

Perancangan Instalasi Seni Metafora “Morning Breeze” dalam *Mixed Media*

Yana Erlyana

yerlyana@bundamulia.ac.id

Universitas Bunda Mulia

Abstrak

Kemajuan teknologi membantu kita dalam menjadi fokus dan membatasi indera perasa kita. Indera penglihatan sering kali menjadi yang pertama dan paling dimanjakan. Elemen visual bersaing untuk mendapatkan perhatian dan kesempatan untuk bertahan lebih lama dalam pikiran kita. Dalam keriuhan visual ini imajinasi memainkan peran dalam membentuk persepsi. Dengan perkembangan ilmu komputer dan teknologi digital, teknologi multimedia telah dimasukkan ke dalam karya seni, yang memunculkan bentuk seni baru, yaitu seni media baru. Perancangan instalasi seni metaforis "Morning Breeze" yang ditampilkan menggunakan kombinasi dua media. Proyek eksperimental ini dimulai dari mengumpulkan bahan-bahan visual, pembuatan ilustrasi, merancang suara dan gerak dan akhirnya menggabungkannya secara keseluruhan. Pada akhirnya kombinasi membuat instalasi menjadi lebih menarik dan menarik penonton melakukan tindakan tak terduga karena karya seni tersebut.

Kata Kunci

seni metafora, mixed media, instalasi

Abstract

Technological advances help shorten the time period of our focus and limit some of our sense of taste. The sense of sight is often first and foremost pampered. Visual treats compete for attention and the opportunity to last longer in our minds. In this visual hubbub imagination play a role in shaping perception. With the development of computer science and digital technology, multimedia technologies have been incorporated into artwork, which gives rise to new art forms, i.e., new media art. This paper presents a metaphoric art installation “Morning Breeze” displayed using a combination of two medias. This experimental project started from a collection of visual materials, continuing with the making of the illustration, designing the voice and the motion and finally, to combine it. At the end the combination make the installation become more attractive and attract audiences did unexpected action due to the artworks.

Keywords

Metaphoric art, Mixed media, Installation

Pendahuluan

Daya Cipta atau kreativitas adalah proses mental yang melibatkan munculnya ide atau konsep baru, atau hubungan baru antara ide yang ada dan ide baru. Dari sudut pandang ilmiah, hasil pemikiran kreatif biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi kreativitas sehari-hari adalah tindakan membuat sesuatu yang baru. Setiap ide dapat muncul kreatif di mata Anda jika Anda belum pernah memikirkannya sebelumnya, tetapi esensi dari ide kreatif adalah bahwa tidak ada yang pernah memikirkannya sebelumnya. Ide kreatif untuk melihat sesuatu bukan dari perspektif umum, tetapi dari perspektif yang berbeda. Kreativitas hadir dalam situasi seperti dari yang "dapat diprediksi" dan "dibatasi" hingga "tidak dapat diprediksi"(Sawyer). Kemampuan untuk membuat kombinasi baru dapat dibantu oleh kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan, jadi sebuah ide dapat dikatakan sebagai pemikiran yang berasal dari penempatan dua konsep yang sebelumnya tidak berkaitan menjadi satu kesatuan pemikiran.

Di masa kini semuanya bergerak semakin cepat. Kemajuan teknologi juga semakin membantu kita dalam mempersingkat jangka waktu untuk menciptakan suatu fokus dan membuka batasan dalam pemanfaatan indera perasa. Indera penglihatan sering kali menjadi yang pertama dan yang paling dimanjakan. Setiap visual bersaing untuk mendapatkan perhatian dan kesempatan untuk bertahan lebih lama dalam pikiran *audience*. Dalam keriuhan visual ini imajinasi memainkan peran dalam membentuk persepsi. Dengan perkembangan ilmu komputer dan teknologi digital, teknologi multimedia telah dimasukkan ke dalam karya seni, yang memunculkan bentuk seni baru, yaitu Seni Media Baru (Xia dan Ng.).

Penulis mencoba membahas sebuah karya seni ilustrasi yang mengintegrasikan dua medium menjadi satu instalasi seni kontemporer. Seni instalasi ini menggunakan tehnik cetak pada bahan kain dan menggabungkannya dengan media digital berupa sebuah *motion graphic video* yang ditampilkan melalui proyektor. Penggabungan kedua media, antara media visual dan audio tersebut membentuk satu-kesatuan karya metaforis dengan tajuk yang berasal dari sebuah pemikiran kehidupan yang dilalui setiap manusia. Ilustrasi dalam karya tersebut adalah seni metaforis yang menggunakan gambar burung pelangi dan bunga matahari untuk menangkap momen pemujaan dan kesetiaan yang imajinatif dalam memaknai sebuah hubungan timbal balik. Instalasi berdasarkan ilustrasi ini menggunakan aspek waktu dan ruang yang berbeda antara interpretasi imajinasi lainnya. Saat ini, seni telah disusupkan ke berbagai media ke dalam kehidupan banyak orang (Xia dan Ng.), sehingga peminjaman sebuah pemaknaan memiliki tempat dalam setiap pikiran manusia. Perancangan karya instalasi tersebut merupakan sebuah proyek eksperimental yang dimulai dari kumpulan bahan-bahan visual, dilanjutkan dengan pembuatan ilustrasi, merancang suara dan gerak dan akhirnya, menggabungkannya.

Saat di mana dua media temporal yang terpisah dan terkadang berbeda, bergabung bersama untuk menciptakan ruang ketiga yang ekspansif dan mendalam, dapat memindahkan kita dari pengalaman yang kita rasakan tentang waktu dan untuk sementara membuat kita seakan-akan kehilangan kesadaran diri selama beberapa saat (Stanton). Pengalaman dalam melihat hal tersebut menjadi tujuan penciptaan karya instalasi metaforis yang kemudian karya tersebut dipamerkan dalam acara pameran "Spektrum 2019: Imaginarium". Ini mengundang seniman untuk menguraikan dan memicu ide, proses kreatif, dan nilai imajinasi. Dengan latar belakang budaya dan pendidikan yang bervariasi menciptakan sebuah pameran yang menarik di mana pameran tersebut memperlihatkan warna sekolah seni dan desain yang berbeda di beberapa wilayah yang tidak sama.

Berdasarkan buku *The Fundamentals of Illustration*, kunci sukses sebuah ilustrasi adalah pada esensi pesan dan seni komunikasi (Zeegen dan Crush). Ilustrasi memiliki fungsi untuk menciptakan kehidupan dan bentuk visual yang menciptakan gambar dengan makna. Ilustrasi dikatakan bukanlah ekspresi diri saja akan tetapi ekspresi diri yang terletak di dalam dasar rasa keingintahuan akan sebuah visual (Male).

Kontemporer berarti "modern" atau "saat ini" dan ilustrasi kontemporer mewakili ilustrasi di masa sekarang. Jenis ilustrasi ini digunakan di hampir semua bidang yang memiliki penggunaan seni digital, fotografi, ilustrasi, musik, lukisan, patung, video, dll. Ilustrasi kontemporer muncul ketika ilustrator meninggalkan metode ilustrasi tradisional. Para ilustrator mulai menggunakan alat dan teknik terbaru untuk membuat ilustrasi saat ini. Ilustrasi kontemporer telah mengubah cara praktisi bekerja. Gaya yang digunakan untuk membuat ilustrasi kontemporer beragam, tergantung pada subjeknya. Menurut buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, abstraksi menjadi prinsip yang tertanam dalam ilustrasi kontemporer (Male). Saat ini budaya, tren dan asosiasi tidak luput dari pengaruh gaya ilustrasi kontemporer.

Metafora visual didasarkan pada analogi dan melibatkan lompatan imajinasi. Ada banyak bentuk bahasa kiasan. Kata metafora benar-benar hanya salah satu dari banyak kata, yang meliputi metonim, hiperbola, alegori, dll. Banyak sarjana modern memandang metafora sebagai kiasan utama bahasa, baik dalam konteks sehari-hari, biasa-biasa saja seperti halnya dalam sastra dan seni. Studi kritis telah mengadopsi istilah metafora sebagai nama yang terlalu melengkung untuk merujuk ke semua bahasa kiasan. Dalam penciptaan, metafora adalah salah satu proses kognitif yang digunakan seniman saat dalam penciptaannya (Efland). Dia menyatakan bahwa penciptaan dan penggunaan metafora oleh siswa dalam seni harus menjadi tujuan akhir dari pendidikan seni: "It is *only in the arts where the processes and products of the imagination are encountered and explored in full consciousness where they become objects of inquiry*", hanya dalam sebuah seni di mana proses dan produk imajinasi dapat ditemui dan dieksplorasi dengan kesadaran penuh di mana mereka menjadi objek penyelidikan (Efland). Citra seni dalam hipotesis individu seniman atau interpretasi realitas yang beresonansi dengan

lainnya dan membentuk pemikiran ke dalam citra visual seringkali dikenal dengan metaforis (Marshall dalam Guntur, 2016).

Seniman sering berjuang untuk mengkomunikasikan makna karya mereka secara ringkas dalam sebuah *artists' statement*. Tampaknya ada ketegangan atau perbedaan antara pemaknaan seniman melalui visual dan kebutuhan penonton akan bahasa untuk mendapatkan akses dan wawasan. Dalam seni dan bahasa, metafora mendesak kita untuk melihat melampaui yang literal, untuk menghasilkan asosiasi dan memanfaatkan tingkat makna yang baru, berbeda, atau lebih dalam. Proses metaforis merombak dan menghidupkan kembali; itu secara paradoks mengembun dan mengembang; mensintesis makna yang sering berbeda (Feinstein). Dalam proses ini, atribut dari satu entitas ditransfer ke yang lain dengan perbandingan, membeli substitusi atau sebagai konsekuensi dari interaksi.

Pada 1990-an ketika perangkat keras menjadi terjangkau dan kuat, serta perangkat lunak dengan kemampuan animasi dan pengomposisian seperti *After Effects* tersedia secara mudah, pengomposisian menjadi mudah dan cepat. Perkembangan ini memprakarsai 'bahasa visual *hybrid* baru dari gambar bergerak selama periode 1993-1998 'menurut Lev Manovich (2006) (Manovich dalam Manovich, 2013). Grafik gerak adalah grafik yang menggunakan video dan/ atau animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau transformasi (Curran). Penggunaan istilah *motion* grafik telah menjadi umum, dan sering digunakan untuk merujuk pada urutan gambar bergerak yang menggabungkan tipe bergerak dan elemen desain (Curran). Teknik ini harus menggunakan aplikasi desain *motion graphic*. Aplikasi ini berorientasi pada objek yang medianya masih berupa gambar dalam format piksel atau vektor, data video, dan audio. Aplikasi dapat membuat komposisi di mana ada garis waktu, resolusi, jumlah *frame* per detik, dan ukuran. Dalam komposisi ini satu atau lebih media dapat dimasukkan, yang kemudian muncul di jendela komposisi dan juga di *timeline*.

Berdasarkan penjelajahan literatur ilmiah yang telah dilakukan, dapat ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang telah membahas mengenai penelitian dengan tema sejenis, Xia (2011) dengan judul penelitian *A Study of Interactivity in Art and Design* menyajikan lima contoh interaktivitas dalam seni dan desain (misal, Instalasi, arsitektur, desain produk, dan mode serta tekstil). Proses dan bentuk interaktivitas dijelaskan berdasarkan konstruk teoretis interaktivitas. Penelitian ini secara signifikansi dan menilai secara aplikasi praktis dan kelayakan komersial dari interaktivitas dalam seni dan desain saat ini. Konstruk yang diusulkan dalam teoretis interaktivitas dan pekerjaan sebelumnya dalam interaktivitas di berbagai seni dan disiplin ilmu desain yang dipaparkan dalam penelitian ini tentang pemahaman holistik tentang sifat, proses, bentuk dan aplikasi interaktivitas dalam seni dan desain saat ini. Dijelaskan bahwa perkembangan interaktivitas yang cepat telah menginovasi kehidupan kita dengan meningkatkan partisipasi manusia melalui ilmu komputasi menuju serangkaian pengalaman inderawi yang sama sekali baru yang belum pernah kita miliki sebelumnya. Diperkirakan bahwa dalam waktu dekat, seni tidak hanya akan digabungkan dengan teknologi, tetapi juga akan diletakkan pada nilai potensi interaktivitas. 'Perhatian dan komunikasi humanistik' akan menjadi desiderata spiritual

bagi umat manusia yang semakin kesepian di era modernisasi komputer. Arti desain interaksi yang diinginkan akan lebih dari sekadar pertukaran data komputasi. Sebaliknya, berfokus pada pengalaman dan perasaan manusia, dan bahkan menyentuh melalui interaksi atau komunikasi.

Dalam penelitian dengan judul *From illustrations to an interactive art installation* oleh Pavlin (Pavlin et al.), kerangka kerja untuk karya ini adalah penciptaan instalasi seni interaktif dalam bentuk permainan di mana pengguna memasang teka-teki pada monitor sentuh, ditempatkan di meja yang dirancang khusus. Lukisan oleh seseorang dengan kesulitan belajar yang parah berfungsi sebagai templat visual untuk teka-teki. Potongan-potongan teka-teki dapat dimanipulasi secara langsung oleh pengguna pada layar sentuh yang menghadirkan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah dipelajari, yang merangsang pembelajaran keterampilan motorik halus dan mendorong praktik, sehingga membuatnya cocok untuk orang-orang dengan kesulitan belajar yang parah dalam seni pengaturan terapi.

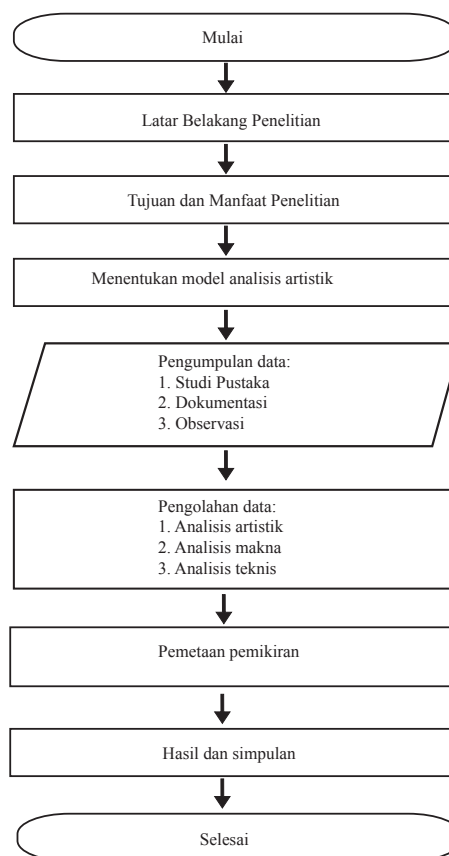
Penelitian lain dari Kim., et al (2016) dengan judul *Designing Metaphors in The Interactive Sound Installation*, studinya menyelidiki 'Bermain metafora' dapat memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk mengalami kebaruan dan keakraban secara bersamaan, membangkitkan memori sebelumnya dari masa kecil atau pengalaman masa lalu dengan hiburan. Penelitian ini mencoba menyiratkan metafora memainkan instrumen dengan konsep pembagian ruang, mengganggu jaring secara visual dan aural.

Stanton (2019) dalam *Sound, listening and the moving image* mencoba bekerja dengan suara dan gambar bergerak, ruang yang bersinggungan, *fluks* antara dua media berbeda yang berpotongan sebagai pengalaman temporal dan sinkronisasi sensorik. Mendapati bahwa hubungan audio-visual adalah pola momen-momen koneksi dan ketidaksesuaian yang terus berubah, sebuah tarian waktu dan ritme yang sesaat yang mengikat bersama untuk menciptakan ekspresi sinematis waktu dan peristiwa. Memanfaatkan pendengaran untuk mengungkapkan koneksi yang mengejutkan atau diabaikan yang secara visual tidak diakui oleh penulis. Menghubungkan kepentingan bersama di geografi dan kartografi dengan memperluas apa yang tidak terlihat dan hanya dapat didengar, dan karena itu mengungkapkan ruang informasi baru. Dan itu telah membuat penulis menyelidiki geografi suara dengan menyediakan cara untuk mengikuti koneksi asosiatif di berbagai lingkungan.

Desain penelitian adalah kerangka (*framework*) yang berisikan rencana dan prosedur untuk mengarahkan penelitian (mengumpulkan, mengukur, dan analisa data) serta menjawab masalah penelitian (*research questions*). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi penelitian artistik, yang terdiri dari proses penelitian, penggunaan praktik seni, tindakan artistik, kreasi dan hasil (Borgdorff dalam Guntur, 2016). Dalam penelitian ini praktik seni eksperimental akan menjadi komponen esensial strategi penelitian, penelitian lebih menyerupai eksplorasi daripada mengikuti jalan yang pasti.

Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono). Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Sebagai pengembangan instrument penelitian maka dilakukan upaya untuk meluruskan validasinya, yaitu dapat dilakukan dengan teknik triangulasi sumber, yaitu pencocokan data yang dikumpulkan berdasarkan berbagai sumber, yaitu: analisa konten yang dapat ditelusuri melalui studi referensi dan arsip, observasi/ notasi penggunaan simbol, serta pemetaan dalam berpikir.

Agar mendapatkan sebuah penelitian yang memuaskan, peneliti menyusun pengembangan instrument penelitian, yang akan dijelaskan dalam diagram alir (*flow chart*) seperti pada Gambar. Berikut adalah tahapan-tahapan dari perancangan dari penelitian ini:



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian (Sumber: Data Pribadi, 2020)

Pada Gambar 1. di atas, dijelaskan tahap-tahap penelitian sebagai berikut:

1. Studi Literatur dan Identifikasi masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan sebuah seni instalasi metaforis. Sedangkan studi literatur ditujukan untuk menentukan atribut atau elemen pada perancangan tersebut.

2. Pengumpulan Data (studi pustaka, dokumentasi dan observasi)

Melakukan studi pustaka kembali untuk mendapatkan teori-teori yang terkait dalam perancangan, dokumentasi karya saat pameran, serta observasi sebagai langkah penentuan pemaknaan atau notasi.

3. Evaluasi konsep dan Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan akan diolah mulai dari analisis artistik, analisis makna dan analisis teknis.

4. Interpretasi Hasil dan Kesimpulan

Bagian ini berisi analisa dan penarikan simpulan dari penelitian yang sudah dilakukan, serta saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Pembahasan

Karya seni yang disebut "*Morning Breeze*" adalah Instalasi Seni Metaforis *mixed media*. Ilustrasi adalah lukisan digital yang memiliki makna metaforis dan menyajikan beberapa objek untuk menggambarkan makna lainnya. Dalam proses membangun makna metaforis, pemirsa terlibat dalam pertemuan antara satu dengan lainnya dalam karya tersebut, sebuah pertemuan yang menuntut tanggapan pribadi (Feinstein). Pemilihan fitur yang melambangkan pemaknaan yang ingin diangkat seniman merupakan hasil eksplorasi yang didapat dari pengumpulan data dari beberapa sumber pustaka, dokumentasi langsung dan observasi.

Di proyek ini, sang seniman mencoba mengarahkan penonton untuk memikirkan konsep perasaan ketika angin pertama datang di pagi hari dan meniup wajah sang penonton. Setiap orang memiliki perspektif yang berbeda berdasarkan pengalamannya sendiri; seniman menangkap hubungan timbal balik antara burung pelangi dan bunga matahari sebagai momen pemujaan dan kesetiaan yang imajinatif untuk mencerminkan perasaan rindu akan sebuah momen di pagi hari. Burung pelangi yang dikenal sebagai pemakan lebah adalah burung monogami (mereka kawin seumur hidup) menjadi alasan dipilihnya untuk menggambarkan kesetiaan. Selanjutnya, Bunga Matahari digambarkan sebagai simbol pemujaan, kesetiaan dan umur panjang. Bunga-bunga ini unik karena memiliki kemampuan untuk menyediakan energi dalam bentuk makanan dan semangat - atribut yang mencerminkan matahari dengan panas dan cahayanya sebagai energi.



Gambar 2. Gambar Digital Ilustrasi Morning Breeze (Sumber: Data Pribadi, 2020)

Morning Breeze ditampilkan menggunakan kombinasi dua media. Pertama, ilustrasi burung pelangi yang dikelilingi oleh bunga matahari yang dicetak pada selembar kain. Hasil cetak digantung dengan hanya menyematkan bagian atas dan samping untuk menciptakan efek hembusan angin. Kemudian sebuah proyektor yang menggambarkan video grafik bergerak merekam kain. Adegan pertama grafik gerak berisi gambar lebah yang terbang di sekitar bunga matahari. Dalam adegan selanjutnya, bunga matahari dibuat seolah bergerak mengikuti jalur suara. Selain itu, ada juga awan yang bergerak untuk menekankan suasana pagi. Audio yang digunakan disusun khusus untuk ilustrasi untuk meningkatkan persepsi penonton.



Gambar 3. Hasil Cetak diatas Bahan Kain (Sumber: Data Pribadi, 2020)

Lagu latar belakang itu sendiri berjudul "*Isla de los pajaros*", bahasa Spanyol yang bermakna "pulau burung". Lagu latar ini diciptakan khusus untuk visual yang dibuat menggunakan pengolahan digital yang memainkan beberapa instrumen musik yang beragam sehingga tercipta kedalaman musiknya sehingga pergerakan visual yang diciptakan memiliki jiwa tersendiri. Semua kombinasi media ini, mulai dari visual hingga audio dengan teknologi digital sengaja dibuat untuk menunjukkan bahwa kombinasi media yang berbeda dapat menciptakan efek yang lebih dinamis dalam seni instalasi.



Gambar 4. Instalasi Morning Breeze dalam Spektrum; Imaginarium 2019 (Sumber: Data Pribadi, 2020)

Simpulan

Merancang instalasi seni visual menambah tantangan karena melibatkan dua media berbeda dengan aspek visual berbeda. Untuk *Morning Breeze*, tujuannya adalah untuk menciptakan perspektif manusia tentang perasaan pertama di pagi hari ketika dia bangun. Beberapa studi pustaka dan referensi perlu dilakukan untuk menemukan fitur unik dalam proyek ini. Untuk penggambaran visual tersebut dipilih dengan makna pada setiap karakter. Ini ditarik sebagai pemaknaan yang menggantikan perasaan manusia, yang kemudian didukung oleh lagu latar belakang untuk menambah imajinasi penonton. Kesulitan yang ditemukan saat menampilkan karya adalah memilih tempat terbaik dengan pencahayaan yang tepat sehingga warna gambar masih dapat terlihat jelas. Apalagi penonton bisa

merasakan efek yang tumpang tindih dengan menggunakan media digital. Pada akhirnya kombinasi membuat instalasi menjadi lebih menarik.

Sumber Rujukan

- Curran, Steve. *Motion Graphics; Graphic Design for Broadcast and Film*. Rockport, 2001.
- Efland, Arthur D. *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. Teachers College Press, 2002.
- Feinstein, Hermine. "Art as Visual Metaphor." *Art Education*, vol. 38, no. 4, Routledge, Juli 1985, hal. 26–29, doi:10.1080/00043125.1985.11649681.
- Guntur. *Metode Penelitian Artistik*. Diedit oleh Asmoro Nurhadi Panindias, 2 ed., ISI Press, 2016.
- Kim, Hee-Eun, et al. "Designing Playful Metaphors in the Interactive Sound Installation." *International Journal of Asia Digital Art and Design*, vol. 19, no. 4, 2016, hal. 109–14, doi:10.20668/adada.19.4_109.
- Male, Alan. *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. AVA Book, 2007.
- Manovich, Lev. "Software Takes Command." *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*, diedit oleh Francisco J Ricardo, 1 ed., vol. 41, no. 4, Bloomsbury Publishing PLC, 2013, doi:10.1525/aft.2014.41.4.34.
- Pavlin, Erika, et al. "From illustrations to an interactive art installation." *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, vol. 13, no. 2, Mei 2014, hal. 130–45, doi:10.1108/JICES-02-2014-0007.
- Sawyer, R. Keith. "Improvisation and the Creative Process: Dewey, Collingwood, and the Aesthetics of Spontaneity." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 58, no. 2, 2000, hal. 149, doi:10.2307/432094.
- Stanton, Polly. "Sound, listening and the moving image." *Qualitative Research Journal*, vol. 19, no. 1, Februari 2019, hal. 65–71, doi:10.1108/QRJ-12-2018-0019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. 22 ed., Alfabeta, 2015.
- Xia, W. J., dan M. C. F. Ng. "A Study of Interactivity in Art and Design." *Research Journal of Textile and Apparel*, vol. 15, no. 3, Agustus 2011, hal. 139–43, doi:10.1108/RJTA-15-03-2011-B016.
- Zeegen, Lauren, dan Crush. *The Fundamentals of Illustration*. 1 ed., AVA Book, 2005.