKUSI



*Gambar 1 Hasil Karya Dengan Judul "Archive-H"*  
*Sumber: Dokumen Pribadi, 2025*

Karya seni interaktif ini memfokuskan pembahasan mengenai berbagai objek rekam dan dokumentasi dan hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari. Karya ini memiliki judul *"Archive-H"* yang memiliki makna arsip umat manusia dengan huruf "H" yang berarti *Humanity*. Puluhan, ratusan atau ribuan tahun nanti objek-objek ini mungkin akan kehilangan makna sebenarnya. Hanya diingat sebagai peninggalan dari abad ke-20 dan ke-21. Sebuah peninggalan dari dunia yang telah berlalu. Namun pada nyatanya signifikansi objek-objek ini begitu besar bagi kehidupan manusia saat ini. Penggunaan berbagai objek seperti radio, kaset VHS, dan smartphone hadir dengan maknanya masing-masing pada karya ini. Penampilan video mengenai berbagai objek ini pun menggunakan sebuah TV tabung tua untuk memberikan kesan nostalgia dan *vintage* pada karya ini.

Adapun berbagai objek dan maknanya pada karya ini, makna dari video mengenai objek tersebut dan alur interaktif pada karya dijelaskan penulis sebagaimana berikut:







OBJEK INTERAKTIF			
NO.	OBJEK	DESC	FOTO OBJEK
1	Kamera	Representasi visualisasi memori dan perspektif	
2	Kaset Pita	Simbol dokumentasi dan ingatan analog	
3	Smart-phone	Bentuk arsip digital secara personal	
4	Radio	Simbol transmisi serta komunikasi memori kolektif	

Tabel 2 Objek Interaktif Dalam Karya  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

BREAKDOWN VIDEO DALAM OBJEK			
NO.	OBJEK	DESC	STILL VIDEO
1	Kamera	Dalam video objek kamera penulis menggunakan berbagai foto yang overlapping untuk menampilkan berbagai foto yang menjadi bagian dari kehidupan manusia.	
2	Kaset Pita	Video ini menampilkan sebuah pernikahan yang seakan dilaksanakan pada tahun 1980an. Menggambarkan nostalgia dan memori penyimpanan analog.	
3	Smart-phone	Video ini menampilkan hubungan antara ponsel dengan berbagai data digital yang tersebar di internet yang begitu luas.	
4	Radio	pada video ini terdapat berbagai transmisi stasiun radio yang Menampilkan berbagai kejadian yang terjadi di dunia.	

Tabel 3 Breakdown Video Objek  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

ALUR INTERAKSI KARYA		
NO.	DESC	STILL VIDEO
1	Pada tahapan pertama, audiens yang tertarik akan memperhatikan karya dan dapat menyaksikan screen pembuka dengan tulisan “Object Not Detected, Place Object On Scanner”. Audiens juga akan langsung dapat membaca instruksi interaktif yang tertempel pada sticker karya.	
2	Audiens kemudian dapat menentukan objek mana yang mereka inginkan untuk memutar video. Setiap objek terafiliasi dengan video yang berbeda. Sehingga tergantung dari objek yang diambil audiens maka TV tabung pada karya akan menampilkan video yang berbeda.	
3	Audiens kemudian dapat meletakkan objek interaktif pada scanner dan menyesuaikan penanda pada objek dengan scanner. Saat scanner mendeteksi objek telah diletakkan maka video terkait objek akan ditampilkan pada TV tabung.	
4	Video mengenai objek akan langsung tampil pada tv tabung. Jika audiens mencabut objek dari scanner dan meletakkan objek yang berbeda maka tv akan langsung mengganti video yang sesuai dengan objek tersebut.	

Tabel 4 Alur Interaksi Karya  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

## KESIMPULAN

Karya tugas akhir ini berhasil mereimajinasikan fenomena “Oblivion” melalui reimajinasi teknologi dokumentasi abad ke-20 dan 21 dalam bentuk seni interaktif. Objek-objek seperti kamera, kaset pita, radio, dan smartphone diangkat sebagai simbol memori kolektif dan warisan budaya yang terancam terlupakan. Penulis menampilkan fenomena oblivion melalui berbagai video mengenai objek yang digunakan untuk menggambarkan sebagian kecil dari berbagai teknologi rekam dan dokumentasi yang hadir dan pernah hadir dalam kehidupan manusia. Video yang ditampilkan pada karya ini diasosiasikan dengan objek-objek rekam dan dokumentasi yang dipilih untuk memberikan gambaran signifikansi objek-objek tersebut. Karya seni interaktif dan video yang tergabung di dalamnya pada karya ini digunakan untuk memvisualisasikan gambaran akan dunia yang terekam oleh objek-objek ini.

Penggabungan elemen audio-visual dan teknologi digital seperti RFID menciptakan pengalaman imersif yang mengajak audiens merefleksikan hubungan antara teknologi, sejarah, dan identitas peradaban. Karya ini tidak hanya menjadi ekspresi artistik, tetapi juga media reflektif atas pentingnya pelestarian sejarah di era modern. Sejatinya objek-objek ini telah menemani manusia dan merekam jejak perkembangan peradaban dunia. Maka dari itu kehadirannya tidak pantas dilupakan begitu saja.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Báez, F. (2013). *Penghancuran Buku dari Masa ke Masa*. Marjin Kiri.

Heyer, P., & Urquhart, P. (2019). *Communication in History, Stone Age Symbols to Social Media*. New York: Routledge.

Kind, A. (2016). *The Routledge handbook of philosophy*. London: Routledge.

Langland-Hassan, P. (2020). *Explaining Imagination*. Oxford: Oxford University Press.

Modell, A. H. (2003). *Imagination and the meaningful brain*. Cambridge: The Mit Press.

Vincent, J. (1995). *An Intelligent Person's Guide to History*. Gerald Duckworth & Co. Ltd.

### **Dokumen**

UNESCO. (2010). The 1954 Hague Convention for the Protection of Cultural Property in the Event of Armed Conflict and its two (1954 and 1999) Protocols. *Hague Convention*. UNESCO.

### **Jurnal**

Kubovy, M., & Schutz, M. (2010). *Audio-Visual Objects*. Springer Science + Business Media B.V.

Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R. (2022). Implementasi Teknologi dalam Teknik Melukis. *JURNAL VISUAL IDEAS*.

Zen, A. P., & Yuningsih, C. R. (2021). Lokakarya Fotografi: Penggunaan Media Sosial Untuk Kreativitas Siswa di Masa Pandemi. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*.

Edmonds, E., Turner, G., & Candy, L. (2004). Approaches to Interactive Art Systems. *Proceedings of the 2nd international conference on Computer graphics and interactive techniques in Australasia and South East Asia*.

Kluszczynski, R. W. (2010). Strategies of interactive art. *Journal of Aesthetics & Culture*.

Xu, F. (2020). Retired Objects. *Konstfack University of Arts, Crafts & Design*.

Judge, D., & Leston-Bandeira, C. (2024). Introduction: What, Why and How of Reimagining. *Bristol University Press, University of Bristol*.

Csikszentmihalyi, M., & Halton, E. (2012). The Meaning of Things Domestic Symbols and the self. *Cambridge University Press*.

### **Website**

International Committee of The Red Cross. (n.d.). *International Humanitarian Law and Policy on Cultural Property*. Retrieved from International Committee of The Red Cross: <https://www.icrc.org/en/law-and-policy/cultural-property>

Kurland, D. (2024, Agustus 13). *'Calls' – This Experimental Audio Drama is Fede Álvarez's Best-kept Secret*. Retrieved from Bloody Disgusting: <https://bloody-disgusting.com/editorials/3825301/calls-this-experimental-audio-drama-is-fede-alvarezs-best-kept-secret/>

Ryoji Ikeda, *Data-Verse Trilogy*. (2021, September 19). Retrieved from Audemarspiguet: <https://www.audemarspiguet.com/com/en/news/art/ryoji-ikeda-data-verse-trilogy.html>

Turchiano, D. (2021, Maret 19). *Fede Álvarez on the 'Big Rorschach Test' of 'Calls' for Apple TV Plus*. Retrieved from Variety: <https://variety.com/2021/tv/features/fede-alvarez-calls-apple-tv-plus-audio-storytelling-1234928725/>

VF Team. (2021, Mei 20). *Ryoji Ikeda presents: data verse*. Retrieved from The Vinyl Factory: <https://thevinylfactory.com/films/ryoji-ikeda-presents-data-verse/>

Weiss, J. (2021, Maret 16). *How Covid-19 Boosted The Cell Signal for Fede Álvarez*. Retrieved from Syfy: <https://www.syfy.com/syfy-wire/calls-apple-tv-plus-feder-alvarez-interview>