

SKIZONARIUM : RUANG KECEMASAN

Kecemasan sosial sebagai gagasan penciptaan karya seni instalasi interaktif

Galih Jatu Kurnia

Program Studi Pasca Sarjana Penciptaan Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Bandung, Indonesia
galihjatu@gmail.com

Abstrak — Dalam interaksi sosial tidak semua individu merasa aman dan nyaman, ada juga yang memiliki perasaan cemas, takut, atau khawatir dengan lingkungan sekitarnya yang dapat kita sebut dengan kecemasan sosial. Orang yang mengalami kecemasan sosial akan cenderung menarik diri atau membatasi interaksi sosial. Faktanya kecemasan sosial merupakan masalah psikologis yang cukup banyak dialami di dunia, salah satunya oleh orang di Indonesia. Penulis melihat teknologi komunikasi memiliki kaitan yang erat dengan kecemasan sosial. Kehadiran media sosial berbasis teknologi yang hari ini digandrungi masyarakat Indonesia bisa menjadi media ekspresi bagi penderita kecemasan sosial yang cenderung menghindari tatap muka. Namun ketika intensitas penggunaan teknologi komunikasi meningkat justru muncul bentuk baru dari interaksi sosial yang memiliki resiko sama bahkan lebih besar untuk menghadirkan kecemasan. Seperti munculnya evaluasi dan penolakan yang lebih tidak terkontrol dan perdebatan yang masif antar pengguna media sosial. Beberapa isu seperti keberadaan haters, hoaks dan perundungan digital menjadi pemicu kecemasan baru yang bisa hadir dua puluh empat jam, bahkan di ruang privasi. Dengan kata lain, di zaman sekarang zona aman dalam interaksi sosial semakin sempit. Dalam gagasan karya seni media ini, penulis merepresentasi fenomena masalah sosial tersebut. Penulis menggunakan pendekatan seni sebagai representasi persoalan untuk mengungkapkan kondisi kecemasan sosial yang berkaitan dengan isu psikologi dan gangguan mental yang sedang terjadi di masyarakat. Penulis juga menggunakan seni sebagai pengalaman untuk mengajak apresiator merasakan kondisi cemas. Pengalaman sensorik dihadirkan melalui penciptaan karya seni instalasi interaktif sebagai medium presentasi artistik, dan new media art sebagai genre.

Kata kunci — kecemasan sosial, teknologi, seni media, seni instalasi, interaktif, seni sebagai pengalaman.

I. PENDAHULUAN

. Manusia sebagai makhluk sosial, yang artinya manusia selalu memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain. Hubungan sosial diartikan sebagai “cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang di sekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya” (Ana Alisyahna, dkk, 1984, dalam Soekanto, 1990).

Dalam melakukan interaksi sosial tidak semua individu merasa aman dan nyaman, namun ada juga yang memiliki perasaan cemas, takut, atau khawatir dengan lingkungan sekitarnya yang dapat kita sebut dengan kecemasan sosial. Kecemasan sosial, merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan cemas (anxiety) yang ditandai dengan ketidaknyamanan emosional, rasa takut dan khawatir berkenaan dengan situasi sosial tertentu. Dalam bahasa yang lebih sederhana, kecemasan sosial adalah perasaan malu dinilai atau diperhatikan oleh orang lain karena adanya prasangka bahwa orang lain menilai negatif terhadap dirinya (Psychology Blog, 2009).

Beberapa ciri dari orang yang mengalami kecemasan sosial adalah takut bertanya kepada orang asing, takut berbicara pada orang yang kedudukannya lebih di atasnya, takut tampil di depan publik, atau bahkan takut makan atau minum di tempat umum (Murphy, 2009).

Pola interaksi sosial belakangan ini sangat dipengaruhi oleh kehadiran teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga membuat manusia lebih mudah, efektif dan efisien dalam melaksanakan kegiatan pada keseharian mereka termasuk dalam proses berinteraksi dalam komunikasi. Adapun teknologi yang memiliki perkembangan begitu pesat saat ini yaitu adanya teknologi komunikasi dari internet. Internet

berdampak positif dan negatif terhadap kehidupan manusia. Selain itu, internet juga telah mengubah cara hidup manusia termasuk cara bersosial.

Selain berbagai kemudahan yang diberikan teknologi komunikasi dan informasi, internet juga berdampak negatif. Sebagaimana hasil penelitian Elia (2009) yang menemukan bahwa 20% pengguna internet dapat terlibat dalam satu atau lebih masalah pengabaian diri, menghindari orang lain, terisolasi secara sosial, depresi, menurunnya produktivitas kerja akibat banyak bersosial media. Dalam kondisi ini telah terjadi pergeseran pola interaksi sosial yang semakin mengandalkan teknologi seperti media sosial. Secara tidak langsung setiap resiko interaksi sosial yang menyebabkan kecemasan turut hadir dalam interaksi melalui media teknologi terutama dunia maya. Ditambah lagi kehadiran teknologi berupa gawai yang praktis dan bisa diakses kapanpun dan dimanapun menyebabkan kegiatan berkomunikasi dan bersosial semakin ketat beserta berbagai resikonya. Maka alih-alih media sosial menjadi pelarian dari kontak sosial, justru memperluas potensi kritik dan evaluasi atau perdebatan terbuka yang semakin intens. Dengan mode interaksi sosial yang kian berkembang, terjadi paradoks dimana media yang digunakan sebagai pengalihan media ekspresi justru menambah tekanan psikologis yang semakin besar.

Representasi persoalan atau fenomena psikologi sosial merupakan paradigma dan wacana dalam seni rupa kontemporer. Hari ini, baik secara global maupun lokal fenomena-fenomena semacam itu sering diutarakan dalam karya-karya oleh seniman-seniman kontemporer. Seni menanggapi fenomena tersebut dengan cara yang menarik dan mencerahkan dengan cara merefleksikan, mengomentari dan merespon persoalan tersebut (Whithman, 2010). Tentu saja, apresiator sebagai orang yang mengapresiasi perlu memiliki

pengetahuan, kesadaran dan pengertian dari konteks permasalahan sosial tersebut untuk merasakan pengalaman dan informasi yang diutarakan oleh seniman melalui karya seni.

Menyikapi permasalahan sosial diatas, kiranya seni dapat berfungsi untuk merepresentasikannya melalui pengalaman estetis yang dihadirkan lewat karya. Maka penulis merumuskan beberapa masalah penciptaan tentang bagaimana seni media baru dapat menghadirkan pengalaman mengenai sebuah kondisi gangguan kecemasan? Bagaimana metodologi penciptaan untuk memvisualisasikan simptom dan kecenderungan kecemasan sosial dalam unsur seni media?

II. LANDASAN TEORITIK

A. Seni Sebagai Pengalaman

Gagasan bahwa pengalaman adalah proses timbal balik antara kejadian dan respon, mampu mengendalikan subjek sehingga seseorang dapat berkembang terus menerus dari kejadian yang dialami dari waktu ke waktu, adalah gagasan seni, yang digambarkan oleh Dewey sebagai “pencapaian intelektual terbesar dalam sejarah kemanusiaan” (Dewey, 1987). Dengan memisahkan ide seni dari kehidupan, manusia tidak hanya akan kebingungan terhadap makna seni, tetapi manusia juga akan gagal mengenali potensi estetika yang meluas dari pengalaman manusia secara umum (Alexander, 1987). Dengan menempatkan gagasan seni diluar kapasitasnya sebagai bagian dari pengalaman, kita berpotensi kehilangan makna seni sebagai perkembangan dari dunia biasa (kejadian dalam keseharian) (Dewey, 1987).

Seni sebagai pengalaman berupaya untuk mengingatkan manusia tentang estetika melalui objek-objek dunia kita, yang berasal dari temporalitas tindakan manusia yang membangun interpretasi dari peristiwa-peristiwa langsung (Dewey, 1987). Maka penulis menuangkan seni dan pengalaman menjadi sebuah landasan dalam praktik kesenian sebagai sebuah ruang dialog untuk berbagi pemikiran. Pemikiran yang berasal dari pengetahuan yang dimiliki oleh penulis yang dikolaborasi dengan pengetahuan publik dengan begitu sifatnya menjadi dua arah. Realita yang dirasakan manusia sebagai pengalaman, di perkuat dengan karya seni yang memberi rangsangan kepada indera sebagai bagian dari kehadiran pengalaman yang lain.

B. Seni Sebagai Representasi Permasalahan

Seni merupakan representasi persoalan-persoalan yang dialami senimannya. Representasi tersebut disampaikan dengan simbol-simbol dalam sebuah karya seni. Bila ditarik dalam sejarah seni rupa, khususnya seni lukis yang berkembang pada tahun 1880, gerakan simbolisme merupakan gerakan artistik dan sastra yang menyarankan ide melalui simbol dan menekankan makna di balik bentuk, garis, bentuk, dan warna (The Art Story Contributors, 2018).

Seni sebagai representasi masalah melalui simbol yang penulis gunakan sebagai metode dalam penciptaan seri karya ini. Menurut penulis, metode seni sebagai simbol representasional cukup relevan dan cocok diterapkan dalam penciptaan seri karya ini, karena dapat menyampaikan gagasan dan wacana yang penulis ungkapkan melalui penciptaan seri karya seni ini. Penggunaan objek visual penulis jadikan simbol dari fenomena yang berkaitan dengan wacana yang penulis utarakan penulis.

Simbol seni merupakan simbol dalam pengertian yang agak khusus, karena menyajikan beberapa fungsi simbolik, walaupun lidak seluruhnya. Sesuai definisi simbol yang umum, suatu karya seni sebaiknya tidak digolongkan sebagai simbol semata-mata. Menurut Langer, simbol seni tidak menandakan simbol umum tetapi hanya mengartikulasikan dan menjanjikan emosi yang dikandungnya. (Langer, 1957: 1 34). Simbol seni adalah metafora, suatu citra yang lahir atau kedalaman makna harfiah yang samar. Dengan memanfaatkan metode pengolahan tanda itulah seniman memunculkan tanda-tanda baru yang digunakan sebagai representasi terhadap wacana.

C. *New Media Art*

Dalam penggunaan secara umum media merupakan bentuk jamak dari medium, yang mengacu pada bentuk komunikasi massa, seperti surat kabar cetak maupun elektronik hingga internet. Sedangkan penggunaan dalam seni, media mengacu pada materi, metodologi, mekanisme, teknologi atau perangkat lainnya yang dapat mewujudkan sebuah karya (Moran, 2009: 5).

Pendekatan baru terhadap estetika media ini dikemukakan sejak awal sebagai reaksi terhadap sifat teknologi yang semakin meningkat dan percepatan media persepsi sehari-hari. Motif kedua ini juga berlanjut sampai sekarang dalam analisis dan dekonstruksi seniman media massa. Pada era seni kontemporer, new media art mengacu pada berbagai bahan dan teknologi yang dikembangkan relatif baru dan dimanfaatkan dalam penciptaan, presentasi dan diseminasi seni media baru. Media baru ini diambil dari berbagai sumber baik di dalam seni dan bidang komunikasi, hiburan, dan teknologi informasi yang lebih luas. Dengan demikian new media art merupakan penggabungan kedua domain tersebut. Jadi dengan kata lain, new media art merupakan praktik seni turunan dari media art yang merespon media, namun new media art menggunakan media yang berbasis teknologi informasi sesuai dengan perkembangannya.

D. Seni Instalasi

Dari pengantar MOCA (2002). The Museum of Contemporary Art, seni instalasi merupakan salah satu perkembangan seni yang penting. Melibatkan pergeseran monumental dari seni konvensional seperti lukis dan patung yang disajikan di depan pemirsa. Sebaliknya, karya seni instalasi terdiri dari potongan-potongan spesifik lokasi yang menyelimuti seorang individu, sering kali memasukkan aspek lingkungan yang ada dan dirancang untuk menghadirkan sensorik yang kompleks dan pengalaman emosional (MOCA, 2002). Dengan demikian, karya seni instalasi dapat sangat menarik bagi apresiator yang dihadapkan dengan media yang berpusat pada pengunjung, yang sering membutuhkan interaksi aktif dan pergerakan mereka.

E. Kecemasan

Menurut Barlow dan Durand (2006: 159) kecemasan adalah keadaan suasana hati yang ditandai oleh afek negatif dan gejala-gejala ketegangan jasmaniah di mana seseorang mengantisipasi kemungkinan datangnya bahaya atau kemalangan di masa yang akan datang dengan perasaan khawatir. Kecemasan mungkin melibatkan perasaan, perilaku, dan respons-respons fisiologis. Kecemasan menurut Greenberg dan Padesky (dalam Ekowarni dan Hinggar Ganari, 2009: 77) merupakan suatu keadaan

khawatir, gugup atau takut, ketika berhadapan dengan pengalaman yang sulit dalam kehidupan seseorang dan menganggap bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi.

Kecemasan juga berarti suatu keadaan emosional yang mempunyai ciri ketegangan fisiologis, perasaan tegang yang tidak menyenangkan, dan perasaan aprehensif bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi (Nevid, 2003: 163). Sedangkan menurut Muchlas (1976) kecemasan adalah suatu pengalaman subjektif mengenai ketegangan mental kesukaran dan tekanan yang menyertai konflik atau ancaman (dalam Ghufro dan Risnawita, 2010: 46).

F. Kecemasan Sosial (*Social Anxiety*)

Kecemasan sosial adalah istilah untuk ketakutan, rasa gugup dan kecemasan yang dirasakan seseorang saat melakukan interaksi sosial dengan orang lain (Butler, 2008: 1). Kecemasan sosial “menyerang” saat seseorang berpikir jika melakukan sesuatu. Maka ia akan diberi label negatif oleh orang lain atau berpikir dirinya akan melakukan sesuatu yang memalukan dihadapan orang lain.

Aspek-aspek kecemasan sosial La Greca dan Lopez (dalam Solihat, 2011: 37) mengemukakan ada tiga aspek kecemasan sosial yaitu:

1. Penghindaran dari evaluasi negatif.
2. Penghindaran sosial dan rasa tertekan dalam situasi yang baru atau berhubungan dengan orang asing atau baru.
3. Penghindaran sosial dan rasa tertekan yang dialami secara umum atau dengan orang yang dikenal.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Gagasan Berkarya

Dari analisis fenomena kecemasan sosial sebagai wacana seni, dilakukan mengolah elemen seni sebagai proyeksi kondisi mental yang abstrak dalam rancangan karya seni rupa dalam bentuk instalasi dan bersifat interaktif. Merancang karya seni instalasi yang bersifat interaktif untuk memberikan pengalaman bagi apresiator mengenai kondisi mental dengan cara memproyeksikan rasa cemas, takut, ketidaknyamanan dan gangguan mental melalui media ruang simulasi yang berisi audio dan visual yang diaktifkan dengan proses interaksi dari apresiator. Metode yang dilakukan untuk mengolah aset fisik dan interaktifitas dengan mengkonfigurasi unsur ruangan, audio, visual yang diaktifasi oleh respon apresiator terhadap karya melalui medium sensor sebagai bentuk interaktivitas.

B. Gagasan Visual

Berlandas pada visi seni yang mengedepankan pengalaman apresiator, maka karya dirancang dalam bentuk instalasi ruang sebagai simulasi kondisi kecemasan. Maka dipilihlah ruang isolasi *Padded Room* sebagai simbol kondisi gangguan mental. Ruang berukuran 3x3 meter dengan bantal diseluruh dinding dan lantainya.

Untuk mentrigger kecemasan apresiator, ditampilkan visual dari proyeksi video di keempat dinding ruangan. Video berisi konten yang berkaitan dengan pengalaman buruk atau sesuatu yang menimbulkan ketidaknyamanan dan mendorong perasaan cemas. Konten video menampilkan transisi dari sebuah ruangan, lorong, slide ekspresi wajah, warna tunggal, kekacauan, kesakitan, ketersembunyian dan kesepian.

C. Konsep Medium

1. *Padded Room*

Sebagai simbol, *Padded Room* telah memiliki pengertian secara asosiatif yang kuat, sebagai ruang yang dapat merepresentasikan kondisi gangguan mental. Maka ruang isolasi ini dimanfaatkan sebagai base utama dalam karya seni untuk bertumpunya unsur visual lain dan unsur audio.

2. Audio dan video

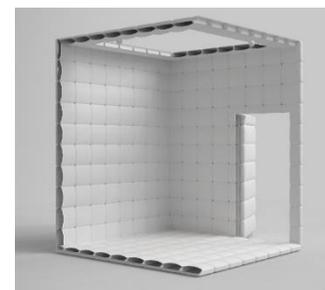
Video diproyeksikan ke dinding ruangan melalui proyektor. Video berisi visual acak baik gambar bergerak maupun slide foto yang berisi gambar suasana atau adegan yang memicu kecemasan. Seperti video yang menunjukkan pergerakan kamera menelusuri sudut ruangan untuk memicu rasa penasaran apresiator. Juga penggunaan suara berisik dari speaker untuk menambah gangguan sensorik.

3. *RFID Reader Box*

Setiap konten audio dan video terdiri dari 3 set yang akan diaktifasi sesuai respon dari apresiator. Apresiator akan menggunakan Id card atau RFID yang dipilih untuk mengaktifkan trigger audio visual sesuai kartu yang dipilih. Kemudian kartu akan dibawa kedalam ruangan untuk dimasukkan kedalam kotak RFID reader seperti aktifasi listrik di hotel. Terdapat 3 pilihan kotak kartu sebagai pilihan, dan untuk respon lanjut jika ada kemungkinan apresiator yang masuk lebih dari satu orang.

D. Proses Berkarya

1. Pembuatan Ruang



3D Mock up Ruang
(Sumber: Dokumen Pribadi)

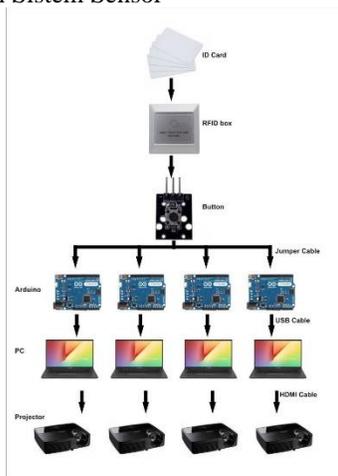
Ruangan dibuat dengan bahan panel kayu lapis yang bagian dalamnya dilapisi modul bantalan kain berisi dakron. Dimensi ruangan bagian dalam berbentuk balok dengan panjang x lebar x tinggi 3x3x2,8 meter.

2. Pembuatan Aset Audio Video

Aset audio video terdiri dari 3 jenis aset yaitu: video hasil perekaman gambar bergerak, video hasil unduhan media internet dan video slide foto. Sedangkan untuk aset audio berupa rekaman bunyi-bunyian dan sound effect unduhan dari internet. Semua jenis aset diolah menggunakan perangkat lunak

pengolahan video Adobe Premier. Dengan keluaran 4 set video utama, untuk ditampilkan di masing-masing proyektor melalui 4 player jenis VLC dan sistem PC yang berbeda. Melalui video pemirsa akan mendapat rangsangan sensasi sensorik terhadap indra yang mempengaruhi emosi dan tingkah laku. Hal ini menjadi parameter keberhasilan metode pemutaran video untuk merangsang pengalaman yang selanjutnya memicu kesadaran terhadap simptom kecemasan.

3. Pembuatan Sistem Sensor



Rangkaian sistem sensor (Sumber: Dokumen Pribadi)



Konfigurasi coding arduino (Sumber: Dokumen Pribadi)

Untuk aplikasi interaktifitas dibuat sistem sensor pemberi perintah pemutar video. Sistem sensor menggunakan perangkat Arduino tipe Leonardo dengan perangkat lunak Alpilasi Phiton berbasis HTML coding. Sensor dengan interaksi dari apresiator menjadi pemicu pemutaran audio dan video..

penciptaan karya tugas akhir. Pembahasan penggunaan aset visual pada karya, aset audio, interaktifitas dengan apresiator dan analisis makna. Secara teknis dari keseluruhan karya berperan sebagai wahana simulasi gangguan kecemasan yang dikemas dalam media ruang simulasi fiktional untuk menghadirkan pengalaman estetis sekaligus merepresentasikan kondisi masalah mental.

B. Padded Room

Ruang isolasi dengan lapisan bantalan empuk pada dinding dengan istilah padded room. Dibuat dengan referensi ruang isolasi untuk penderita gangguan jiwa, yang kemudian dimodifikasi untuk kebutuhan tampilan konten audio visual. Sehingga ruangan isolasi yang dibuat tidak lagi memiliki fungsi denotatif sebagai ruang isolir. Namun secara material dan visual tetap merepresentasikan sebuah ruangan yang berfungsi untuk menghindarkan cedera dari perilaku agresif yang berpotensi melukai orang lain maupun diri sendiri.

Maka penggunaan padded room sebagai ruang utama karya sekaligus layar (screen) video dalam konsep karya menjadi kuat, karena dapat menggambarkan kondisi mental masyarakat secara umum dan paradoks penggunaan teknologi berbasis gawai layar yang sarat resiko gangguan mental. Ruang ini adalah simbol kegilaan hasil metafor dari kecemasan sosial serta berbagai variabel penyebab dan simptomnya.

C. Video dan Audio

Apresiator yang memasuki ruang isolasi akan mendapat trigger kecemasan dari visual yang ditampilkan melalui video dan suara yang di keluarkan melalui speaker. Aset video yang digunakan berlandaskan pada simptom psikologis penderita gangguan kecemasan seperti rasa takut, tegang, khawatir dan waspada. Maka untuk merancang aset video dilakukan analisis terhadap penyebab kecemasan diantaranya: sesuatu yang tidak diharapkan untuk dilihat dan dirasakan, ketidak pastian, pengacuhan, penolakan dan evaluasi.



Video scene (Sumber: Dokumen Pribadi)

Maka disusunlah rangkaian video yang mendorong kemunculan rasa takut, tegang, khawatir dan waspada dengan konten berikut:

1. Kamar rumah

IV. ANALISIS PENELITIAN

A. Karya

Pada Bab ini penulis akan memaparkan penjelasan dari konfigurasi karya final yang dihasilkan dari serangkaian proses

Secara harfiah rumah adalah bangunan tempat tinggal. Rumah memiliki fungsi perlindungan, fungsi privasi dan tempat beristirahat. Dalam proses interaksi sosial secara luas yang terjadi dalam kegiatan luar rumah seperti pekerjaan, pergaulan dan aktivitas dengan orang lain, rumah adalah tempat rehat menarik diri dari hiruk pikuk interaksi bermasyarakat. Sedangkan kamar adalah perlindungan dan ruang privasi tingkat dua, tempat rehat dari interaksi dengan lingkungan sosial kecil yaitu keluarga. Kamar adalah zona aman bagi penderita kecemasan sosial untuk menghindari atau minimal beristirahat dari potensi-potensi keemasannya.

2. Lorong dan tangga

Pengolahan video objek lorong dan tangga dengan pergerakan kamera menggunakan teknik following memberikan pengalaman ingatan tentang perjalanan di jalan sempit yang panjang. Upaya membangkitkan memori pengalaman sebuah proses pencapaian dan tujuan: ujung lorong. Sekaligus merangsang kecemasan dari aspek kekecewaan, kebuntuan dan keputusasaan.

3. Senyuman dan tatapan

Kumpulan gambar stereotip puluhan ekspresi wajah yang ditampilkan terus menerus menjadi sensasi yang menyusup kedalam alam bawah sadar seperti halnya iklan yang diulang-ulang. Perasaan asing dari banyaknya tatapan dan senyuman yang tak dikenal menjadi gangguan kongkrit dari bahasa tubuh.

4. Rasa sakit

Beberapa video menampilkan adegan kengerian dan kesakitan yang ditampilkan dengan durasi pendek untuk membuka imaji tentang apa yang menjadi penyebab dan apa yang akan terjadi selanjutnya.

5. Warna solid

Dalam durasi keseluruhan video ada kalanya tampilan menjadi blank dan ruangan menjadi gelap. Atau hanya tampilan warna putih yang menyebabkan ruangan sangat terang. Gelap adalah trigger kecemasan yang munculkan keresahan dari kerusakan sistem, tidak bisa mengakses situasi sekitar, rasa sempit dan memunculkan rasa takut bagi sebagian orang. Sedangkan warna putih dan terang membuat trigger rasa cemas terhadap perasaan kosong, dapat mengakses keseluruhan ruangan memunculkan rasa kesendirian dan kesepian.

Selain itu ada beberapa warna kontras yang bergantian muncul seperti merah solid, kuning solid, biru dan ungu. Transisi warna menyebabkan kelelahan optik dan memunculkan ketidaknyamanan psikologis.

6. Audio

Ruangan dilengkapi dengan suara bising yang mentrigger ketidaknyamanan. Suara diadaptasi dari suara-suara yang bisa muncul di kepala penderita skizofrenia atau suara yang memicu rasa cemas. Suara bising dibuat dari komposisi kumpulan suara yang membangkitkan memori sebuah kondisi dari pengalaman dan menjadi pengalaman baru bagi apresiator. Secara umum suara yang dikelola dibagi menjadi 3 jenis, yaitu suara manusia dan kegiatan manusia, Suara benda dan Suara dengan frekuensi mengganggu

Sacara keseluruhan suara dibuat noise dengan berabagai jenis suara yang digabung. Suara menjadi susunan bebunyian yang tak teratur, terjadi kontras frekuensi dan kebisingan.

D. Interaktivitas

Gajala kecemasan sosial yang terjadi pada masyarakat tentunya akan berbeda pada setiap individu penderitanya. Trigger kecemasan dan cara respon akan berbeda tergantung tipikal individu. Maka, untuk menampilkan konten karya dibutuhkan input dari audience yang mereka putuskan sebagai representasi karakter dan kecenderungan bersikap saat menghadapi kecemasan. Sehingga secara fiktif karya dirancang untuk memberikan stimulus yang berbeda kepada apresiator sesuai karakter personalnya. Maka konten audio video yang didapatkan apresiator akan berbeda sesuai aksi yang diberikan pada karya.

Secara teknis, proses interaktivitas berlangsung ketika apresiator memilih satu dari tiga kartu dengan visual yang mewakili tiga kemungkinan respon kecemasan. Yang pertama adalah kartu bergambar wajah dengan mata terbuka sebagai interpretasi respon melawan, yang kedua kartu bergambar punggung tangan yang merepresentasikan respon menghindar, dan yang ketiga bergambar punggung tangan dengan mata merepresentasikan respon interaksi dengan bersembunyi.



Aktivasi karya dengan kartu *RFID*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Interaksi apresiator dengan konten audio visual
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah memilih kartu, apresiator memasuki ruangan dengan kondisi konten audio video tidak aktif. Konten audio video akan aktif setelah pintu tertutup otomatis dengan sistem hidrilok dan apresiator memasukkan kartu pada kotak card reader yang berada didalam ruangan

V. KESIMPULAN

Dalam interaksi sosial tidak semua individu merasa aman dan nyaman, ada juga yang memiliki perasaan cemas, takut, atau khawatir dengan lingkungan sekitarnya yang dapat kita sebut dengan kecemasan sosial. Orang yang mengalami kecemasan sosial akan cenderung menarik diri atau membatasi interaksi sosial. Faktanya kecemasan sosial merupakan masalah

psikologis yang cukup banyak dialami di dunia, salah satunya oleh orang di Indonesia.

Masalah sosial pada gangguan kecemasan sosial belum tentu disadari dan dialami oleh setiap orang. Maka kerja seni dapat berperan memberikan pengalaman tentang sensasi sebuah kondisi abstrak melalui pengalaman estetis. Dengan pendekatan seni media yang mampu munculkan potensi lebih banyak rangsangan terhadap indra, akan memaksimalkan kehadiran sensasi dalam bentuk pengalangan berinteraksi dengan karya. Seperti metode penyajian karya Bruce Nauman, penulis terinspirasi dengan konfigurasi multi video dan audio yang digunakan. Juga perpaduan instalasi berbentuk ruang sebagaimana Sarah Hobbs menggunakannya sebagai interpretasi kondisi mental penghuninya.

Untuk menghadirkan pengalaman seni dilakukan mengolah elemen seni sebagai proyeksi kondisi mental yang abstrak dalam rancangan karya seni rupa dalam bentuk instalasi dan bersifat interaktif. Metode yang dilakukan untuk mengolah aset fisik dan interaktifitas dengan mengkonfigurasi unsur ruangan, audio, visual yang diaktifasi oleh respon apresiator terhadap karya melalui medium sensor.

Selama proses dan pasca penyajian karya, sifat "interaktif-partisipatif" dari karya ini dapat secara langsung menimbulkan kesadaran dan aktifasi dari emosi apresiator sekaligus refleksi tentang sifat dan pentingnya pengalaman afektif bagi mereka, yang mungkin juga menjadi salah satu pengalaman artistik. Pada akhirnya, selama apresiator yang mencoba berinteraksi dengan karya secara langsung ataupun tidak langsung, karya ini telah berhasil memberi sensasi dan pengalaman dari ranah abstrak kondisi mental masyarakat yang mengalami gangguan kecemasan. Sehingga berlanjut pada tahap diskusi tentang tema dan fenomena psikologi sosial, serta bagaimana karya seni menjadi sebuah pengalaman kolektif yang dirasakan oleh apresiator.

.DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustarika, "Buku Ajar Keperawatan Jiwa," Jakarta: EGC, 2009
- [2] Alexander, C, "Notes on the Synthesis of Form," Cambridge.MA: Harvard University Press, 1963
- [3] Alwisol, "Psikologi Kepribadian," Malang: UMM Press, 2010
- [4] Carroll, N, "Art and representation," Dalam N. Carroll, "PHILOSOPHY OF ART : A contemporary introduction," New York: Routledge, 1999
- [5] Cheong, Joann, "Social anxiety atau Fobia Sosial" Artikel diambil dari <http://www.eArticlesOnline.com>, 2009
- [6] Collection, Dalam L. Moran (Penyunt.), "WHAT IS- (New) Media Art?," Dublin: Irish Museum of Modern Art.
- [7] Connolly, M, "Art and (New) Media," Through the Lens of the IMMA, 2009
- [8] Daeng, Hans, J., "Manusia Kebudayaan dan Lingkungan," Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2000
- [9] Daniels, D., "Media Art Net," Wina: Goethe Institut & ZKM Media Art Centre, 2004
- [10] Danto, Arthur C., "After The End of Art," Princenton: Princenton University Press, 1995
- [11] Darajat, Z., "Kesehatan Mental," Jakarta : Gunung Agung. 1990
- [12] Desmond, K., "Ideas About Art," West Sussex: Willey Blackwell, 2011
- [13] Dewey, John, "Art As Experience," Minton, Balsh & Co., New York, 1934
- [14] Ekowarni, E. dan Ganari, Hinggar, "Terapi Kognitif Perilaku dan Kecemasan Menghadapi Prosedur Medis pada Anak Penderita Leukimia," Jurnal Psikologi Universitas Gadjahmada Yogyakarta. Vol. 1 No.1 hal. 77, 2009
- [15] Elia, H, "Kecanduan berinternet dan prinsip-prinsip untuk menolong pecandu internet," Jurnal: Teologi dan Pelayanan, 2009
- [16] Ghufron dan Risnawati, "Teori-teori Psikologi," Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2010.
- [17] John, E., "Art and Knowledge," Dalam B. G. Lopes (Penyunt.), "The Routledge Companion to Aesthetics," London: Routledge, 2001
- [18] Langer, Sussane Knauth, "Problem of Art: Ten Philosophical Lectures," Edition 6 Charles Scribner Sons: New York, 1957
- [19] Moran, L., "WHAT IS- (New) Media Art?" Dalam L. M. Byrne (Penyunt.), "WHAT IS- (New) Media Art?" Dublin: Education and Community Programmes, Irish Museum of Modern Art, IMMA, 2009
- [20] Pelowski M., Markey P. S., Lauring J. O., Leder H, "Visualizing the impact of art: an update and comparison of current psychological models of art experience," Jurnal: Front. Hum. Neurosci. 10:160. 10.3389/fnhum.2016.00160, 2016
- [21] Tribe, M., "New Media Art – Introduction," Brown University Wiki, 2007
- [22] Whithman, G. P., "Understand Comtemporary Art," London: Hooder Education, 2010