

Ketergantungan Masyarakat Urban terhadap Dunia Virtual sebagai Ide Penciptaan Seni Digital Berbasis *Augmented Reality*

Urban Community Dependence on The Virtual World as An Ideas for Augmented Reality-Based Digital Art Creation

Zahra Izakiyah Rosada, Hariyanto*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 19-04-2023; revised: 02-05-2023; accepted: 07-06-2023

Abstrak

Teknologi informasi saat ini mengambil peran yang penting dalam menjaga keberlangsungan aktivitas masyarakat. Tanpa disadari masyarakat urban mengalami ketergantungan dengan dunia virtual dikarenakan sebagian besar aktivitasnya menggunakan dunia virtual sebagai platformnya. Hal tersebut menjadi ide dalam penciptaan karya ini. Objek yang digunakan adalah masyarakat urban yang memiliki ketergantungan pada dunia virtual. Tujuan penciptaan karya seni ini adalah mendeskripsikan dan memvisualisasikan ide ketergantungan masyarakat urban terhadap dunia virtual menggunakan teknik *digital art* yang berbasis *Augmented Reality*. Penciptaan ini menggunakan metode SP Gustami yang terdiri dari tiga tahap, yakni tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Proses penciptaan karya ini menggunakan dua perangkat keras, yaitu laptop dan pentablet. Pembuatan sketsa, *outlining*, pewarnaan, hingga *finishing* menggunakan *software* Adobe Photoshop. Sedangkan untuk pembuatan *Augmented Reality* menggunakan *software* Unity dalam penciptaan objeknya, dan *software* Meta Spark Studio untuk menjadikan objek sebagai *Augmented Reality*. *Augmented Reality* dapat dilihat melalui *platform* Instagram Story. Hasil dari penciptaan karya ini berupa enam karya *digital painting* berbasis *Augmented Reality* yang masing-masing karyanya dicetak pada media kertas dengan jenis AP 230 doff dengan ukuran 40×50cm. *Augmented Reality* dapat dilihat melalui sebuah *software* Instagram Story menggunakan kode QR yang telah disediakan. Seluruh karya dipamerkan untuk diapresiasi pada kegiatan pameran dengan bingkai minimalis.

Kata kunci: masyarakat urban; dunia virtual; *augmented reality*

Abstract

Information technology is currently playing an important role in maintaining the continuity of community activities. Unknowingly, urban people are dependent on the virtual world because most of their activities use the virtual world as their platform. This became the idea in the creation of this work. The object used is an urban community that has a dependency on the virtual world. The purpose of creating this work of art is to describe and visualize the idea of urban society's dependence on the virtual world using digital art techniques based on augmented reality. This creation uses the SP Gustami method which consists of three stages, including the exploration stage, the design stage, and the embodiment stage. The process of creating this work uses two hardware devices, namely a laptop and a tablet. Sketching, outlining, coloring, and finishing are done in Adobe Photoshop software. Meanwhile, for the manufacture of Augmented Reality, Unity software is used to create the object, and the Meta Spark Studio software is used to make the object an augmented reality. Augmented reality can be seen through the Instagram story platform. The result of the creation of this work is in the form of six digital paintings based on Augmented Reality, each of which is printed on paper media with the type of AP 230 doff with a size of 40×50cm. Augmented Reality can be viewed through an Instagram story software using the QR code provided. All works are exhibited to be appreciated at exhibitions with a minimalist frame.

Keywords: urban communities; cyberspace; augmented reality

1. Pendahuluan

Masyarakat urban adalah masyarakat yang lahir dan direproduksi dari proses modernitas dalam dinamika institusi modern (Rismawati, 2015). Masyarakat urban pada umumnya memiliki jalan pikiran yang rasional. Oleh karena itu, masyarakat urban berambisi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya menjadi lebih baik dari pada sebelumnya. Gaya hidup masyarakat urban selalu mengikuti perkembangan zaman. Melekatnya teknologi sebagai bagian dari keseharian masyarakat urban sudah tidak bisa lagi terbantahkan. Apalagi dengan hadirnya sosial media yang semakin menjamur seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan (Habaidillah, 2019). Gaya hidup tersebut dapat diartikan sebagai gaya hidup perkotaan yang memiliki karakteristik selalu berganti-ganti, dan tidak lepas dari peran teknologi.

Dunia virtual menjadi penghubung bagi antara satu individu dengan yang lainnya tanpa harus bertatap muka secara langsung. Dunia virtual adalah lingkungan jaringan yang dihasilkan komputer dan terus-menerus menjadi ruang bagi pengguna untuk bertemu dan berkomunikasi satu sama lain seperti yang mereka lakukan di ruang bersama (Wesemann, 2022). Dunia virtual atau biasa disebut dunia maya dapat memberikan pengalaman kepada penggunanya dalam bersosial, berbagi informasi, berbisnis, bermain game, dan lain sebagainya. Komunikasi yang biasanya harus dilakukan secara langsung atau melalui tatap muka, kini dapat dilakukan secara virtual dengan mudah. Masyarakat mulai terbiasa melakukan segala aktivitasnya secara daring melalui berbagai macam *platform* seperti *google meet*, *online shopping*, ruang pameran *online*, konser *online*, dan tentu saja video game.

Tren baru pun mulai bermunculan, seperti mata uang *online* (*E-Money*), *virtual reality*, *nft*, dan lain sebagainya. Hal tersebut pada akhirnya mengantar masyarakat untuk mengenal *metaverse*, yakni sebuah dunia maya yang merepresentasikan dunia nyata, yang memungkinkan penggunanya untuk saling berinteraksi. *Metaverse* mencakup semua hal yang kita pikirkan ketika kita membahas mengenai era digital, termasuk simulasi, *world wide web*, berbagai jenis antarmuka, lingkungan kolaboratif, dan berbagai jenis dunia yang berbasis digital (Craig, 2013). Kehadiran *Metaverse* telah menarik perhatian masyarakat, utamanya masyarakat urban yang memiliki ketergantungan dengan teknologi. *Metaverse* menampilkan *platform* VR (*Virtual Reality*) sosial yang kompatibel dengan video game *online* multipemain masif, dunia game terbuka, dan ruang kolaboratif AR (*Augmented Reality*) (Wesemann, 2022). Banyak perusahaan yang mulai mencoba untuk masuk ke dalamnya. Bahkan pendidikan sangat potensial akan masuk ke dunia *metaverse*.

Sebuah kebiasaan baru akan muncul di tengah masyarakat, khususnya adalah masyarakat urban. Tanpa disadari banyak aktivitas yang akhirnya mulai berpindah ke ranah daring atau melalui dunia virtual. Seseorang dengan tingkat kecemasan sosial yang tinggi atau orang-orang yang mengalami gangguan kondisi sosial di lingkungannya akan mendorong ia untuk menggunakan media sosial dan terlibat dalam komunikasi *online* secara mendalam (Solihah, 2015). Mereka mencari rasa nyaman dengan cara memasuki dunia virtual dan berinteraksi bersama orang lain di sana. Hal tersebut mengasumsikan bahwa masyarakat urban akan kesulitan menjalani aktivitasnya tanpa adanya bantuan dari teknologi. Masyarakat urban secara tidak langsung akhirnya bergantung dengan teknologi dan menjalankan aktivitasnya melalui dunia virtual. Berdasarkan penelusuran, pembahasan mengenai ketergantungan manusia terhadap dunia virtual juga pernah ditampilkan pada sebuah serial animasi milik *Cartoon Network* yang berjudul *Adventure Time*. Seri animasi tersebut dibuat oleh animator, penulis,

dan produser Amerika bernama Pendleton Ward dan mulai ditayangkan di *Cartoon Network* di Amerika Serikat dari tahun 2010 (Jane, 2015). Cerita yang membahas ketergantungan tersebut terdapat pada salah satu episode *Cartoon Network* musim ke-8, yaitu episode 4 dari *Adventure Time Island* yang tayang pada 30 Januari hingga 2 Februari 2017. Dalam episode tersebut diceritakan mengenai manusia di masa depan yang tinggal dan menjalankan aktivitasnya di dalam dunia virtual menggunakan *Virtual Reality*. Walaupun tempat yang mereka tinggali merupakan sesuatu yang tidak nyata, mereka tidak ingin kembali ke dunia nyata dikarenakan telah menemukan tempat yang paling nyaman untuk hidup, yaitu dunia virtual. Ketergantungan yang dialami manusia pada masa itu membuat mereka tidak dapat mengenali apa arti dari nyata itu sendiri.

Fenomena tersebut menjadi inspirasi bagi penulis dalam berkarya seni menggunakan media baru, yaitu seni lukis digital berbasis *Augmented Reality (AR)* sebagai bagian dari tugas akhir penulis dengan judul “Ketergantungan Masyarakat Urban terhadap Dunia Virtual sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Digital Berbasis *Augmented Reality*”. Seni lukis digital dipilih oleh penulis dalam penciptaan ini dikarenakan adanya hubungan antara seni digital dengan konsep dunia virtual.

Digital Painting atau seni lukis digital adalah metode penciptaan sebuah seni lukis digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam komputer (Deden Pratama, 2017). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa seni lukis digital merupakan sebuah metode dalam melukis yang dilakukan secara digital menggunakan *hardware* dan *software* pendukung untuk memudahkan dalam melukis. Dalam prosesnya, seni lukis digital merupakan bentuk alternatif dari melukis secara manual. Peran media fisik dapat digantikan dengan fitur-fitur yang ada dalam *software digital painting*. Sebagai suatu teknik, metode ini mengacu kepada berbagai *software* grafis yang berisi berbagai alat-alat lukis namun berbentuk digital (Muafiah, 2019). Perbedaannya berada pada tekstur permukaan yang tidak dimiliki oleh seni lukis digital.

Augmented reality adalah media di mana informasi digital dihamparkan pada dunia fisik yang bersifat spasial dan temporal (Craig, 2013). *Augmented Reality*, yang diterjemahkan bebas berarti realita yang ditambahkan, merupakan teknologi dari cabang *computer vision* yang bertujuan menggabungkan citra sintetis ke dalam dunia nyata menggunakan bantuan *webcam* (Joeffie & Anshori, 2011). *Augmented Reality* ini menggabungkan sebuah objek maya ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu dan ruang nyata. *Augmented Reality* memiliki tiga karakteristik, yaitu menggabungkan dunia nyata dan maya, interaktif secara *real time*, dan terdaftar dalam 3-D (Mekni & Lemieux, 2014). *Augmented Reality (AR)* merupakan kebalikan dari *Virtual Reality (VR)*. *VR* menambahkan obyek nyata di dalam dunia virtual, dan *AR* menampilkan obyek virtual dalam dunia nyata. Penggunaan *Augmented Reality* dalam penciptaan ini bertujuan menunjukkan konsep dan gagasan penulis kepada apresiator mengenai bagaimana dunia virtual yang hanya dapat dilihat melalui bantuan teknologi. Selain itu, *Augmented Reality* menjadi salah satu pembeda dari karya lain, sehingga karya ini memiliki keunikan dan kebaruan sendiri.

Berhubungan dengan hal tersebut, karya dari seorang seniman asal Jakarta yang bernama Atreyu Moniaga menjadi inspirasi bagi penulis dalam penggunaan media penciptaan ini. Salah satu karyanya berjudul “*Monsterifying Atreyu*”, yang menggunakan teknik manual dan juga hadir dalam ranah media baru. Karya tersebut berupa animasi kolase digital dan interaktif

dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Karya tersebut telah di-pamerkan pada pameran solonya yang bertema 'Conviction' pada 19 Februari hingga 3 April 2022 di Tirtodipuran Link, Yogyakarta.

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penciptaan karya ini adalah penelitian Pratama et al., (2021), yang berjudul "*Introduction to Mask Malang with Augmented Reality Technology*" yang membahas tentang pengenalan budaya Indonesia menggunakan *Augmented Reality*. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah aplikasi *Augmented Reality* yang berkonsep dari wisata topeng Malang dan memunculkan berbagai macam topeng Malang dari deteksi wajah, serta menghadirkan latar belakang sejarah dan musik. Acuan kedua dalam penciptaan karya ini adalah penelitian Afsiser (2021), yang berjudul "*Distorsi Disleksia melalui Lukisan Abstrak dengan Realitas Berimbuh (AR)*". Penelitian tersebut membahas mengenai masalah disleksia yang dialami oleh penulis sejak kecil dan diekspresikan melalui lukisan abstrak yang menggabungkan *Augmented Reality*. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah karya seni lukis abstrak berbasis *Augmented Reality* yang dapat diakses melalui *software* Artivive pada ponsel pintar. Acuan ketiga yakni penelitian yang dilakukan Adidrana, Lumenta, Sugiarso, & Tulenan (2013), yang berjudul "*Perancangan Kartu Nama dengan Augmented Reality sebagai Portofolio Digital*". Hasil penelitian tersebut ialah sebuah aplikasi yang bertujuan mempresentasikan suatu portofolio berisi kumpulan karya lukisan dengan memanfaatkan konsep *augmented reality* yang menggunakan teknik *spatial display* dengan metode *screen-based video see through displays* sebagai teknik *display augmented reality*-nya. Persamaan pada ketiga penelitian tersebut yakni mengangkat teknologi *Augmented Reality* dalam proses penciptaan karyanya, sedangkan perbedaannya terdapat pada fokus penelitiannya.

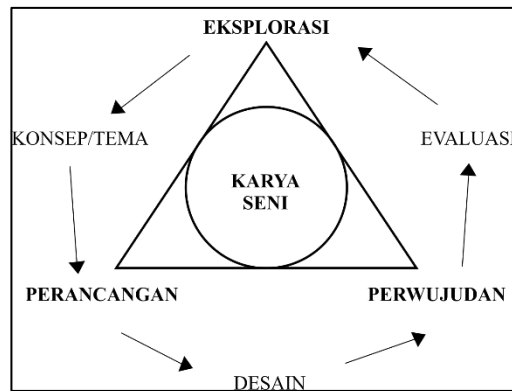
Tujuan dari penciptaan karya ini adalah memvisualisasikan dan mendeskripsikan ide gagasan yang dibahas. Pandangan penulis terhadap kondisi masyarakat urban yang memiliki ketergantungan dengan dunia virtual seperti *metaverse* menjadi ide utama dalam skripsi penciptaan ini. Seni lukis digital dan *Augmented Reality* menjadi pilihan penulis dikarenakan ketertarikannya dalam dunia teknologi dan juga seni media baru. Penulis ingin mengeksplorasi lebih jauh mengenai bagaimana seni media baru berkembang dan bekerja di antara kecanggihan teknologi yang semakin meningkat.

2. Metode

Dalam metode penciptaan karya seni, perlu adanya beberapa tahapan yang harus dilaksanakan untuk proses berkarya. Penciptaan karya seni menghasilkan karya yang berasal dari suatu permasalahan, teori, dan gagasan yang diangkat dan divisualisasikan dalam suatu karya seni dengan mengkreasikan karya-karya yang sudah ada sebelumnya menjadi suatu karya yang baru (Suciati & Sidiyawati, 2022). Penciptaan seni dapat berasal dari pengetahuan seniman dan permasalahan yang telah dieksplorasi lebih dalam untuk menghasilkan asumsi artistik dalam berkarya. Selain itu, penciptaan seni juga dapat berasal dari ego seniman sendiri yang bebas mengolah apa saja yang telah dieksplorasi menjadi suatu karya seni (Djatiprambudi, 2017).

Metode pada penciptaan ini menggunakan model penciptaan SP Gustami (Gustami, 2004). Secara Metodologis terdapat tiga tahapan dalam proses berkarya, yaitu (1) tahap eksplorasi; (2) tahap perancangan; dan (3) tahap perwujudan. Dalam tahap pertama, yaitu eksplorasi meliputi aktivitas mencari sumber ide melalui identifikasi masalah. Dalam tahap kedua yaitu perancangan, penulis mengembangkan ide dengan bereksperimen menggunakan kom-

posisi melalui hasil analisis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini tercipta sebuah sketsa-sketsa yang akan dikembangkan lebih lanjut. Selanjutnya pada tahap pembentukan atau perwujudan, penulis merealisasikan karya berdasarkan hasil pada tahapan sebelumnya.



Gambar 1. Bagan metode penciptaan SP Gustami

Pada tahap pertama, dilakukan pengamatan terhadap kebiasaan masyarakat urban terkait penggunaan dunia virtual. Pengamatan yang dilakukan meliputi lingkungan sekitar, internet, dan pengalaman pribadi. Dari pengamatan tersebut penulis mendapatkan ide mengenai tema yang akan diangkat dan bagaimana visualisasi karya yang akan diciptakan. Selain itu, penulis mencari referensi mengenai teknik yang akan digunakan dalam penciptaan karya ini.

Pada tahap kedua, dilakukan pembuatan sebuah *prototype* untuk mengetahui apakah karya yang akan diciptakan dapat direalisasikan dengan baik menggunakan teknik yang dipakai. Setelah membuat beberapa percobaan menggunakan *prototype*, penulis mengembangkan ide dan gagasan sebelumnya ke dalam bentuk visual berupa sketsa. Kemudian rancangan sketsa tersebut akan dilanjutkan dalam tahap berikutnya, yakni tahap perwujudan.

Pada tahap ketiga, penulis merealisasikan karya dengan menggunakan sketsa sebelumnya dalam bentuk karya *art print*. Karya yang direalisasikan menggunakan teknik digital *painting* dengan menerapkan sistem *Augmented Reality*. Setelah proses perwujudan karya selesai, kemudian dilaksanakan sebuah evaluasi berupa gelar karya atau pameran. Pameran dilaksanakan untuk mendapatkan respon dari pengunjung baik dalam bentuk kritik maupun masukan mengenai hasil karya yang telah diciptakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan proses penelitian kemudian diwujudkan dalam penciptaan karya seni yang bersumber dari kebiasaan masyarakat urban, dihasilkan karya digital dengan sumber ide tersebut yang dapat terealisasi melalui tahap-tahap penciptaan seni. Tahap-tahap tersebut ialah tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Untuk memperjelas hasil dari penelitian ini, tahap-tahap tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

3.1. Tahap Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, penulis melakukan pencarian ide melalui pengamatan terhadap kebiasaan masyarakat urban terkait penggunaan dunia virtual. Pengamatan yang dilakukan meliputi kejadian di lingkungan sekitar, internet, dan pengalaman pribadi penulis. Berdasarkan pengamatan tersebut, menunjukkan bahwa masyarakat urban memiliki kebiasaan terhadap penggunaan ruang virtual dalam segala aktivitasnya. Hal tersebut dapat dilihat pada

lingkungan sekitar, yakni banyak dari khalayak tenggelam dalam dunia virtual seperti Instagram, WhatsApp, YouTube, dan lain sebagainya yang dapat ditemui di gawai mereka.

Riset yang dipublikasikan oleh Crowdtap, Ipsos MediaCT, dan *The Wall Street Journal* pada tahun 2014 melibatkan 839 responden dari usia 16 hingga 36 tahun menunjukkan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan khalayak untuk mengakses internet dan media sosial mencapai 6 jam 46 menit per hari, melebihi aktivitas untuk mengakses media tradisional (Nasrullah, 2015). Jumlah pengguna media sosial yang sangat tinggi baik dalam aktivitas perbincangan maupun pemberitaan di media sosial membuat media sosial dinilai sangat efektif dalam menyebarkan informasi dan diskusi (Desyanty, 2020). Komunikasi virtual kini telah menjadi budaya di seluruh Indonesia karena memudahkan individu untuk saling berinteraksi, saling mengenal, dan menjadikan jarak bukan sebagai alasan untuk tidak saling bersua (Rustandi & As, 2023). Selain itu, adanya pandemi Covid-19 pada tahun 2020 menyebabkan ketergantungan masyarakat terhadap dunia virtual semakin meningkat. Hampir seluruh aktivitas masyarakat dilakukan secara daring melalui dunia virtual, seperti dalam bidang pendidikan, ekonomi, atau pun hiburan masyarakat. Tidak sedikit juga dari masyarakat urban yang tertarik untuk menjalankan kehidupannya dalam *metaverse*.

Kebiasaan masyarakat urban tersebut secara tidak langsung merupakan sebuah perilaku ketergantungan terhadap dunia virtual. Hal tersebut dikarenakan, dunia nyata dan dunia maya telah menjadi satu kesatuan dalam aktivitas keseharian masyarakat urban. Kebiasaan masyarakat urban terhadap dunia virtual tersebut menarik perhatian penulis untuk menuangkannya dalam bentuk karya digital. Penggunaan *Augmented Reality* dalam karya ini dapat memperkuat konsep mengenai bagaimana dunia virtual yang hanya bisa dijangkau menggunakan suatu teknologi seperti gawai, terdapat objek lain pada karya yang hanya bisa dilihat melalui *Augmented Reality*.

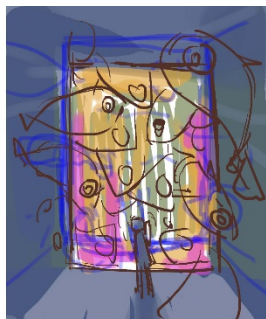
3.2. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan pencipta melakukan sebuah percobaan berupa pembuatan *prototype* untuk mengetahui apakah karya yang akan diciptakan dapat direalisasikan dengan baik menggunakan teknik yang akan dipakai. Teknik yang akan dipakai dalam penciptaan ini berupa *digital painting*. *Digital Painting* menggunakan teknik goresan seperti melukis secara konvensional dengan menggunakan alat elektronik. Selain itu, penciptaan karya ini menerapkan teknologi *Augmented Reality* sebagai pembeda bagi karya penulis dengan karya lain dan bagian dari seni media baru.

Pembuatan *prototype* tersebut, penulis menggunakan *software* photoshop untuk proses penciptaan karya yang akan menjadi target *tracker*, di mana gambar tersebut dapat memicu efek *Augmented Reality* ketika kamera diarahkan pada gambar di dunia nyata. Dalam hal ini tidak didapati kendala. Selanjutnya penulis membuat sebuah objek baru melalui *software* Blender sebagai *Augmented Reality* yang akan muncul dari gambar yang telah dibuat. Dari pembuatan *Augmented Reality* tersebut, penulis menemukan beberapa kendala, di antaranya adalah pembuatan objek baru memakan waktu yang lebih lama dan pembuatannya cukup rumit dikarenakan objek yang muncul berupa gambar bergerak, atau bisa disebut sebagai format GIF. Selain itu, objek yang muncul pada *Augmented Reality* memiliki style gambar yang cukup berbeda dari gambar *target tracker* yang telah dibuat. Hal tersebut disebabkan pembuatan animasi dengan *shading* yang detail memakan banyak waktu dan biaya. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengganti *software* untuk pembuatan *Augmented Reality* dari

Blender menjadi Unity. Unity merupakan *software* untuk pembuatan game yang memiliki fitur 2D Animation. Penulis memilih menggunakan *software* tersebut dikarenakan penggunaanya dapat menciptakan animasi dari satu gambar saja. Oleh karena itu, pembuatan *Augmented Reality* akan menggunakan objek yang terdapat pada karya dan menggerakkannya melalui *software* tersebut.

Setelah objek *Augmented Reality* berhasil dibuat, penulis menguji hasil dari percobaan kepada khalayak umum untuk mengetahui apakah *Augmented Reality* yang dipakai dalam karya ini dapat diakses oleh pengunjung untuk diapresiasi atau tidak. Kemudian dilakukan percobaan melalui beberapa orang, dapat dikatakan bahwa *prototype* ini berhasil. Setelah membuat beberapa percobaan menggunakan *prototype*, penulis mengembangkan ide dan gagasan berupa ketergantungan masyarakat urban terhadap dunia virtual ke dalam bentuk visual berupa sketsa. Seluruh sketsa dibuat secara langsung menggunakan *software* Photo-shop. Sketsa tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:



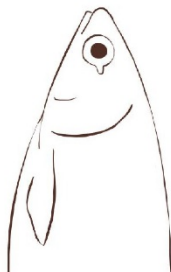
Sketsa 1



Sketsa 2



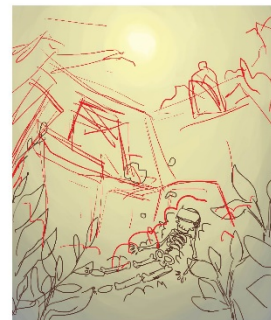
Sketsa 3



Sketsa 4



Sketsa 5



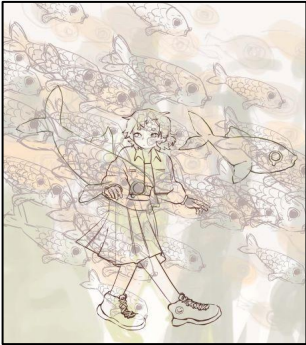


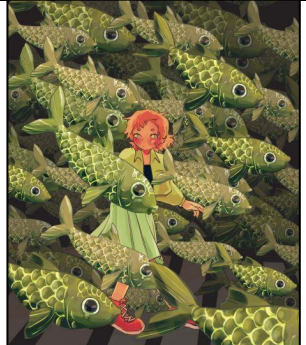
Sketsa 6

Gambar 2. Sketsa karya

3.3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses mengembangkan karya dengan mengacu pada perancangan (Karomah, Ratnawati, & Anggriani, 2022). Pada tahap ini, penulis mulai merealisasikan sketsa yang telah dibuat pada tahap perancangan. Proses yang dilakukan dalam penciptaan karya ini menggunakan beberapa alat dan bahan, di antaranya adalah *software* dan *hardware*. *Software* yang digunakan meliputi Photoshop, Unity, dan Spark Studio AR, sedangkan *hardware* yang digunakan di antaranya adalah laptop dan juga Pentablet. Laptop yang digunakan adalah produk HP Laptop - 14-dk1022wm dengan prosesor AMD Ryzen™ 3 3250U -8GB DDR4-2400 SDRAM dengan layar 14". Sementara Pentablet yang digunakan untuk proses menggambar adalah One by Wacom CTL672.

Tabel 1. Proses berkarya

No	Gambar	Keterangan
1.		Sketsa yang telah selesai dirancang, dilanjutkan pada tahap <i>outlining</i> menggunakan <i>brush Hard Round Pressure Size</i>
2.		Langkah selanjutnya, yaitu memberikan warna dasar pada seluruh objek, seperti ikan dan sosok manusia.
3.		Selanjutnya memberikan detail pada seluruh objek ikan dengan penambahan gradasi warna dan juga bayangan
4.		Selanjutnya memberikan gradasi dan bayangan pada objek sosok manusia, dan menambahkan beberapa layer pada objek ikan sehingga tampak lebih penuh.

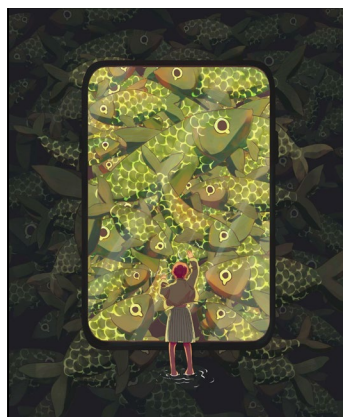
Tabel 1. Proses berkarya (Lanjutan)

No	Gambar	Keterangan
5.		Pada tahap selanjutnya adalah membuat animasi pada beberapa objek yang dipilih untuk bergerak dan dapat dilihat menggunakan AR. Pembuatan animasi dilakukan pada <i>software</i> Unity menggunakan teknik <i>rigging</i> .
6.		Objek yang telah dibuat berupa animasi GIF selanjutnya dimasukkan pada <i>software</i> meta spark studio untuk membuat filter <i>Augmented Reality</i> yang dapat dilihat melalu <i>instagram story</i> .

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa proses perwujudan berjalan sesuai proses yang direncanakan. Tahapan proses ini dilakukan untuk seluruh karya yang hendak dibuat.

3.4. Hasil Karya

Karya 1:



Gambar 3. Karya “Another Side”

Judul : *Another Side*
 Media : Digital Printing
 Ukuran : 40x50 cm
 Tahun : 2023
 Deskripsi :

Sebuah keinginan untuk masuk ke dunia virtual. Dunia virtual tersebut berada di dalam gadget yang berisi kumpulan ikan yang sedang menangis. Semua orang yang masuk ke dalamnya memiliki sebuah kebebasan, tetapi hanya sebatas di dunia virtual saja. Seperti halnya se-

ekor ikan yang dapat berenang bebas di dalam air, tetapi kebebasan tersebut hanyalah bersifat terbatas.

Karya pertama menunjukkan sebuah dunia virtual yang berada di dalam sebuah *handphone*. Dunia virtual membutuhkan sebuah teknologi penunjang untuk dapat masuk ke dalamnya. *Handphone* merupakan salah satu teknologi yang menjadi portal antara dunia virtual dengan dunia nyata. *Handphone* menjadi sebuah kebutuhan penting dalam keseharian masyarakat urban. Hampir seluruh kegiatan yang dilakukan membutuhkan bantuan *handphone* yang merupakan pintu masuk seseorang untuk mengakses dunia virtual sehingga mereka dapat melakukan kegiatannya dengan lebih mudah, cepat, dan efisien.

Karya 2:



Gambar 4. Karya "Coming Inside"

Judul : *Coming Inside*
Media : Digital Printing
Ukuran : 40x50 cm
Tahun : 2023
Deskripsi :

Manusia tersebut pada akhirnya masuk dan berjalan bersama seluruh ikan yang ada di dalam dunia virtual. Mereka menjadi satu dan beradaptasi bersama kumpulan ikan tersebut. Karya kedua menggambarkan sosok manusia yang sedang berjalan bersama dengan sekumpulan ikan yang berenang di sekitarnya.

Karya ini menunjukkan kondisi ketika sosok manusia tersebut telah memasuki dunia virtual yang digambarkan sebagai segerombolan ikan tersebut. Ikan yang berenang di udara menunjukkan kemungkinan baru yang mungkin tidak akan terjadi di dunia nyata, dan hal tersebut bisa terjadi pada dunia virtual.

Karya 3:



Gambar 5. Karya "Mask"

Judul : *Mask*
Media : Digital Printing
Ukuran : 40x50 cm
Tahun : 2023
Deskripsi :

Di dalam dunia virtual, seseorang dapat memilih untuk menjadi siapapun yang mereka inginkan. Memakai wajah orang lain atau buatanya sendiri, memakai nama lain, menjadi orang lain, bahkan menjadi bukan siapapun.

Karya ketiga menunjukkan sesosok manusia yang sedang melihat topeng yang ada di sekitarnya. Dalam dunia virtual, manusia dapat memilih untuk menjadi siapapun. dalam karya ketiga ini menggambarkan beberapa topeng yang dapat dipilih seseorang untuk digunakan dalam dunia virtual. Mereka dapat menggunakan wajah miliknya, wajah orang lain, ataupun membuat wajah yang sebelumnya belum pernah ada. Manusia dapat berperan menjadi siapapun yang diinginkan.

Karya 4:



Gambar 6. Karya "Addicted"

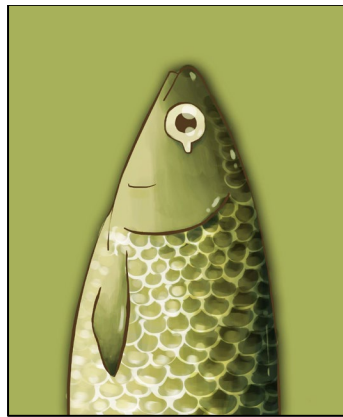
Judul : *Addicted*
Media : Digital Printing
Ukuran : 40x50 cm
Tahun : 2023

Deskripsi :

Sebuah perasaan suka dan nyaman muncul di dalam dunia virtual membuat seseorang memiliki ketergantungan terhadapnya. Mereka tidak bisa menjalani hidup tanpa adanya dunia virtual yang selalu membantu dalam segala aspek kehidupan. Mereka merasa kebebasan tersebut sangat mudah diraih apabila berada di dalam dunia virtual.

Karya keempat menunjukkan seseorang yang menyentuh dan menatap mata ikan yang memiliki ukuran besar. Sosok manusia tersebut memiliki sayap di punggungnya. Dalam karya ini, penulis menggambarkan bagaimana seseorang yang jatuh cinta dan terikat dengan dunia virtual. Sayap tersebut menggambarkan kebebasan yang lebih dapat diraih di dunia virtual daripada dunia nyata. Sosok tersebut pada akhirnya tidak ingin melepaskan dan ingin selalu bersama dengan ikan sebagai gambaran dari dunia virtual dikarenakan dia telah melihat dan merasakan kebahagiaannya dalam dunia virtual.

Karya 5:



Gambar 7. Karya "Fish"

Judul : *Fish*
Media : Digital Printing
Ukuran : 40x50 cm
Tahun : 2023
Deskripsi :

Kecanduan individu terhadap dunia virtual saat ini tidak bisa dinafikan. Hal itu menjadikannya sebagai satu dari ribuan masyarakat yang juga memiliki ketergantungan dengan dunia maya. Manusia yang memiliki ketergantungan dengan dunia virtual digambarkan mempunyai sayap yang berarti kebebasan. Dan kebebasan itu hanya berada di dunia virtual, bukan di dunia nyata. Mereka mungkin telah lupa bagaimana dunia yang sesungguhnya.

Karya kelima menggambarkan seekor ikan yang terlihat sebagian dengan *background* polos. Jika karya tersebut dilihat menggunakan *Augmented Reality* melalui *software instagram*, maka akan terlihat bahwa ikan tersebut mengempakkan sayap sambil menangis.

Karya 6:



Gambar 8. Karya "So Long"

Judul : *So Long*
Media : Digital Printing
Ukuran : 40x50 cm
Tahun : 2023
Deskripsi :

Individu yang memiliki ketergantungan bahkan berada pada tahap kecanduan terhadap dunia virtual menghabiskan seluruh hidupnya di dalam dunia virtual. Mereka tidak lagi peduli dengan dunia nyata, karena kehidupan dan kebahagiaan bagi mereka hanya berada di dalam dunia virtual.

Karya keenam menyajikan sosok tengkorak yang terbaring dalam tumpukan sampah dan dikelilingi tumbuhan yang terendam air. Sosok tengkorak tersebut memakai VR di kepalanya. Selain itu terdapat, layar menyala menampilkan warna-warni yang terlihat indah. Karya ini menggambarkan bagaimana sosok tengkorak tersebut yang telah menghabiskan waktunya cukup lama di dunia virtual, dan tidak sadar bahwa dia telah meninggal. Hal tersebut merepresentasikan ketergantungan individu terhadap dunia virtual telah melampaui batas dan berdampak buruk terhadap dirinya sendiri.

Dari keenam karya di atas, penulis memasukkan sosok ikan sebagai salah satu entitas pokok dalam hasil karyanya. Penulis mengibaratkan dunia virtual seperti ikan yang memiliki kebebasan tapi terbatas. Ikan dapat berenang bebas di dalam air, begitu juga dunia virtual yang terlihat dapat dijangkau oleh semua orang dan tampak memiliki kemungkinan tidak terbatas. Namun, hal tersebut hanya dapat digapai di dunia virtual yang pada dasarnya hanyalah sebuah fana yang tidak benar-benar ada. Seluruh ikan yang digambarkan dalam karya tersebut berwarna hijau. Warna hijau di barat laut memiliki arti kesuburan, kedamaian, pertumbuhan, kehidupan, perkembangan, ketenangan, kesegaran, sensasi, dan energy kebangkitan (Karja, 2021). Warna hijau pada ikan tersebut menggambarkan bahwa mereka (baca: individu yang ketergantungan dunia virtual) telah nyaman tinggal di dalam dunia virtual. Sebagian besar ikan yang ada dalam karya tersebut digambarkan dalam keadaan menangis. Keadaan tersebut menggambarkan bahwa ketergantungan terhadap dunia virtual merupakan hal yang buruk dan tidak baik bagi penggunaannya.

Penjabaran keenam karya di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan pada tiap karya. Penulis menggambarkan ketergantungan individu terhadap dunia virtual dari awal

hingga akhir. Penggunaan *Augmented Reality* pada karya *digital painting* ini dikarenakan penulis hendak menunjukkan mengenai dunia virtual yang bergerak dibalik dunia nyata dengan teknologi sebagai perantaranya.

Penciptaan karya ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai acuan penciptaan karya seni rupa media baru, dan menjadi referensi bagi seniman lain untuk berkarya seni lukis, utamanya lukis digital digitar, serta penggunaan *Augmented Reality* sebagai bagian dari karyanya.

3.5. Gelar karya

Pameran merupakan proses akhir pada penciptaan karya seni rupa dengan agenda kegiatan berupa publikasi atau penyajian karya. Kegiatan ini mewadahi pencipta dalam mengomunikasikan intuisinya dalam sebuah ruang pamer (Al-Bahrani, Ratnawati, & Prasetyo, 2022). Penulis melaksanakan sebuah pameran karya seni rupa untuk mendapatkan respon dari pengunjung baik dalam bentuk kritik ataupun masukan mengenai hasil karya yang telah diciptakan. Hal tersebut menjadi bahan evaluasi bagi penulis dalam penciptaan karya seni digital berbasis *Augmented Reality* ini. Evaluasi karya merupakan tahap untuk mempertimbangkan kembali proses yang telah dilaksanakan dengan tujuan perbaikan (Rizki & Hidayatno, 2022). Evaluasi sangat dibutuhkan dalam penciptaan sebagai sebuah penilaian terhadap seluruh proses dan hasil karya yang telah direncanakan.



Gambar 9. Kegiatan Pameran

Pameran ini berlangsung selama dua hari dan diadakan di Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Pengunjung pameran yang hadir selama karya dipamerkan berjumlah 151 orang. Seluruh karya didisplay sesuai dengan urutan karya. Penulis juga menyediakan kode QR untuk mengakses *Augmented Reality* dari seluruh karya. Selama pameran berlangsung, penulis mendapatkan respon yang cukup baik dari pengunjung. Sebagian besar pengunjung sangat tertarik dengan konsep yang diangkat oleh penulis. Selain itu, penggunaan *Augmented Reality* menjadikan karya ini cukup unik dan jarang ditemui sehingga pengunjung sangat tertarik untuk membahas lebih jauh mengenai karya yang dipamerkan.

4. Simpulan

Penciptaan karya *digital painting* dengan judul “*Ketergantungan Masyarakat Urban Terhadap Dunia Virtual Sebagai Ide Pencapaian Karya Digital Painting Berbasis Augmented Reality*” dibuat berdasarkan ketertarikan penulis terhadap perilaku masyarakat urban yang memiliki ketergantungan terhadap dunia virtual. Perilaku tersebut berupa masyarakat urban

yang tidak bisa lepas dari dunia virtual dalam segala aspek kehidupannya. Proyek penciptaan ini menghasilkan enam karya seni lukis digital berbasis *Augmented Reality* dengan ukuran masing-masing karya adalah 40x50cm. Hasil seni lukis digital tersebut berjudul (1) *Another Side*; (2) *Coming Inside*; (3) *Mask*; (4) *Addicted*; (5) *Fish*; dan (6) *So Long*. Proses penciptaan karya tersebut menggunakan dua perangkat keras berupa laptop dan pentablet, serta tiga perangkat lunak berupa di antaranya adalah *adobe photoshop*, *Unity*, dan *meta spark studio*. Visualisasi pada karya yang ditampilkan menggambarkan bagaimana masyarakat urban mengalami ketergantungan terhadap dunia virtual. Setiap karya memunculkan objek ikan sebagai perumpamaan dari kebebasan yang didapatkan dalam dunia virtual, dan kebebasan tersebut tidaklah nyata. *Augmented reality* yang muncul pada karya menggambarkan bahwa dunia virtual dapat dilihat melalui bantuan teknologi. Selain itu, penggunaan *Augmented Reality* menjadi pembeda, kebaruan bagi karya penulis dengan karya lain sebagai bagian dari seni media baru. Ide dan gagasan pada karya didapatkan penulis melalui pengamatan dari berbagai referensi seperti internet dan lingkungan sekitar.

Daftar Rujukan

- Adidrana, D., Lumenta, A., Sugiarto, B. A., & Tulenan, V. (2013). Perancangan Kartu Nama dengan Augmented Reality sebagai Portofolio Digital. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 2(2), 1-9. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/1603>
- Al-Bahrani, M. W. K., Ratnawati, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Nilai Pendidikan Kesenian Wayang Beber Pacitan sebagai Ide Penciptaan Ilustrasi Dekoratif Digital. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1505–1524. DOI: <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1505-1524>
- Afsiser, A. I. C. (2021). Distorsi Disleksia Melalui Lukisan Abstrak dengan Realitas Berimbu (AR). *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 3(2), 14–18. DOI: <http://dx.doi.org/10.51804/ijsd.v3i2.993>
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality. Concepts and Applications* (1st ed.; S. Ellion, Ed.). United States of America: Morgan Kaufmann.
- Desyanty, E. S. (2020). Utilization of Social Media in Young Families as Media Parenting in the Millennial Era. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 6, (2), 1-5. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.46368>
- Djatiprambudi, D. (2017). Penciptaan Seni sebagai Penelitian. *Seminar Nasional Seni Dan Desain (Univ.Negeri Surabaya)*, 24–30.
- Gustami, S. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriy : Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Pascasarjana Institut Seni Yogyakarta..
- Habaidillah, A. (2019). Diskursus Identitas Budaya Urban (Kajian Cultural Studies pada Event Jazz Traffic Festival Surabaya 2014). *Ikraith Humaniora*, 3(2), 1–11.
- Jane, E. A. (2015). “Gunters a woman?!”—Doing and Undoing Gender in Cartoon Network’s Adventure Time. *Journal of Children and Media*, 9(2), 231–247. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1024002>
- Joefrie, Y. Y., & Anshori, Y. (2011). Teknologi Augmented Reality. *MEKTEK*, 13(3), 36–48. Retrieved from www.artoolworks.com,
- Karja, I. W. (2021). Makna Warna. *Prosiding Bali Dwipantara Waskita*, 1(1), 110–116. Retrieved from <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw/article/view/260>
- Karomah, I., Ratnawati, I., & Anggriani, S. D. (2022). *The Legend of the Origin of Reog Kendang Tulungagung as the Idea of Creating Batik Painting on Scarves Legenda Asal Mula Reog Kendang Tulungagung sebagai Ide Penciptaan Batik Lukis pada Selendang*. 2(11), 1639–1656. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1639-1656>
- Mekni, M., & Lemieux, A. (2014). Augmented Reality : Applications, Challenges, and Future Trends. *Applied Computational Science Anywhere*, 205–214.
- Muafiah, A. F. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Tokoh Pewayangan dengan Teknik Digital Painting sebagai Media Informasi untuk Anak Usia 12 Tahun. In *Αγαη* (Vol. 8).

- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama.
- Pratama, Daffa, Karya, S. V., Maulana, F. I., Ramadhani, M., Permana, F., & Pangestu, G. (2021). Introduction to Mask Malangan with Augmented Reality Technology. *IEEE*, 1, 364–368. <https://doi.org/10.1109/ICIMTech53080.2021.9534939>
- Pratama, Deden. (2017). Mengenal Digital Painting. Retrieved from ilmuti.org website: <https://docplayer.info/86376238-Mengenal-digital-painting.html>
- Rismawati. (2015). Gaya Hidup Kaum Urban yang Semakin “Kekinian.” *Kompasiana*. Retrieved from http://www.kompasiana.com/daradiana/gaya-hidup-kaum-urban-yang-semakin-kekinian_55546eeab67e611518ba54a0
- Rizki, M., & Hidayatno, N. W. (2022). Budaya Konsumtif sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung Dinding. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 3(1), 103–114. Retrieved from <http://ejournalunesa.ac.id/index.php/sakala>
- Rustandi, R., & AS, E. (2023). Komunikasi Virtual pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Ibanah*, 8(1), 71–76. <https://doi.org/10.54801/ibanah.v8i1.163>
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial [Level of Dependence on Users of Social Media and Social Anxiety]. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–10. Retrieved from <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730/7798>
- Suciati, D. R., Ponimin., & Sidiyawati, L. (2022). Kreasi Artistik Relief Cerita Sri Tanjung Candi Jabung dalam Keramik Teapot. *Jolla: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1584–1601. DOI: <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1584-1601>
- Wesemann, A. (2022). Metaverse. *Tanz*, (Jahrbuch), 52–55. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>