

## REFLEKSI PERILAKU ASOSIAL AKIBAT PENGARUH MEDIA SOSIAL DALAM KARYA SENI RUPA POSMODERN

Anung Asasongko<sup>1\*</sup>, Indro Moerdisuroso<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup> anungasasongko@gmail.com, <sup>2</sup>indro@unj.ac.id

### Abstrak

Perkembangan teknologi di dalam modernitas khususnya media sosial, telah membawa manusia kepada jaringan global dan konektivitas yang luar biasa. Sejalan dengan hal tersebut manusia justru tenggelam di dalam kehidupan dunia maya yang bersifat artifisial. Aktivitas sosial di dunia nyata tergantikan oleh bentuk-bentuk aktivitas dunia maya, sehingga mempengaruhi pola perilaku sosial manusia. Salah satunya perilaku asosial yang muncul karena orang-orang sudah terbiasa hidup di dalam dunia maya. Karena interaksi sosial yang seharusnya ada di dunia nyata tidak terjadi, banyak orang saat ini menjadi abai terhadap lingkungan sosialnya. Saat ini banyak sekali orang yang lebih nyaman berinteraksi di dunia maya, padahal mereka sedang berkumpul dengan individu lain dan seharusnya interaksi dapat terjadi di sana, di dunia nyata. Fenomena tersebut kemudian direfleksikan ke dalam visual karya seni rupa posmodern menggunakan kajian-kajian posmodernisme seperti Teori Hiperealitas Baudrillard dan Teori Posmodern Lyotard. Penciptaan karya seni rupa ini menggunakan metode *artistic research* (penelitian artistik) untuk menaungi seluruh proses penelitian mulai dari aspek konseptual, aspek visual, hingga proses penciptaan pada aspek operasional. Manusia menghadapi berbagai persoalan dan dinamika dalam kehidupan yang akhirnya menjadi sebuah pengalaman hidup. Pengalaman tersebut dapat direfleksikan melalui media seni rupa agar dapat dibahasakan secara visual dan menjadi edukasi bagi orang lain. Seperti karya dalam penciptaan karya seni rupa ini yang merupakan sebuah refleksi diri atas pengalaman asosial akibat pengaruh media sosial yang ditampilkan melalui visual, teknik, dan proses penciptaan karya seni posmodern.

**Kata Kunci:** Perilaku Asosial, Seni Postmodern, Refleksi, Media Sosial

## *Reflection of Asocial Behavior due to the Influence of Social Media In Postmodern Art*

### Abstract

*The development of technology specifically social media in modern era, has brought peoples to the global network and excessive connectivity. In line with that, humans are immersed in cyberspace which acts artificially. Social activities in the real world are replaced by the forms of cyberspace activities, thus affecting patterns of human social behavior. One of them is asocial behavior that emerged because peoples are accustomed to living in cyberspace. Because social interaction that exists in the real world does not occur, many people being ignorant of their social environment. Today many people are more comfortable interacting in cyberspace while they are gathering with others, even though the social interactions should occur there, in the real world. This phenomenon is then reflected in postmodern artwork using postmodernism studies such as the Baudrillard's Hyperreality Theory and Lyotard's Postmodern Theory. This study used artistic research methods to overshadow the entire research process starting from the conceptual aspect, the visual aspect, to the process of producing in the operational aspect. Humans confront various problems and dynamics in life that eventually become a life experience. The experience can be reflected through the media of art so that it can be visually spoken and become an education for others. Like the work in this thesis which is a self-reflection of asocial experiences due to the influence of social media that displayed through visuals, techniques, and the process of creating postmodern art.*

**Keywords:** *Asocial Behavior, Postmodern Art, Reflection, Social Media.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan dunia sosial saat ini sudah mengalami banyak perubahan karena manusia terus memperbaharui teknologi demi terpenuhinya kebutuhan hidup sehari-hari. Cara masyarakat bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain saat ini pun sudah jauh berbeda dengan apa yang dilakukan masyarakat dalam beberapa dekade sebelumnya. Masyarakat pramodern masih sering bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dalam pola komunikasi sosialnya. Berbeda dengan masyarakat saat ini yang sebagian besar lahir pada era teknologi mutakhir sehingga pemenuhan kebutuhan sosialnya sangat menggantungkan diri pada media sosial.

McLuhan (1967, 11) mengatakan bahwa perkembangan teknologi informasi (media) telah memungkinkan manusia hidup dalam dunia yang disebutnya desa global (*global village*), yakni dunia di dalam sebuah layar kaca. Ia juga mengatakan bahwa media akhirnya menjadi kepanjangan tangan manusia untuk melakukan berbagai hal di luar jangkauannya, seperti kebutuhan informasi dan komunikasi. Hal tersebut membuat manusia mampu memenuhi kebutuhannya dengan praktis melalui perangkat teknologi (media sosial) dan terhubung dengan dunia global.

Boyd & Elyson (2007, 210) mengatakan bahwa media sosial merupakan bentuk pelayanan berbasis web yang memungkinkan untuk berbagi informasi, membuat profil pribadi serta melihat dan melintasi profil orang-orang yang termasuk dalam kontak pertemanan mereka. Media sosial dipilih masyarakat karena dianggap lebih efisien, murah dan mudah dalam memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi mereka. Menurut Survey *Tetra Pak Index 2017*, dari 143,26 juta pengguna internet Indonesia, 40 persen merupakan penggil media sosial yang meningkat 51 persen dari tahun sebelumnya. Pada dasarnya media sosial berusaha menyediakan pemenuhan kebutuhan informasi dan komunikasi masyarakat.

Namun di samping itu, media sosial juga memberikan dampak negatif yang mungkin muncul akibat penggunaan yang tidak bijak. Salah satunya ialah dampak sosiologis dan psikologis yang muncul akibat penggunaan media sosial dengan intensitas tinggi yakni munculnya perilaku asosial.

Hari ini sering kita lihat banyak orang yang berkumpul di satu tempat, tidak berbicara satu sama lain, padahal mereka saling kenal. Mereka sibuk *scrolling* layar media sosial mereka, melihat kabar teman atau bahkan orang yang tidak mereka kenal. Mereka lebih mempedulikan seseorang yang secara fisik bahkan tidak bersamanya, sekaligus mengabaikan interaksi sosial yang berada tepat di depannya, di kehidupan nyatanya.

Hal tersebut sering disebut dengan istilah *phubbing*, yakni istilah yang merupakan gabungan antara kata "*phone*" dan "*snooping*". Menurut kamus *Oxford* istilah *phubbing* berarti praktik mengabaikan seseorang untuk memerhatikan telepon selular. *Phubbing* menjadi salah satu gejala meningkatnya ketergantungan terhadap ponsel dan internet. Melalui wawancara dengan KanyaID, Tara de Thouars, M.Psi, menjelaskan fenomena *phubbing* terjadi ketika seseorang mengabaikan orang yang ada di sampingnya karena terlalu sibuk dengan *smartphone* mereka. Melakukan *phubbing* akan berpotensi menjadi asosial karena seseorang merasa bahwa kebutuhan sosialnya sudah terpenuhi dari media sosial dan akhirnya melepaskan interaksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Sedangkan orang yang memiliki permasalahan secara sosial sedari awal yang seharusnya melatih dirinya untuk bisa lebih banyak bergaul, pada akhirnya jadi akan sepenuhnya menjauhkan dirinya dari lingkungan sosialnya dan merasa apa yang ada di media sosial itu jauh lebih nyaman daripada berinteraksi langsung dengan lingkungan sosialnya.

Melalui media sosial, manusia masa kini menjalani dualitas kehidupan sosial yakni dunia nyata dan dunia maya, *offline*

dan *online*. Manusia hidup dalam sebuah “ruang baru” yang bersifat artifisial dan maya yakni *cyberspace*. *Cyberspace* tersebut digunakan sebagai “ruang imajiner” yang menjadi tempat semua orang dapat melakukan apa saja yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara yang artifisial. Cara artifisial yang dimaksud ialah cara yang mengandalkan peran teknologi komputer dan informasi dalam mendefinisikan realitas, sehingga segala kegiatan sosial dapat dilakukan di dalam *cyberspace* (Piliang 2012 dalam Mauludi 2018, 30). Cara-cara artifisial tersebutlah yang ikut berperan dalam munculnya perilaku asosial seseorang. Seseorang yang berperilaku asosial biasanya sangat minim melakukan interaksi sosial secara langsung dengan tatap muka karena aktivitas sosialnya sudah disubstitusi ke dalam cara artifisial di dunia maya.

*Cyberspace* telah mengalihkan berbagai kegiatan manusia di dunia nyata ke dalam bentuk substitusi artifisialnya (Piliang 2012 dalam Mauludi 2018, 31). Dengan adanya *cyberspace*, maka interaksi-interaksi sosial tersebut tergantikan dengan interaksi sosial yang semu dan artifisial sehingga terkadang walaupun mereka berkomunikasi melalui media sosial, mereka tidak bisa merasakan empati dan faktor-faktor emosional lain yang didapatkan saat berinteraksi secara langsung. Turkle (1995, dalam Lubis 2014, 185) melukiskan tentang realitas virtual sebagai gambaran kehidupan yang lebih nyata dibandingkan dengan kehidupan nyata itu sendiri. Sehingga tak heran jika sebagian besar masyarakat hari ini lebih terobesesi dengan kehidupan virtualnya ketimbang kehidupan nyata mereka.

Baudrillard dalam bukunya *Simulacra & Simulation* (1994, 2) mengatakan bahwa hal tersebut menjadi gambaran yang disimulasikan secara tidak akurat atau mereplikasi atas tatanan realitas. Media sosial telah mendistorsi realitas sehingga segala bentuk interaksi sosial di dalamnya hanya sebagai simulasi dan telah kehilangan makna. Simulasi yang dimaksud

ialah hasil reproduksi dari realitas buatan yang ekstrem, yang melebihi dari realita sebenarnya (hiperealitas). Dalam wacana simulasi, perbedaan antara yang nyata dan fantasi atau yang benar dan palsu menjadi sangat tipis, manusia saat ini hidup dalam ruang khayali yang nyata (Piliang 1998, 228). Tanpa menyadari perubahan yang telah terjadi, kita tiba-tiba telah meninggalkan realitas di belakang kita (Baudrillard 1987, 68). Artinya perubahan teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi manusia tanpa disadari telah membuat manusia melupakan realitas yang nyata.

Menurut artikel *The Age of The World Picture* (1977, dalam Piliang 1998, 328), Heidegger menyatakan bahwa dengan berkembangbiaknya citraan-citraan di sekeliling kita, maka dunia tempat kita hidup pada akhirnya berubah wujud menjadi ontologi citraan. Kemudian citraan tersebut menjadi cermin tempat kita berkaca dan mencari eksistensi diri. Hal tersebut yang kemudian banyak membuat masyarakat menjadi nyaman dan membiasakan mereka hidup dalam dunia maya yang artifisial. Daripada harus keluar rumah dan mengunjungi satu persatu teman, melalui media sosial semua itu dapat dirangkul menjadi lebih praktis. Namun hal ini justru mendorong masyarakat untuk berperilaku asosial dalam kehidupan nyata.

Melihat contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari di mana banyak orang yang begitu terikat dengan media sosial secara berlebihan yang akhirnya menimbulkan perilaku asosial mereka dalam kehidupan nyata. Saat ini hampir setiap orang tidak bisa berpisah dengan ponselnya, mereka pasti gelisah dan cemas jika *smartphone* mereka tertinggal, hilang atau rusak, karena mereka ingin selalu *online*. Menurut Survey Common Sense Media, hampir 80 persen remaja mengatakan mereka memeriksa ponselnya setiap jam dan 72 persen mengatakan mereka merasa harus merespon pesan teks dan media sosial mereka (Mauludi 2018, 70).

Meskipun terlihat sangat menyibukkan diri dalam membangun komunikasi melalui media sosial, namun kenyataannya mereka tidak benar-benar melakukan interaksi sosial dalam kehidupan nyata. Mereka sudah merasa cukup hanya dengan berinteraksi sosial melalui media sosial dan tidak lagi melakukannya dalam kehidupan nyata mereka sehari-hari. Menurut Baudrillard (1983, 66) proses akhir sosial dipercepat oleh media dan informasi yang menciptakan berbagai simulasi relasi sosial. Setiap media dan informasi bergerak melalui dua arah, keluar ia memproduksi semakin banyak relasi sosial, ke dalam ia justru menetralkan relasi sosial dan sosial itu sendiri.

Hal tersebut membahayakan kesehatan mental seseorang dalam lingkup sosialnya. Dengan tidak terjadinya interaksi sosial secara langsung, banyak aspek-aspek yang tidak didapatkan karena hanya melalui media sosial. Seperti halnya yang dikatakan Brook & Boal (1995, vii), bahwa teknologi virtual bersifat merusak tatkala hubungan simulakranya mengambil alih interaksi tatap muka yang justru lebih kaya. Aspek-aspek seperti empati dan emosi seharusnya didapatkan saat membangun komunikasi dan interaksi sosial dengan orang lain. Sedangkan interaksi sosial yang dilakukan melalui media sosial terbatas pada hal-hal tersebut. Karena teknologi dapat menciptakan jarak secara fisik maupun emosional, dan mengalihkan kita dari kehidupan kita (John Naisbitt 2001, dalam Mauludi 273). Akhirnya kemampuan manusia dalam interaksi sosial pada kehidupan nyata teralihkan oleh realitas-realitas semu dalam media sosial.

Salah satunya ialah fitur *emoticon* yang disediakan dalam media sosial agar seseorang dapat mengungkapkan emosi dan ekspresinya, namun pada nyatanya seseorang mungkin tidak benar-benar tertawa bahkan tersenyum pun tidak saat ia mengirimkan *emoticon* bersimbol wajah yang sedang tertawa tersebut. Karena seperti yang dikatakan Gane (1993 dalam Lubis 2014, 185), ketika tidak ada lagi kebenaran

atau realitas, maka tanda dan kode tidak lagi melambangkan sesuatu, simulasi dengan demikian membunuh makna secara absolut. Dalam hal ini media sosial telah mengubah pola komunikasi dan informasi masyarakat kepada bentuk ekstremnya sehingga apa yang dilakukan dalam dunia maya terasa lebih nyata dari kehidupan nyata, walaupun hanya sebatas citraan.

Media sosial yang akhirnya membentuk perilaku manusia dalam berinteraksi sosial. Termasuk saat kita merasa hubungan terhadap seseorang dapat terasa berbeda saat di dunia maya dengan pada saat bertemu langsung dalam kehidupan nyata. Karena media mempengaruhi apa yang kita lakukan (*doing*), bagaimana kita memaknai sesuatu (*meaning*), bagaimana kita berhubungan (*relating*), bagaimana kita berpikir (*thinking*), bagaimana kita menjadi (*being*) (Jones & Hafner 2012, dalam Mauludi 2018, 47).

Akses terhadap media sosial yang tanpa batas membuat manusia tenggelam dalam ruang sosial yang bersifat maya atau semu. Segala bentuk aktifitas di dalamnya menjadi terasa nyata yang sebenarnya hanyalah bentuk pengganti. Pada 2014, UNICEF pernah mengatakan bahwa dalam banyak aspek dunia maya telah menjadi dunia nyata bagi sebagian orang. Hal tersebut tentunya akan mengganggu psikis seseorang yang mengalaminya dan memiliki kemungkinan untuk mengarah pada perilaku psiko-sosial yang menyimpang seperti perilaku asosial. Dalam hal ini perilaku asosial yang dimaksud ialah mengisolasi diri dari lingkup sosial yang nyata, walaupun ia tetap berinteraksi sosial melalui media sosial.

Faktor lain yang mempengaruhi para penggila media sosial menjadi seseorang yang berperilaku asosial ialah pengaturan waktu yang tidak bijaksana dalam menggunakan media sosial. Dalam situs [daily.oktagon.co.id](http://daily.oktagon.co.id) (2017), memuat riset Masyarakat Telematika Indonesia (MASTEC) pada tahun 2016 yang meneliti penggunaan *smartphone* dan internet kepada 1020 responden. Hasilnya setengah dari

responden menyatakan menghabiskan waktu lebih dari 6 jam sehari untuk menggunakan *smartphone* dan internet. Mereka yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mengakses media sosial biasanya tidak banyak memiliki waktu lagi untuk berinteraksi sosial secara langsung dengan orang-orang sekitarnya. Mereka tidak lagi menganggap penting aktivitas-aktivitas sosial secara *offline* yang sebenarnya merupakan jati diri manusia itu sendiri.

Akhirnya permasalahan di atas dijadikan *subject matter* yang kemudian direfleksikan ke dalam proses penciptaan karya seni rupa posmodern. Seni rupa posmodern sendiri berakar pada paham posmodern dalam bidang filsafat yang merespon atau menentang pemikiran dan aturan-aturan modernisme. Menurut Leahy (1985, 271), posmodernisme merupakan suatu pergerakan ide yang menggantikan ide zaman modern. Sedangkan seorang filsuf posmodern, Lyotard mengartikan posmodernisme sebagai segala kritik atas pengetahuan universal, atas tradisi metafisik, fondasionalisme maupun atas modernisme (Maksum 2014, 305).

Seni posmodern bersikap anti terhadap aturan-aturan seni modern seperti yang dikatakan Greenberg menyajikan kemajuan dan evolusi lukisan, jauh dari representasi dan menuju kemurnian, abstraksi, *reductiveness*, menuju kerataan, menuju warna murni dan kepada bentuk-bentuk sederhana yang mencerminkan bentuk permukaan. (Greenberg 1961, dalam Willette 2012, 1). Berdasarkan aturan-aturan tersebut seni posmodern bereaksi dan merespon aturan-aturan yang ditetapkan oleh seni modern. Bahwa sifat seni posmodern menekankan pada narasi di balik karya ketimbang unsur-unsur formal yang mengharuskan seni menjelaskan dirinya sendiri.

Karya seni posmodern juga dapat bersifat eklektik di mana seniman dapat menciptakan seni dari berbagai sumber dan memadukannya sebagai sebuah kesatuan. Eklektisisme merupakan sejenis gaya

campuran dalam seni rupa yakni meminjam berbagai gaya dari berbagai sumber dan menggabungkannya (Hume 1998, 5). Karakteristik seni posmodern menurut Baudrillard seperti padang pasir yang hanya menampilkan kedataran pemandangan, tidak ada kejutan, tidak ada provokasi dan tidak ada kebaruan (Baudrillard 1988, 6). Karena apa yang dilakukan seniman posmodern ialah memainkan bentuk-bentuk dan unsur yang sudah ada sebelumnya.

## METODE

Penciptaan karya seni rupa ini menggunakan metode *artistic research* (penelitian artistik) dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Penelitian artistik merupakan suatu mode produksi pengetahuan yang didasarkan pada asumsi bahwa seniman atau praktisi adalah peneliti yang melakukan penyelidikan terhadap proses dan kerja kreatif yang dialaminya sendiri dalam rangka menghasilkan karya seni (Guntur 2016, 123). Metode penelitian artistik dicirikan oleh penggunaan praktik seni dalam proses penelitian, tindakan artistik, kreasi, dan hasil (Borgdorff 2011, 57). Aktivitas berkarya seni dan karya seni merupakan sumber data penelitian di dalam penelitian artistik. Melukis, mematung, memahat, menggambar, dan aktivitas sejenis adalah sumber data penelitian (Pedgley 2007, 464). Segala kegiatan artistik kemudian dijadikan sumber data dalam penciptaan karya seni rupa ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan karya seni rupa ini berusaha merefleksikan perilaku asosial yang dipengaruhi oleh media sosial ke dalam karya seni rupa posmodern. Oleh karena itu pembahasan dilakukan berdasarkan variabel-variabel yang terkait, seperti perilaku asosial, pengaruh media sosial dan seni rupa posmodern. Manusia pada dasarnya ialah makhluk sosial yang selalu ingin berkumpul dan terhubung satu sama

lain. Namun perkembangan teknologi dalam hal ini media sosial, membawa perubahan besar terhadap pola interaksi manusia. Manusia justru tenggelam di dalam gemerlap dunia maya dan mengabaikan interaksi mereka di dunia nyata. Sering terlihat di lingkungan sekitar kita banyak orang berkumpul di satu tempat tapi tidak saling berinteraksi satu sama lain, melainkan sibuk memperhatikan *smartphone* mereka. Mereka lebih mempedulikan seseorang yang secara fisik bahkan tidak bersamanya, sekaligus mengabaikan interaksi sosial yang berada tepat di depannya, di kehidupan nyatanya.

Hal tersebut seperti yang dikatakan Tara de Thouars, M.Psi berpotensi menimbulkan perilaku asosial, karena seseorang merasa bahwa kebutuhan sosialnya sudah terpenuhi dari media sosial dan akhirnya melepaskan interaksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Sedangkan orang yang memiliki permasalahan secara sosial sedari awal yang seharusnya melatih dirinya untuk bisa lebih banyak bergaul, pada akhirnya jadi akan sepenuhnya menjauhkan dirinya dari lingkungan sosialnya dan merasa apa yang ada di media sosial itu jauh lebih nyaman daripada berinteraksi langsung dengan lingkungan sosialnya. Seseorang yang berperilaku asosial biasanya sangat minim melakukan interaksi sosial secara langsung dengan tatap muka karena aktivitas sosialnya sudah disubstitusi ke dalam cara artifisial di dunia maya.

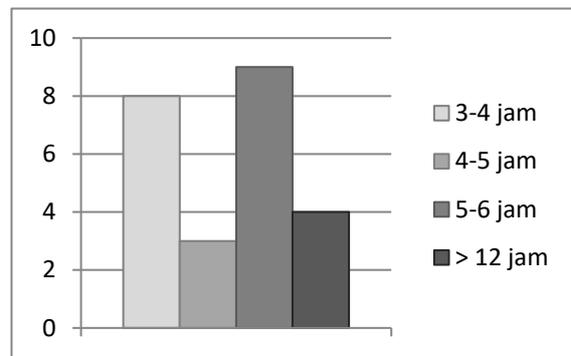


Gambar 1. Perilaku asosial yang dipengaruhi media sosial di dalam masyarakat.

Melalui media sosial, manusia masa kini menjalani dualitas kehidupan sosial yakni dunia nyata dan dunia maya,

*offline* dan *online*. Seperti halnya *simulacra* yang disebut Baudrillard sebagai dunia virtual yang penuh dengan simulasi. Media sosial berisi simulasi-simulasi yang tidak akurat atau mereplika atas tataran realitas. Media sosial telah mendistorsi realitas sehingga segala bentuk interaksi sosial di dalamnya hanya sebagai simulasi dan telah kehilangan makna. Seperti contoh tanda-tanda di dalam media sosial yang maknanya sudah tidak lagi mewakili realitas. Apa yang terjadi di dalam media sosial belum tentu sesuai bahkan jauh dari kenyataannya. Seperti halnya tanda-tanda melalui fitur *emoticon* dalam media sosial yang sama sekali tidak representatif dengan apa yang terjadi di dunia nyata.

Hasil data kuisioner yang didapatkan menunjukkan 25 dari 37 orang mengatakan bahwa intensitas akses media sosial mereka lebih dari 3 jam dalam sehari, bahkan ada beberapa orang yang menyatakan selalu aktif mengakses media sosial.



Bagan 1. Intensitas akses media sosial partisipan

Semakin besar intensitas dan frekuensi penggunaan media sosial maka akan semakin besar pula pengaruhnya terhadap perilaku asosial di kehidupan nyata. Hal ini disebabkan karena waktu yang dimiliki manusia sudah dihabiskan di dalam dunia maya, selain itu membuat manusia semakin bergantung dan tidak bisa lepas dari media sosial. Hal ini perlu dibatasi karena akan membiasakan manusia untuk hidup di dalam dunia maya. Seperti yang dikatakan Piliang, manusia akhirnya terbiasa dengan citraan-citraan di dalam media sosial yang

bersifat artifisial. Hal tersebut sangatlah membahayakan bagi manusia, karena dengan tidak terjadinya interaksi sosial secara langsung, banyak aspek-aspek penting dalam interaksi sosial seperti emosi dan empati tidak didapatkan. Manusia menjadi tidak terlatih dan tidak terbiasa dengan pola interaksi secara langsung, padahal sejatinya hal tersebutlah yang menjadi inti dalam bersosialisasi.

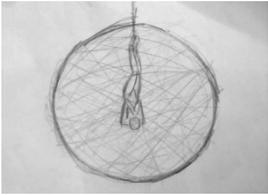
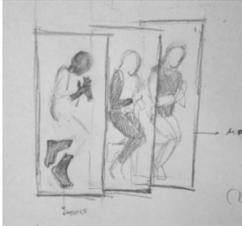
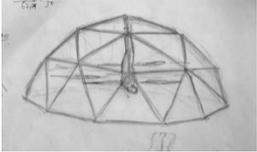
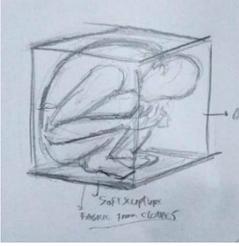
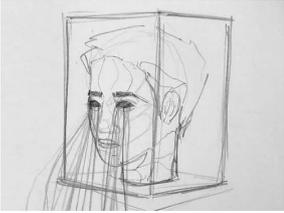
Permasalahan di atas kemudian berusaha direfleksikan dan divisualisasikan ke dalam karya seni rupa posmodern. Bentuk refleksi ini didasarkan pada pendekatan subjektif terhadap visualisasi karya seni rupa posmodern. Seni posmodern berakar pada pemahaman filsafat yang menentang paham-paham modern yang menampilkan universalitas, objektivitas dan rasionalitas. Dalam seni posmodern pun menampilkan pemikiran yang sama bahwa asas-asas seni posmodern berusaha merespon atau menolak asas-asas seni modern. Seperti yang dikatakan Greenberg bahwa seni modern menunjukkan kemajuan dan kebaruan, jauh dari representasi dan menuju kemurnian, abstraksi, *reductiveness*, menuju kerataan, menuju warna murni dan kepada bentuk-bentuk sederhana yang mencerminkan bentuk permukaan. Oleh karena itu, karya dalam penciptaan ini harus lepas dari asas-asas tersebut. Seni posmodern juga bersifat eklektik yakni memadukan berbagai macam sumber baik secara konsep, visual, teknik maupun material karya posmodern. Pada akhirnya seni posmodern memang hanya menampilkan padang pasir seperti yang dikatan Baudrillard, bahwa tidak ada lagi usaha pencarian kebaruan seperti yang dilakukan *avant-garde*. Seni posmodern hanya bermain dengan bentuk-bentuk yang sudah ada dan menggabungkannya menjadi satu.

Pada visualisasi karya berdasarkan topik atau *subject matter* di atas, dilakukan beberapa tahapan seperti eksplorasi bentuk, membuat detail rancangan dan *mock-up* karya. Setelah aspek visual selesai,

selanjutnya masuk pada tahap operasional yakni proses penciptaan karya.

### Sketsa Eksplorasi Bentuk

Eksplorasi bentuk dilakukan melalui sketsa dan didasarkan pada aspek konseptual dan *subject matter* dalam penciptaan karya ini. Eksplorasi bentuk akan menghasilkan pilihan alternatif bentuk yang sudah dibatasi dengan *subject matter*.

No	Sketsa	Keterangan
1.		a. Seni instalasi b. Figur manusia yang terjebak di dalam dunia maya
2.		a. Seni instalasi b. Figur manusia ditampilkan menjadi tiga bagian lapisan yang tidak utuh
3.		a. Seni instalasi b. Figur manusia berada di dalam kubah kaca seolah terjebak di dalamnya
4.		a. Seni instalasi b. Figur manusia berada di dalam kotak kaca transparan seolah terperangkap di dalamnya
5.		a. Seni instalasi b. Bentuk kepala manusia berada di dalam kotak kaca transparan dan bagian matanya terhubung benang

Tabel 1. Sketsa eksplorasi bentuk

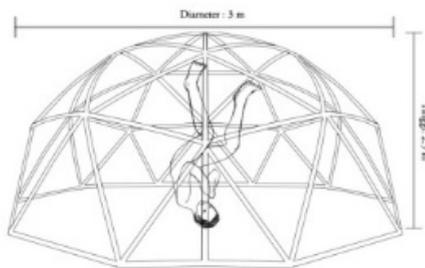
Sketsa eksplorasi bentuk yang dibuat mengacu pada *subject matter* dalam penciptaan karya ini yaitu dualitas kehidupan sosial. *Subject matter* tersebut dipilih guna mewakili keseluruhan topik ide penciptaan mengenai perilaku asosial akibat pengaruh media sosial. Bentuk-bentuk yang dipilih sebagai alternatif ialah bentuk-bentuk karya seni rupa posmodern. Seperti menggunakan media seni instalasi dan melakukan percampuran teknik-teknik maupun material dalam karya (bersifat

eklektik). Visualisasi karya ini didasarkan pada estetika seni posmodern yang bersifat subjektif, dalam mengolah pengalaman personal dan mewujudkannya di dalam visual karya.

**Detail Rancangan Sketsa Terpilih dan Mock-up karya**

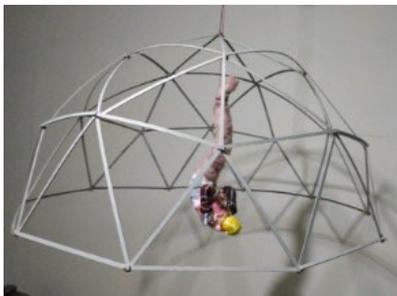
Setelah bentuk karya ditentukan kemudian dibuat detail rancangan dan *mock-up* karya.

**Sketsa**



**Keterangan**

- a. Karya tampak depan
- b. Diameter karya 3 meter
- c. Tinggi karya 2,5 meter
- d. Figur manusia sebanding dengan ukuran normal tubuh manusia



- a. *Mock-up* karya
- b. Skala 1:5

Tabel 2. Detail rancangan sketsa terpilih dan *mock-up* karya

Bentuk karya terpilih menampilkan bentuk figur manusia, kubah kaca transparan dan instalasi benang. Figur manusia diwujudkan dalam posisi terbalik dan berada di tengah kubah kaca transparan. Hal tersebut ditampilkan guna menghadirkan perwujudan diri perupa atas pengalaman perilaku asosialnya yang dipengaruhi media sosial. Eksistensi manusia di dunia maya berbanding terbalik dengan apa yang terjadi di dunia nyata

sehingga figur manusia tersebut ditampilkan dalam posisi terbalik. Sedangkan bentuk kubah kaca transparan menghadirkan perwujudan dunia maya yang luas dan tanpa batas (memiliki batas-batas yang samar). Sehingga banyak sekali orang yang menganggap dirinya sudah banyak bersosialisasi walaupun hanya terjadi melalui media sosial. sifat transparan ini mewujudkan apa yang dikatakan Baudrillard mengenai *simulacra* atau dunia virtual yang penuh dengan simulasi. Elemen benang-

benang berwarna merah menghubungkan tubuh figur manusia dengan kubah kaca transparan di sekitarnya. Hal ini ditampilkan sebagai visualisasi konektivitas manusia dengan dunia maya yang justru menjerat dan menenggelamkan manusia itu sendiri.

### ***Proses Penciptaan***

Proses penciptaan diawali dengan persiapan alat dan bahan. Selanjutnya membuat bagian kubah kaca akrilik. Kemudian membuat bentuk figur manusia. Terakhir ialah tahap instalasi semua elemen karya. Pemilihan material dalam penciptaan karya ini sebagaimana karya seni rupa posmodern tentunya harus memiliki makna material. Seperti bahan pakaian yang digunakan untuk membentuk figur manusia, menampilkan perwujudan diri perupa di

dalam karya. Karena pakaian sendiri merupakan pelambang diri orang yang memakainya. Di sana masih tersisa energi dan memori yang tertinggal di dalamnya. Sedangkan pemilihan material kaca akrilik karena memiliki sifat transparan yang dapat memvisualisasikan dunia virtual yang luas dan tanpa batas. Pemilihan benang berwarna merah karena dalam budaya Timur, benang merah diidentikkan dengan sesuatu yang menghubungkan satu hal dengan hal lainnya. Proses penciptaan karya ini menggunakan beberapa teknik penciptaan karya seni rupa seperti teknik pembuatan patung lunak, teknik pembuatan kubah geodesik dan teknik instalasi. Penggabungan teknik-teknik tersebut dilakukan agar mendukung bentuk karya seni posmodern yang bersifat eklektik.



Gambar 2. Hasil Karya Jadi

Judul	:	<i>Simulacrum Isolation</i>
Ukuran	:	3 m x 3 m x 2.5 m
Media	:	Seni Instalasi
Tahun	:	2020

Setelah melalui proses panjang penelitian dan penciptaan karya, akhirnya dihasilkan karya seni rupa posmodern yang bersifat reflektif atas perilaku asosial akibat pengaruh media sosial. Karya ini menampilkan figur manusia dengan posisi terbalik di dalam sebuah kubah kaca transparan. Bagian jari tangan dari figur manusia tersebut dihubungkan benang-

benang merah ke dalam bagian mata dan ke bagian kubah kaca transparan di sekitarnya. Visualisasi ini ditampilkan untuk mewujudkan fenomena perilaku asosial manusia akibat pengaruh media sosial di dalam dunia maya. Dunia maya tersebut lambat laun membiasakan manusia untuk hidup di dalamnya. Akhirnya menjerat dan menenggelamkan manusia akibat penggunaan yang tidak dibatasi. Ruang di

dalam media sosial tampak samar batasnya sehingga menjerumuskan manusia tanpa disadari. Manusia seakan-akan merasa sudah bersosialisasi dengan hanya melalui media sosial, padahal kenyataannya semua itu hanyalah bersifat artifisial dan semu. Keterhubungan yang luar biasa justru mengisolasi manusia dari hubungan dan interaksi sosial mereka di dunia nyata.

## KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh proses kajian dalam penciptaan karya ini, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Perilaku asosial akibat pengaruh media sosial yang merupakan topik dalam konsep penciptaan, terjadi karena manusia berlebihan dalam mengakses media sosial sehingga hal tersebut menjadi sebuah kebiasaan yang sulit lepas akhirnya membuat manusia lebih nyaman hidup di dalam dunia maya. Kemudian karena interaksi sosial secara langsung di dunia nyata tidak terjadi akhirnya membuat manusia berperilaku asosial. Hal tersebut merupakan pengalaman personal yang sekaligus menjadi keresahan perupa atas lingkungan sosialnya. Hal-hal yang terjadi di sekitar kita atau kita alami langsung dapat menginspirasi kita dalam berkarya seni dan dapat kita refleksikan ke dalam karya seni rupa sebagai sebuah media yang memvisualisasikan pesan dan edukasi. Sehingga publik bisa mendapatkan manfaat saat proses apresiasi, selain hanya melihat karya seni rupa sebagai sebuah estetika. Dalam proses penciptaan karya ini penting sekali untuk memilih estetika seni yang sesuai sehingga dapat mendukung kajian topik yang diangkat secara konseptual. Dalam hal ini seni rupa posmodern tepat digunakan sebagai prinsip estetika seni yang dipilih karena mendukung kajian secara konseptual yang juga dibahas dari sudut pandang posmodernisme.
2. Visualisasi karya seni rupa posmodern menampilkan asas-asas yang bersifat kontradiktif atau berkebalikan dengan asas-asas seni modern. Dalam penciptaan karya ini ditampilkan dengan bentuk-bentuk visualisasi yang didasarkan pada pengalaman subjektif perupa atas perilaku asosial akibat pengaruh media sosial. Penciptaan karya ini diciptakan dengan format tiga dimensi dan memainkan bentuk-bentuk keruangan yang mana jauh dari asas seni modern yang lebih mengeksplorasi kerataan bidang karya dalam format dua dimensi. Penciptaan karya ini juga tidak mengarah pada pencarian kebaruan seperti yang dilakukan seni modern (*avant-garde*). Namun lebih kepada perpaduan bentuk-bentuk seni yang sudah ada sebelumnya, seperti seni patung, seni arsitektur dan seni instalasi yang dipadukan di dalam satu karya.
3. Pemilihan material, teknik dan proses penciptaan karya ini sejalan dengan konseptual beserta visualisasi karya di dalam cara berpikir seni posmodern. Seni posmodern menekankan pada setiap elemen material yang muncul di dalam karya, sehingga perlu benar-benar dipilih material yang mewakili atau mendukung konsep penciptaan yang ingin disampaikan. Selain itu, karya penciptaan ini juga menampilkan sifat eklektik dari beragamnya teknik penciptaan dan unsur-unsur karya di dalamnya, yang mana merupakan sifat dari seni posmodern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, Jean. 1983. *Simulation*. New York: Semiotext(e). Hal. 66.
- \_\_\_\_\_. 1987. *Forget Baudrillard*. New York: Semiotext(e). Hal.68.
- \_\_\_\_\_. 1988. *America*. London: Verso. Hal.6.
- \_\_\_\_\_. 1994. *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press. Hal.2.

- Borgdorff, Henk. 2011. *The Production of Knowledge in Artistic Research*. Dalam Biggs, Michael and Karlsson, Henrik (Eds.). *The Routledge Companion to Research in the Arts*. London dan New York : Routledge. Hal. 57.
- Boyd, D. & Ellison, N. B. 2007. "Social Network Sites: Definition, History and Scholarship", *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 13(2) : 210-230.
- Brook, James & Iain A. Boal. 1995. *Resisting, Virtual Life: The Culture and Politics of Information*. New York: City Light. Hal. Vii.
- Detik. 2017. "137 Juta Pengguna Internet Indonesia 40 Penggila Medsos". <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3659956/132-juta-pengguna-internet-indonesia-40-penggila-medsos>. Akses 2 Juni 2019.
- Gane, Mike. 1993. *Baudrillard Live, Selected Interviews*. London: Routledge. Dalam Lubis, Akhyar Yusuf. 2014. *Posmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta: Raja Grafindo. Hal. 185.
- Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press. Hal. 123.
- Heidegger, Martin. 1977. "The Age of The World Picture", *Main Trends of The Modern World*. London: Palgrave Macmillan. Dalam Piliang, Y. A. 1998. *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung: Mizan. Hal.328
- Hume, Helen D. 1998. *The Art Teacher's Book of Lists*. San Francisco: Jossey-Bass. Hal.5.
- KanyaID. 2018. "Hati-hati, Phubbing Bisa Bikin Antisosial". <https://www.youtube.com/watch?v=JawD4EDS9-A>. Akses 20 Juli 2019.
- Leahy, Louis. 1985. *Manusia Sebuah Misteri Sintesa Filosofis Makhluks Paradoks*. Jakarta: Gramedia. Hal. 271.
- Maksum, Ali. 2014. *Pengantar Filsafat: dari Masa Klasik hingga Posmodernisme*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal.305.
- Mauludi, Sahrul. 2018. *Socrates Cafe: Bijak, Kritis & Inspiratif Seputar Dunia & Masyarakat Digital*. Jakarta: ElexMedia Komputindo. Hal. 70.
- McLuhan, Marshall. 1967. *Understanding Media The Extention of Man*. London: Sphere Books Ltd. Hal. 11.
- Naisbitt, John. 2001. *High Tech Touch: Technology and Our Accelerated Search for Meaning*. London: Nicholas Brealey Publishing. Dalam Mauludi, Sahrul. 2018. *Socrates Cafe: Bijak, Kritis & Inspiratif Seputar Dunia & Masyarakat Digital*. Jakarta: ElexMedia Komputindo. Hal. 273.
- Pedgley, Owain. 2007. "Capturing and Analysing Own Design Activity", *Design Studies*, Vol. 28, No.5, September, pp: 463-483.
- Piliang, Yasraf Amir. 1998. *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung: Mizan. Hal.228.
- \_\_\_\_\_. 2012. "Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial". *Jurnal Sosioteknologi*. Dalam Mauludi, Sahrul. 2018. *Socrates Cafe: Bijak, Kritis & Inspiratif Seputar Dunia & Masyarakat Digital*. Jakarta: ElexMedia Komputindo. Hal. 30-31.
- TheDailyOktagon. 2017. "Perilaku Orang Indonesia Menggunakan Internet dan Smartphone". <https://daily.oktagon.co.id/perilaku-orang-indonesia-menggunakan-internet-dan-smartphone/>. Akses 2 Juni 2019.
- Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks. Dalam Lubis, Akhyar Yusuf. 2014. *Posmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta: Raja Grafindo. Hal. 185.

- UNICEF. 2014. “Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia Sudah Online, Namun Masih Banyak yang Tidak Menyadari Potensi Resikonya”. [https://www.unicef.org/indonesia/id/media\\_22169.html](https://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html). Akses 2 Juni 2019.
- Willette. Jeanne. 2012. “Modernist Painting by Clement Greenberg, The Modernism of Modernist Painting, 1960/1”. <https://arthistoryunstuffed.com/modernist-painting-by-clement-greenberg/>. Akses 20 Juni 2019.