

ARTCHIVE

Indonesia
Journal of
Visual Art
and Design

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 02 No.1 Juni 2021 Hal. 1-64 ISSN : 2655-0903 E-ISSN : 2723-536X

Jurnal *Artchive* merupakan Jurnal Ilmiah Berkala tentang Seni Rupa dan Desain maupun ilmu pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kajian tersebut, terbit dalam dua kali setahun. Pengelolaan Jurnal *Artchive* berada di dalam lingkup Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Pengarah

Novesar Jamarun

Penanggung Jawab

Yandri

Editor In-Chief

Roza Muliati

Editor

Rosta Minawati, ISI Padangpanjang

Yuniarti Munaf, ISI Padangpanjang

Rustim, ISI Padangpanjang

Muksin, Institut Teknologi Bandung

Mitra Bebestari

Novesar Jamarun, ISI Padangpanjang

Wahyu Tri Atmojo, Universitas Negeri Medan

Budiwirman, Universitas Negeri Padang

I Komang Arba Wirawan, ISI Denpasar

Mikke Susanto, ISI Yogyakarta

Irwandi, ISI Yogyakarta

Heriani, Universitas Terbuka Jakarta

Nuning Damayanti, Institut Teknologi Bandung

Gerzon R Ayawaila, Institut Kesenian Jakarta

Penerjemah

Fadhlul Rahman

Manajer Jurnal

Eva Y.

Saaduddin

Denny Lamona Samra

Desain Grafis

Izan Qomarats

Gambar Sampul

Ibrahim, Jendela Jiwa

DAFTAR ISI

| Penulis | Judul | Hlm |
|--|---|----------------|
| Viktor Saimar Lamhot Hasugian, Mesra | Analysis Of The Implementation Of Traditional Karo Ornaments In The Inculturative Catholic Church Of Berastagi | 1 - 16 |
| Arif Rahman AS | Rumah Gadang, Perempuan, Dan Kesunyian Dalam Karya Foto Yoppy Pieter | 17 - 28 |
| Grand Alvian Naibaho, Sugito | Relationships On Ability To Draw Shapes And Sketches With Students Expressive Drawing | 29 - 39 |
| Putri Khairina Masta, Dira Herawati, Benny Kurniadi, Ivan Saputra | Technology Disconnecting People Dalam Karya Toys Photography | 40 - 48 |
| Sartika Br Sembiring | Persepsi Warna Emas Pada Perhiasan Pengantin Karo Di Sei Bingei, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara | 49 - 54 |
| Melati Soraya Putri, Sri Sundari, Yulimarni | Ornamen Sebagai Elemen Estetik Pada Istano Basa Pagaruyung | 55 - 64 |

TECHNOLOGY DISCONNECTING PEOPLE DALAM KARYA TOYS PHOTOGRAPHY

Putri Khairina Masta¹, Dira Herawati, Benny Kurniadi, Ivan Saputra

Institut Seni Indonesia Padangpanjang,
Jalan Bahder Johan Padangpanjang
e-mail: putrihairinamasta@gmail.com

ABSTRAK

Seiring canggihnya perkembangan teknologi saat ini, justru menjadikan pengguna *Smartphone* menjadi masyarakat yang minim berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat sekitar. Pengguna *smartphone* menjadi robot yang kemudian dikendalikan oleh aplikasi aplikasi di dalam telepon genggam mereka. Masyarakat menjadi sinis, anti pati dan mudah terpengaruh oleh berbagai berita yang mereka dapatkan melalui sosial media mereka. Sehingga fungsi utama dari teknologi adalah *to connect people* sudah berganti menjadi *disconnecting people*. Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan dan mencoba membuktikan hipotesa yang mengatakan bahwa setiap inovasi teknologi akan membawa dampak dan pengaruh besar terhadap suatu masyarakat yang akan divisualisasikan ke dalam foto melalui fotografi mainan atau *Toys Photography*.

Kata Kunci: *Technology, Disconnecting, People; Toys Photography*

ABSTRACT

As technology develops, it makes the Smartphone user become a community that has minimal interaction with the environment and surrounding communities. Smartphone users become robots which are then controlled by applications in their mobile phones. People become cynical, anti-starch and easily influenced by various news that they get through their social media. So that the main function of technology is to connect people have changed to disconnecting people. This study aims to add insight and try to prove the hypothesis that every technological innovation will have a major impact and influence on a society that will be visualized into photographs through toy photography or Toys Photography.

Keywords: *Technology; Connecting; People, Toys photography*

PENDAHULUAN

Smartphone saat ini merupakan suatu kebutuhan bagi masyarakat era ini, *smartphone* dapat menggantikan berbagai macam kebutuhan atas peralatan yang lain seperti buku, komputer, televisi dan sebagainya. Dalam perkembangannya, *smartphone* yang dahulunya hanya digunakan untuk sekedar berteleponan dan mengirimkan pesan singkat atau SMS, saat ini menjadi pengganti hampir seluruh peralatan elektronik yang digunakan sehari-hari seperti komputer, kamera, scanner, modem, uang dan sebagainya. Hal ini dikarenakan banyaknya aplikasi yang sangat membantu dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan *smartphone* salah satunya sosial media.

Pada dasarnya sosial media merupakan perpanjangan tangan manusia untuk menjalin silaturahmi antara satu dan yang lainnya. Dengan sosial media pengguna dapat menemukan teman yang sudah lama tidak pernah berjumpa. Tidak hanya sekedar chatting atau berbincang menggunakan saluran telepon tapi juga bisa berinteraksi dengan saling bertatap muka satu sama lain. Sesuai fungsinya sosial media adalah sarana dalam bersosialisasi di dunia maya. Sebagai penghubung antara satu pengguna dengan pengguna yang lainnya yang dalam arti lainnya “to connect with others”.

Namun seiring dengan berkembangnya waktu, *smartphone* dengan segala aplikasinya yang pada dasarnya berfungsi untuk menyambungkan tali silaturahmi pada akhirnya menjadikan penggunaannya bahwa ada interaksi langsung yang juga

harus lebih diperhatikan oleh pengguna. Sebelum adanya *smartphone* masih dapat dilihat potret interaksi langsung yang dilakukan dengan sahabat atau pun keluarga, seperti menonton bersama di ruang keluarga, bermain di taman, membaca ke perpustakaan dan lain-lain. Akan tetapi yang terjadi sekarang ini adalah semua kegiatan tersebut telah digantikan dengan kehadiran *smartphone*. Misalnya kosongnya perpustakaan dikarenakan pelajar lebih banyak menggunakan “google” untuk menemukan jawaban dari soal-soal yang diberikan guru mereka di sekolah, pelajar juga tidak lagi ke taman dan bermain sepakbola dengan teman-temannya namun digantikan dengan permainan game online. Dan ketika pulang ke rumah pun pengguna *smartphone* lebih cenderung menonton “youtube” daripada televisi bersama keluarga. Interaksi yang terjadi di dunia nyata para pengguna *smartphone* justru jauh lebih sedikit daripada interaksi yang mereka lakukan di dunia maya.

Perubahan inilah yang menjadi sebuah keresahan dan fenomena dalam penciptaan karya ini. Perubahan fungsi dari teknologi ini dan fenomena penggunaannya yang kemudian akan divisualisasikan dengan menggunakan *toys photography*

Miniatur figur memiliki karakter mainan yang melakukan aktifitas sehari-hari di dunia nyata seperti petani, fotografer, pilot, dan lain sebagainya. Miniatur figur merupakan mainan yang tidak dapat digerakkan karena bentuk dan pose sudah dibuat sesuai dengan cetakan. Karya yang dihasilkan akan menceritakan tentang bagaimana

smartphone mengendalikan kehidupan penggunanya yang pada awalnya merupakan alat untuk mempertemukan dan mempererat silaturahmi namun pada kenyataannya justru menjauhkan silaturahmi dan mengurangi interaksi di dunia nyata, kehidupan pengguna yang sudah sangat didominasi oleh *smartphone*. Karya yang tercipta akan mengajak penikmat, masuk ke dalam ruang imajinasi yang tercipta dalam karya foto tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas pengkarya dapat merumuskan masalahnya yaitu bagaimana menciptakan karya fotografi yang menceritakan tentang “*technology disconnecting people*” dengan menggunakan boneka dan miniatur sebagai objek utama dalam penciptaan karya *toys photography*.

Dalam penciptaan karya fotografi ini pengkarya menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Persiapan

Tahap persiapan berupa pencarian sumber ide ini merupakan tahap pengumpulan data dan referensi yang berhubungan dengan *toy's photography* yang kemudian dijadikan sebagai dasar penciptaan karya. Pengumpulan data pengkarya peroleh dari berbagai media seperti buku cetak, majalah, modul, dan internet.

2. Elaborasi

Pengkarya memantapkan gagasan sesuai dengan judul yang diangkat yaitu “*technology disconnecting people*” dengan menggunakan boneka dan miniatur sebagai objek utama dalam penciptaan karya *toys photography*.

3. Sintesis

Pengkarya mulai merancang agar karya yang dibuat sesuai dengan judul serta tidak menyimpang dari konsep utama.

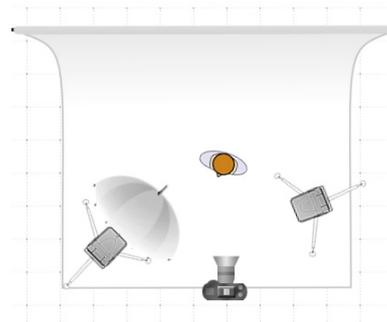
PEMBAHASAN

Karya 1



Gambar 1

The Mind craving for affection



Keterangan :

-  Umbrella shoot thru
-  Kamera
-  Flash /lampu
-  Objek

Dalam karya ini menggunakan kamera caneon EOS 60D, diafargma

f/10, kecepatan 1/20, dan ISO 800. Peomtretan menggunakan angle eye view yaitu sudut pengambilan yang memberi kesan yang sama dengan cara mata melihat. Pengkarya. Pengkarya menggunakan teknik pencahayaan side light yaitu dari samping dengan tujuan membuat cahaya sebagai pengganti matahari.

Karya ini merupakan gambaran dari seorang yang di dalam pikirannya hanya menginginkan perhatian atau attention dari dunia maya. Lambang disini dimaksudkan sebagai lambang *Love* yang ada di instagram. *Love* ini merupakan salah satu bentuk apresiasi “netizen” atau pengguna sosial media di instagram. Semakin banyak love yang di dapatkan oleh pengguna sosial media semakin besar apresiasi yang didapatkannya, dan semakin terkenal konten yang diciptakannya. Konten yang memiliki banyak love ini kemudian dapat menjadi trending dan muncul di *explore* pengguna media sosial khususnya instagram. Tidak jarang dari pengguna media sosial mau melakukan apa saja untuk mendapatkan banyak “love” sehingga terkadang melupakan norma norma sosial.

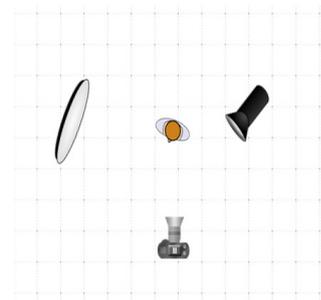
Fenomena yang terjadi sekarang banyak pengguna internet melakukan hal hal yang diluar nalar untuk hanya sekedar mendapatkan *Love* dari pengikutnya mereka di sosial media. Ada yang sengaja memposting foto fulgar, tidur dikuburan hingga rela memakan sabun. Karena di dalam benak masyarakat rata rata hal hal “nyeleneh” ini lah yang akan membuat mereka menjadi pusat perhatian di kalangan pengguna internet, sehingga mereka

bisa menjadi “viral”. Tak jarang “ke-viral-an” ini digunakan untuk mendapatkan keuntungan sebanyak banyaknya.

Karya 2



Gambar. 2
The Cage of Social Media



Keterangan :

1. kamera
2. objek
3. reflektor
4. lighting

Dalam pengambilan karya ini menggunakan kamera Caon EOS 60 D,

diafragma f/13, kecepatan $\frac{1}{2}$, dan Iso 800. Pemotretan karya ini menggunakan angle eye view yaitu sudut pengambilan yang memberi kesan yang sama dengan cara mata melihat. Pengkarya menggunakan teknik pencahayaan side light yaitu dari samping kanandengan tujuan membuat cahaya sebagai pengganti matahari dan memperlihatkan detail dari fotografer.

Karya ini menceritakan tentang keseharian kita yang sering terbelenggu oleh sosial media, salah satunya adalah media sosial aplikasi Pesan "Whats App". Aplikasi ini pada awalnya memungkinkan kita untuk bertukar pesan tanpa biaya SMS seperti pada media pesan konvensional. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang aktivitasnya cenderung mendominasi dari pada aplikasi pesan atau sosial media yang lainnya. aplikasi ini yang pada awalnya merupakan sarana bertukar informasi, saat ini berkonvergensi sebagai sarana bertukar foto, Video call, atau sekadar sarana untuk curhat dan ghibah.

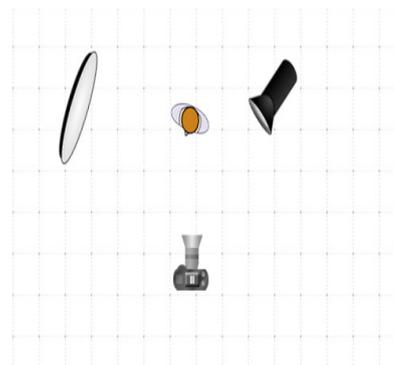
Hampir dalam keseharian masyarakat sekarang dalam kehidupannya terikat dengan aplikasi ini. Salah satu contohnya adalah dari beberapa observasi mengungkapkan bahwa beberapa "netizen" atau pengguna internet disaat hendak bangun tidur yang pertama kali mereka cari adalah handphone dan aplikasi pertama kali yang mereka buka adalah WhatsApp. Begitu juga ketika mereka akan tidur aplikasi yang mereka buka adalah "Whats App". Aplikasi ini kemudian membelenggu pengguna media sosial, hal ini dikarenakan keterbiasaaan mereka menggunakan aplikasi ini, sehingga disaat aplikasi

ini *down* atau mengalami gangguan kemudian muncul ketidak senangan atau ketidak sukaan netizen. Sadar atau tidak sadar masyarakat kita sudah ketagihan menggunakan media sosial ini khususnya "Whats App".

Karya 3



Gambar. 3
The Up Side Down World



Keterangan :

-  **1. kamera**
-  **2. objek**
-  **3. reflektor**
-  **4. lighting**

Dalam pengambilan karya ini menggunakan kamera Caon EOS 60 D, diafragma f/13, kecepatan 1/2, dan Iso 800. Pemotretan karya ini menggunakan angle eye view yaitu sudut pengambilan yang memberi kesan yang sama dengan cara mata melihat. Pengkarya menggunakan tehnik pencahayaan side light yaitu dari samping kanandengan tujuan membuat cahaya sebagai pengganti matahari dan memperlihatkan detail dari fotografer

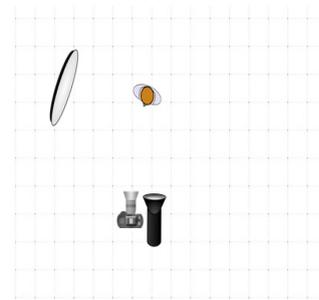
Karya ini merupakan simbol jungkir baliknya dunia pengguna media sosial. Pada dasarnya media sosial dan teknologi adalah sebagai perpanjangan tangan manusia dalam membina jaringan sosial dan berinteraksi satu sama lain. Dunia maya selayaknya hanya menjadi dunia dibalik cahaya lampu monitor saja. media sosial seharusnya dijadikan media untuk mempererat dan memperluas jaringan komunikasi. Namun pada kenyataannya semua berbanding terbalik. Media sosial kerap dipakai untuk hal hal yang kemudian merusak hubungan silaturahmi satu sama lain. Media sosial kerap digunakan sebagai sarana “social Climbing” atau yang sering disebut dengan “pansos”. Pansos disini maksudnya adalah di mana pengguna media sosial ini menggunakan sosial media untuk berupaya memperlihatkan “status sosialnya” dengan berbagai macam cara agar dapat menjadi bagian dari “ strata sosial” tertentu. Dalam foto ini terlihat boneka yang kepala di kakinya. Hal ini dimaksudkan bahwa dalam media sosial terkadang pengguna sosial sudah melupakan norma dan tata dalam norma didalam kehidupan.

Karya 4



Gambar 4

bye books, hello youtube tutorials



Keterangan

-  **1. kamera**
-  **2. objek**
-  **3. reflektor**
-  **4. lighting**

Dalam karya ini menggunakan kamera Canon EOS 60 D, *Diafragma* f/5, kecepatan 1/13, dan ISO 100. Pemotretan karya ii menggunakan angle eye view yaitu sudut pengambilan yang sejajar dengan arah mata memandang kedepan. Pengkarya menggunakan pencahayaan front light yaitu dari samping kanan dengan tujuan membuat cahaya sebagai pengganti matahari dan memperlihatkan kesan dramatis.

Di era 90an buku fisik merupakan salah satu sumber ilmu sebagai bahan bacaan dan bahan ajar. Masa berjaya buku fisik pada saat ini sudah dikikis oleh kemajuan teknologi. Di era tersebut mahasiswa yang membawa banyak buku di dalam tas mereka, namun kini digantikan dengan buku digital bisa diakses dengan secara offline dan online di dalam smartphone ataupun laptop.

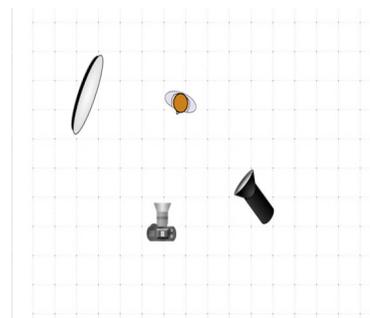
Namun di dalam perkembangannya, di era industri 4.0 ini, hampir seluruh mahasiswa, pelajar, guru, dan masyarakat dari berbagai kalangan lebih cenderung menggunakan youtube dalam mencari informasi, berita bahkan sebagai bahan acuan dalam berkarya. Dampak positif yang dihadirkan teknologi baru ini salah satunya kecepatan akses yang tinggi. Pengguna tidak perlu mencari di halaman berapa terdapatnya informasi yang dibutuhkan, namun hanya dengan mencari kata kunci saja di youtube pengguna internet sudah dapat mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan sangat lengkap.

Sisi negatif dari teknologi ini salah satunya, hilangnya kerja kelompok dan diskusi diskusi yang dulu dapat ditemukan di pojok atau di ruang baca perpustakaan. Youtube, instagram dan aplikasi sosial media lainnya membuat penggunaannya menjadi pribadi yang individualis.

Karya 5



Gambar 5
Online IV line



Keterangan

1. kamera
2. objek
3. reflektor
4. lighting

Dalam pengambilan gambar karya ini menggunakan kamera Canon EOS 60 D, Diafragma f/6.3, kecepatan 1/10, dan ISO 800. Pemotretan karya ini menggu-

nakan angle eye view yaitu sudut pengambilan gambar yang memberi kesan yang sama dengan cara mata melihat. Pengkarya menggunakan teknik ini dengan tujuan untuk menonjolkan detail dari objek.

Ketergantungan terhadap smartphone memunculkan sebuah penyakit baru yang bernama nomophobia. Nomophobia adalah singkatan dari frasa "No-mobile-phone-phobia". Istilah ini diungkapkan pertama kali dalam sebuah studi yang dilakukan oleh UK post office pada 2010. Nomophobia terjadi akibat hubungan tidak sehat antara manusia dengan perangkat selulernya. Gejala nomophobia yaitu perasaan panik dan putus asa ketika orang tidak dapat menemukan perangkat selulernya atau tidak mendapat sinyal, hingga merasa harus segera mengecek notifikasi dan meresponnya.

Seseorang yang mengalami nomophobia di tempat kerja bisa dideteksi dengan mudah. Ia selalu memastikan ponsel dalam jarak dekat –di meja kerja, atau di saku-. Bahkan ia menggunakan ponsel di waktu dan tempat yang tidak tepat seperti di tengah-tengah pertemuan bisnis. Pada akhirnya, nomophobia bisa menyinggung orang lain dan mengorbankan produktivitas. Smartphone seperti cairan infus yang menghidrasi tubuh yang sudah kecanduan berbagai aplikasi yang ada didalam smartphone tersebut.

SIMPULAN

Smartphone dapat digunakan untuk menjadi asisten pribadi, dikarenakan alat ini dapat menyimpan data-data penting untuk perihal bisnis maupun

menjadi sebagai pengingat apa yang harus dilakukan selanjutnya oleh si penggunanya. Smartphone dapat masukan berbagai aplikasi untuk keperluan chat, email, telepon, media sosial, dan hiburan.ada berbagai macam dampak positif smartphone dalam kehidupan salah satunya mempermudah koneksi / konektivitas antarsatu individu dengan individu lainnya. Namun pada kenyataannya teknologi yang awalnya diharapkan dapat mempererat hubungan antar manusia, membuat penggunanya menjadi manusia yang individualis, egois dan careless terhadap realitas kehidupan nyata.

Pembuatan karya – karya ini membutuhkan beberapa tahapan dalam proses penciptaannya. Seperti observasi, pemilihan object foto, dan eksperimen. Untuk menciptakan karya ini butuh beberapa pembanding yang wajib dipahami seperti pembanding kertas dan pembanding Zo- Zi. Selain itu ada dua paradigma dalam fotografi yaitu boneka yang masuk kedalam dunia nyata yang digambarkan pada setiap karya.

Karya foto yang baik tidak lepas dari faktor editing yang digunakan untuk menyempurnakan kekurangan saat pemotretan. Serta beberapa foto yang memang membutuhkan teknik digital imaging. Selama proses penciptaan karya beberapa kesulitan terutama pada bagian eksperimen foto untuk dapat menyampaikan pesan secara signifikan kepada audience.

Pada akhirnya karya ini diharapkan mampu menggugah penikmat fotografi tentang realitas yang tergambar dalam

setiap karya fotografi ini. Sehingga sedikit demi sedikit mengubah cara pandang terhadap teknologi dan bagaimana memanfaatkan teknologi secara bijaksana. dengan adanya bentuk visual dari karya ini, pengkarya berharap agar penikmat foto akhirnya lebih peka terhadap dunia nyata dan tidak lagi ketergantungan terhadap smartphone.

DAFTAR RUJUKAN

- Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid 5, PT. Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1989
- Kayus Mulia, "STILL LIFE": Mengubah Konsep dan Desain, Foto Media, No. 6/ 08/1996
- Soeprapto Soedjono. (2003). *Teori D-B-A-E (Discipline-Based Art Education) dalam Pendidikan Seni Fotografi*. Jurnal Seni, Vol. IX/ 02-03.
- Soeprapto Soedjono. (1998). *Tinjauan Imaji Fotografi*. Jurnal Seni, Vol. VI/ 01.
- Sudjojo, Marcus. (2010). *Tak Tik Fotografi*. Jakarta: Bukune
- Tjin, Enche. (2012). *Fotografi itu Mudah!*. Yogyakarta: Bukune