

DUNIA DALAM “GENGGAMAN”
Ketergantungan Manusia Pada Teknologi Komunikasi dalam Bentuk Visual
Fotografi Ekspresi

I Putu Dudyk Arya Putra
Sekolah Tinggi Desain Bali
Putududyk@gmail.com

ABSTRACT

The development of communication and telecommunications technology in this century has engulfed space and time. Through the development of various forms of communication and information technology in this modern era that are immediate, fast and virtual, interaction (face to face) is now taken over by interactive, a relations that are connected with the media (such as television, telephone, handphone, internet). Humans have evolved with the tools of their creation by facilitating all access to life by pressing sophisticated tools in their hands. Capturing the phenomenon of human dependence on communication technology is a way for photographic artists to translate ideas and imagination into expressions of photographic work which will later not be a solution to answer phenomena, but become a means of criticism in facing this modern age.

Keywords: technology, grip, photography.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komunikasi dan telekomunikasi abad ini telah menelan berbagai ruang dan waktu. Lewat perkembangan berbagai bentuk teknologi komunikasi dan informasi di zaman modern ini yang bersifat segera, cepat dan virtual, maka interaksi (tatap muka) kini diambil alih oleh interaktif, yaitu relasi yang dihubungkan dengan media (seperti, televisi, telepon, handphone, internet). Manusia telah berevolusi dengan alat ciptaanya dengan mempermudah segala akses kehidupan dengan cara menekan alat canggih dalam genggamannya. Mengabadikan fenomena ketergantungan manusia pada teknologi komunikasi adalah sebuah cara seniman fotografi dalam mentrejemahkan ide dan imajinasi ke dalam luahan ekspresi karya fotografi yang nantinya bukan sebagai solusi untuk menjawab fenomena, tetapi menjadi sarana kritik dalam menghadapi zaman modern ini.

Kata Kunci : *teknologi, genggamannya, fotografi.*

PENDAHULUAN

Kota adalah sebuah tempat yang di dalamnya berlangsung berbagai aktivitas ekonomi, sosial, politik dan kultural; terbentuk berbagai relasi antar manusia dan dibangun berbagai realitas sosial di dalam sebuah ruang-waktu yang nyata, hubungan manusia di kota konvensional berlangsung secara tatap muka. Manusia menggunakan ruang waktu yang konkret dalam melakukan berbagai bentuk interaksi di dalam ruang perkotaan (berkunjung, berpergian, bertemu, bercinta) komunikasi dan informasi berlangsung secara alamiah.

Perkembangan informasi digital *dancy* berspace dewasa ini telah mengubah potret kota. Kota arsitektur kini telah berubah menjadi kota digital atau kota informasi yang relasi dan komunikasi antar manusia di dalamnya tidak lagi berlangsung secara alamiah, tetapi lewat mediasi teknologi digital. Pengalaman hidup tentang kemudahan dalam berkomunikasi pada abad ini penulis peroleh ketika belajar di sekolah menengah pertama (SMP) untuk pertama kalinya dikenalkan dengan handphone, dalam kenyataan penulis sudah memiliki barang mewah. Pada saat itu handphone memang membawa hal positif untuk berkomunikasi. Dengan

handphone, tidak diperlukan waktu yang panjang atau khusus untuk berbincang dengan kerabat jauh, tetapi cukup dengan handphone masalah komunikasi sudah terpecahkan. Sudah tentu kehadiran handphone di abad ini memberikan banyak hal positif, akan tetapi timbale baliknya pasti ada hal negative bisa dipaparkan lebih lanjut seiring peningkatan dan perkembangan teknologi. Teknologi merupakan akumulasi dari pembelajaran manusia pada masa sebelumnya yang terus dicoba untuk disempurnakan. Demikian juga halnya dengan handphone, dari waktu ke waktu terus dikembangkan untuk tujuan memanjakan, memudahkan, merubah pola hidup manusia.

Tahap ini merubah cara berpikir, tingkah laku sosial, serta interaksi yang membuat masyarakat lebih individualis. Penggunaan konten media sosial yang bebas, memungkinkan orang secara pribadi menunjukkan kediriannya yang sangat mempribadi untuk dikonsumsi publik dan publik bebas untuk mengomentari. dari sini penulis melihat fenomena menarik bahwa orang lebih eksibisionis serta konsumtif karena menganggap ruang virtual adalah medium ekspresi diri. Fenomena ini akan mengaburkan ruang virtual dengan ruang nyata, masyarakat cenderung mengabaikan tatanan etika, norma dan sosial.

PEMBAHASAN

Mematangkan konsep penciptaan karya seni diperlukan adanya pijakan-pijakan untuk berolah ekspresi dan rasa, sehingga dapat membangun pengalaman-pengalaman baru, memberikan getaran intuitif serta rangsangan emosi untuk menghadirkan imajinasi kreatif atau landasan yang mendasari seorang seniman dalam berkarya seni. Teori-teori ini juga berfungsi sebagai batasan seorang seniman dalam berkarya yang sarat akan hasrat dan makna. Adapun pijakan tulisan penulis di antaranya tinjauan konsumerisme dan gaya hidup yang menjadi cikal bakal bagaimana manusia bisa kecanduan *handphone* sesuai dengan tema yang penulis angkat. Selanjutnya fotografi ekspresi juga dipandang perlu untuk dikaji lebih dalam, karena fotografi ekspresi adalah media untuk berkreasi dan juga sebagai medium ungkap dalam karya penulisan ini.

1. Tinjauan Konsumerisme dan Gaya Hidup

Konsumerisme merupakan suatu pola pikir atau tindakan di mana orang membeli barang bukan karena ia membutuhkan barang itu, melainkan karena tindakan membeli itu sendiri memberikan kepuasan kepadanya (Soedjatmiko, 2008:9). Hakikat budaya konsumerisme adalah memuati kegiatan konsumsi dengan makna simbolik tertentu (prestise, status kelas) dengan pola dan pengaturan tertentu.

Budaya konsumerisme adalah budaya konsumsi yang ditopang oleh proses penulisan diferensiasi secara terus menerus lewat penggunaan objek-objek komoditi, budaya belanja yang proses perubahan dan perkembangbiakannya didorong oleh logika hasrat dan keinginan ketimbang logika kebutuhan.

Di dalam masyarakat konsumen, komoditi dijadikan sebagai cara untuk menciptakan perbedaan dan pembedaan diri setiap individu. Sementara gaya hidup merupakan mekanisme pembedaan sosial. Lingkungan urban konvensional dipengaruhi oleh lingkungan fisik, material, ekstensif, dan formal yang di dalamnya memungkinkan relasi langsung dan *face to face* di antara elemen-elemen sosial yang ada di dalamnya. Tetapi perkembangan mutakhir informasi, khususnya dunia realitas *virtual*, telah menggiring pada pengambilalihan ruang-ruang fisik itu oleh ruang-ruang virtual.

2. Fotografi Ekspresi

Fotografi bisa dikatakan sebagai karya seni murni selain unsur seni yang dimasukkan juga karena kediriannya bisa mengungkapkan isi dan makna yang terkandung dalam sebuah karya seni. Dalam hal ini seniman fotografilah yang

mengkomunikasikan dan mengekspresikan daya jiwa seni lewat karya fotografi, jadi bisa dikatakan karya tersebut adalah karya seni murni. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Soeprapto Soedjono : “Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luahan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut menjadi sebuah karya fotografi ekspresi (Soedjono, 2006:27)”.

Dalam hal ini karya tersebut dimaknai sebagai medium ekspresi karena kemampuannya menjadi representasi ungkapan jiwa dari penulisnya. Pengembangan teknologi fotografi dari yang konvensional ke digital memberikan kesempatan yang lebih untuk selalu mencoba dan bereksperimen, mulai dari teknik pemotretan hingga teknik *editing* yang semakin canggih pengolahan dengan bantuan komputer.



Gambar 1. Karya Fotografi “Makanan Favorit”
Karya : I Putu Dudyk Arya Putra, 2019

Secara umum yang melandasi karya seni maupun karya fotografi adalah “*aesthetic structure*” dan “*visual form*” dari Edmund Burke Feldman buku Soedarso SP Trilogi Seni Rupa :

a. “*Aesthetic structure*”, menyangkut ide gagasan, konsep dan rasa keindahan yang dipersepsi oleh senimannya, di mana sesungguhnya benda dan hal-hal yang digambarkan tidaklah indah namun senimanlah yang mengintepretasikannya menjadi indah, sehingga hal tersebut sangat subjektif. Di mana faktor ini lebih bersifat ilmiah dan mendasar.

b. “*Visual form*”, meliputi hal-hal teknik termasuk pengorganisasian elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur dan ruang dengan mempertimbangkan dan memperhatikan prinsip-prinsip pengorganisasian seperti komposisi, kesatuan, proposi, irama dan kesungguhan dimana faktor ini lebih bersifat fisik. Ini murni diarahkan untuk kefisik dalam penciptaan karya fotografi.

Teori di atas baik diarahkan untuk panduan dalam proses pembuatan karya fotografi mulai pemotretan sampai kedalam proses *editing* dan perwujudan penampilan tahap akhir karya fotografi. Pada karya fotografi makanan Favorit adalah salah satu representasi melihat fenomena ketergantungan menceritakan makanan sesungguhnya kurang menarik dibandingkan makanan yang ada dalam ruang digital dan ruang virtual. Manusia bisa kenyang dan terpuaskan kalau melengkapinya dengan menatap makanan dalam ruang virtual.

Proses penciptaan karya seni harus didahului oleh proses kontemplasi untuk menemukan ide yang nantinya akan menjadi tema dalam konsep perwujudan karya. Semua itu harus terkonsep dengan matang sehingga apa yang menjadi tujuan akan terwujud sesuai dengan gagasan penulis untuk menciptakan karya

seni. Hubungan antara pesan yang diutarakan dan terapan teknik dalam suatu kemasan karya, merupakan bagian 'liar' dari ide melalui pemetaan walau dengan merubah *image* sekalipun. Harapannya dapat memberikan referensi positif yang bisa membangkitkan ekspresi khalayak terutama yang mumpuni terhadap ilmu fotografi.

Fotografi adalah proses seni yang dihidupkan olehwaktu, karena dalam setiap pemotretan ada potongan data, fakta dan juga makna. Pengamatan mendalam secara terus menerus untuk menemukan *insight* adalah usaha untuk mencari satu kesatuan ide yang nantinya menjadi cikal bakal penciptaan. Dari sanalah akan muncul karya seni yang memiliki karakter dan kekhasan abadi, yang tentu saja mempunyai nilai pembeda dari karya seni lainnya.

Dalam upaya mencipta karya fotografi, juga diperlukan suatu metode untuk menjelaskan secara rinci proses atau tahapan-tahapan yang dilakukan. Tahapan-tahapan itu, menurut Soeprapto Soedjono dalam proses penciptaan karya seni fotografi pada umumnya melalui tiga tahapan a). Proses Pemotretan ; b). Proses kamar gelap maupun terang; c). Proses upaya penampilan akhir *end-product* (Soedjono, 2006: 80-81).

KESIMPULAN

Fenomena ketergantungan teknologi komunikasi ini tidak diciptakan oleh alat tetapi masalahnya ada pada ideologi manusia yang tidak bisa membedakan mana yang menjadi prioritas kebutuhan hidupnya dan mana yang menjadi keinginan yang fungsinya hanya menopang gaya hidup. Penciptaan karya ini tidaklah sebagai solusi untuk keluar dari masalah fenomena yang berkembang di zaman modern ini, sesuai dengan inti pokok permasalahan yang dibahas Ketergantungan teknologi berkomunikasi. Dunia Dalam "Genggaman" menjadi sarana kritik secara visual yang mengajak kita selalu introspeksi diri terhadap perkembangan zaman dewasa ini yang semakin canggih. Perlu disadari bahwa alat perlu manusia untuk menfunksikannya, jangan sampai alat ini "memperbudak" manusia. *Software*, *hardware* dan *brainware* senantiasa selalu bersinergi agar semua menjadi seimbang dan terkendali.

Penciptaan karya fotografi yang berbasis fotografi ekspresi *digital imaging* yang lebih mengutamakan ekspresi jiwa mewakili penciptanya. Tantangan yang dihadapi penulis membuat karya *digital imaging*, tidak hanya sekedar memotret obyek langsung jadi sebuah karya fotografis, tetapi *digital imaging* menantang jauh imajinasi-imajinasi 'liar' dari seniman fotografi untuk mencari jati diri serta menawarkan kreativitas dan inovasi tanpa batas bagi perkembangan fotografi dewasa ini. Proses karya *digital imaging* pada proses pemotretan adalah awal yang menjadi cikal bakal objek, dan baru pada saat pengolahan di "kamar terang" proses kreatifitas dan rasa seni itu digabung untuk mewujudkan karya seni.

REFERENSI

- Ajidarma, Seno Gumira.2002. *Kisah Mata (FotografiDiantaraDuaSubyek :PerbincanganTentang Ada)*, Yogyakarta :Galang Press
- Djelantik, A.A.M.1999. *Estetikasebuahpengantar*, Bandung :FoundationPenerbit The Ford.
- Ibrahim, Idi Subandy. *Life Style Ecstasy Kebudayaan POP dalamMasyarakat Komoditas Indonesia*. 1997. Yogyakarta : Jelasutra
- Koentjaraningrat.1977. *Metode-metodePenelitianMasyarakat*, Jakarta, PT Gramedia.
- Lorens, Bagus. 1996. *KamusFilsafat Jakarta*, PenerbitPtGramedia.
- Marah, Risman (Editor). 2008. *SoedjaiKartasmita Di BelantaraFotografi Indonesia*. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta dan LPP Yogyakarta.
- Mariato, M. Dwi. *Quantum Seni*. 2006. Semarang: Dahara Prize

- Murti, Krisna. 2009. *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*, Yogyakarta : Indonesian Visual Art Archive
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Dunia yang Dilipat; Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Bandung : Matahari
- Soedarso, Sp. 2006 *Trilogi Seni; Penulisan dan Eksistensi Kegunaan Seni*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Soedjono, Soeprpto. 2006. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.

Internet :

www.dailymail.co.uk/news/article-550610/nomophobia-fear-mobile-phone-contact-plague-24-7-age.html