

## ACARA *REALITY SHOW* DALAM KARYA SENI VIDEO INSTALASI

Rifandi Dapril Pranawa<sup>1</sup>, Muchlis Arif<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: rifandipranawa16021244009@mhs.unesa.ac.id Universitas

<sup>2</sup>Jurusan Seni Rupa, Fakultas Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: muchlisarif@unesa.ac.id

### ABSTRAK

Acara *reality show* di Indonesia kini mengalami penurunan kualitas tayangan, mulai dari konten kekerasan dalam keluarga hingga konten mistis. Konten seperti ini berdampak buruk dalam masyarakat, sebab kurangnya edukasi keluarga dalam menyaring tontonan dan juga kurangnya orang tua dalam memahami literasi media televisi. Baik buruknya kondisi sosial suatu masyarakat juga dipengaruhi oleh tayangan televisi. Tujuan dari penelitian penciptaan karya seni video instalasi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, agar dapat memilih dan memaknai konten tayangan televisi dengan positif. Metode penciptaan karya ini menggunakan 3 tahapan yang dikemukakan oleh Gustami SP, yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Hasil penelitian penciptaan karya ini, berupa karya seni video instalasi, yang terdiri dari video art dan video mapping di dalam sebuah ruangan yang digunakan untuk memparodikan tempat studio suatu acara *reality show* yang sedang disiarkan. Kesimpulannya, sebuah karya seni video instalasi dapat membawakan sebuah kritik dalam bentuk parodi, berdasarkan fenomena acara *reality show* itu sendiri. Harapannya, kritik yang dibawakan sampai kepada masyarakat, agar dapat lebih selektif dalam melihat dan mampu menilai tayangan televisi secara lebih positif, serta sebagai referensi untuk penelitian penciptaan dikemudian hari.

**Keywords:** *Reality Show*, Televisi, Video Instalasi

### ABSTRACT

*Reality shows in Indonesia have been declining quality shows, for example, abusive content in a family up to occult content. These contents affect to society because they lack education to choose appropriate content, and parents do not understand television literacy. Good and bad social condition in society are caused by the reality shows. The purpose of the creating artistic work is to improve people's understanding in choosing and grasping television content completely. The method of creating artistic work from Gustami SP uses 3 steps that are exploring, designing, and incarnating. The result of this study is an installation video that contains video art and video mapping in a room which is used to parody a studio in on-air reality show. The conclusion from the study is to pan a critic in a parody based on reality show phenomena. It is hoped that the critic can be understood for society so they can choose selectively in watching and rating the reality show more positively, and the critic can be used for future researchers in creating.*

**Keywords:** *Reality show*, Television, Video Installation

## PENDAHULUAN

*Reality Show* merupakan sebuah acara yang menggambarkan adegan seperti tanpa skenario dan benar-benar terjadi, dengan pemeran di situ adalah orang biasa. Namun, berbeda dengan program berita dan olahraga (Frisnawati, 2012). Kemasan *reality show* kini, juga memiliki skenario yang dibuat-buat atau biasa disebut dengan acara *settingan*. *Reality show* yang menayangkan adegan dan drama orang-orang dewasa yang tidak layak diperlihatkan, bahkan, kepada remaja dan anak-anak. Beberapa tayangan *reality show* pun faktanya telah mendapat kecaman dari Komisi Penyiaran Indonesia, diantaranya yang mendapat kecaman adalah 'Rumah Uya' yang pada saat itu menampilkan konflik sepasang kekasih dan ditayangkan sepanjang program. Peringatan tersebut dikeluarkan dengan Nomor Surat 392/K/KPI/31.2/09/2019, dan juga 'Karma Balik' yang menampilkan pengakuan seorang wanita yang melakukan perjanjian dengan iblis untuk melakukan ritual minum darah ayam cemani dan sperma *brondong (laki-laki muda)* dua minggu sekali agar tetap terlihat cantik, selain itu, juga diperlihatkan adegan si wanita tersebut meminum sperma dengan Nomor Surat 116/K/KPI/31.2/02/2020. Realitanya, tontonan semacam itu, dapat menjadi contoh yang buruk bagi remaja atau anak-anak, sehingga mereka menirukan hal yang sama seperti yang mereka lihat dalam kehidupan yang nyata. Harusnya, tayangan yang bermutu mendorong seseorang untuk berperilaku baik, sedangkan tayangan yang kurang bermutu mendorong seseorang untuk berperilaku buruk (Puspasari, 2016).

Acara dalam tayangan televisi memang memiliki konstruksinya sendiri sesuai dengan tujuan acara itu dibuat, dan menjadi sebuah pesan yang mana jika di *enkodekan* menjadi kode-kode sosial melalui tiga tahapan yaitu realitas, representasi, dan ideologi (John Fiske, 1987:4), Acara seperti *reality show* merupakan sebuah produk yang memang digunakan untuk membawa opini publik ke dalam peristiwa di dalamnya, membuat penonton percaya seakan benar-benar terjadi. Tahapan Realitas yang mereka bawakan seperti membuat tampilan pakaian, *gesture tubuh*, lingkungan, bahkan dialog dibawakan seperti benar-benar terjadi masalah yang sangat besar.

Tahapan Representasi membawakan elemen-elemen teknis seperti penataan cahaya, pengambilan sudut gambar, dan tatanan properti yang digunakan untuk menunjang suasana dalam permasalahan yang dibangun. Tahapan Ideologi membawakan kesan individualis yang terjadi dalam permasalahan yang memperlihatkan sikap hanya mementingkan diri sendiri.

Dalam hal ini, maka, pemahaman tentang literasi media atau sering juga disebut melek media menjadi penting bagi masyarakat, karena perlu ditekankan bahwa masyarakat harus serba tahu apa saja yang ada di dalam sebuah media, maupun produk apa yang ada dari luar media itu. Karena media adalah sebuah hasil konstruksi dari kepentingan ideologi, sosial, ekonomi, maupun politik yang melingkupi tujuan tertentu. Realitas media yang seperti ini yang jarang dipahami dengan baik oleh masyarakat karena telah mempercayai bahwa apa yang ada dalam media televisi sama dengan yang terjadi dalam dunia nyata. Pembeneran atas tayangan *reality show* yang mereka lakukan sangat subyektif-normatif, beranggapan bahwa tayangan-tayangan tersebut sangat diminati oleh masyarakat dengan dukungan lembaga *rating*, dan pembeneran normatif, mereka yakin bahwa tayangan mereka sesuai dengan P3SPS (Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran). Adapun yang bertentangan dalam segi fungsi televisi menurut Brian McNair dalam Ibnu Hamad, 2007 salah satunya yaitu *To Educate* (Mendidik) maka televisi semestinya bisa menafsirkan berbagai kejadian penting secara obyektif tanpa memihak pada kepentingan tertentu dari segi sosial, ekonomi, politik, hukum dan sebagainya (Sanityastuti, 2014:29).

Tidak hanya di layar televisi, *Reality show* kini, juga muncul di internet, yaitu pada media sosial seperti *Youtube*. Masa kini, *reality show* berubah menjadi sebuah format baru, di mana, fenomena keseharian juga diangkat di dalamnya. *Vlog (video blog)* pada mulanya berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan keseharian yang biasa disertai tulisan pada *blog*. Sejak berkembangnya *youtube* banyak para *Vlogger (para pembuat video blog)* yang mengunggah video mereka ke *youtube*, karena di *youtube* mereka mendapat sorotan yang lebih, tergantung dari apa isi konten mereka (David, 2017). Para *Vlogger* pun dalam

perkembangannya mulai marak dengan video keseharian yang di *setting* atau dimaknai sebagai suatu *guyonan*, atau membohongi seseorang, dengan tujuan untuk ‘mengerjai’, yang mana telah diatur alur ceritanya seolah-olah nyata untuk membuat seseorang dalam video tersebut kaget. Adapun juga dimaksudkan untuk membuat seseorang sedih, marah, dan bahagia atau biasa disebut dengan kegiatan *prank*. Namun, itu hanya karangan cerita bohong yang digunakan untuk menaikkan *viewers* (*penonton*) dari kanal *youtube* mereka, menurut Nurfadillah (dalam Wijayanti, 2020).

Tayangan semacam *reality show* telah menghipnotis masyarakat sampai pada bagian inti yaitu keluarga, untuk memercayai konstruksi yang dibuat oleh media. Meskipun faktanya, terjadi pro dan kontra dikalangan masyarakat, terhadap acara tersebut. Ada yang percaya, dan ada juga yang tidak percaya, mengenai apa yang mereka lihat di layar televisi mereka, bahkan sampai menimbulkan perdebatan di kampung perupa. Hal inilah yang menjadi momen estetis bagi perupa yang mana semakin menguatkan perupa untuk menciptakan karya seni video instalasi. Sekaligus menjadi penting bagi perupa untuk turut menyadarkan masyarakat, tidak hanya melalui literasi media elektronik dan digital, namun, melalui media yang lain yaitu seni. Maka menjadi penting karya ini dibuat sebagai media pembelajaran bahwa sesungguhnya ada konstruksi media yang dibuat dengan tujuan tertentu. “*Televisi telah menyerang kita pada sepanjang hidup kita, Sekarang kita dapat menyerang mereka balik*”, adalah slogan klasik yang diucapkan Nam June Paik salah satu tokoh dari kemunculan *Video Art* (Adiprabowo, 2014).

Seperti halnya pemaparan penelitian dari Marfuah Sri Sanityastuti dalam jurnal penelitiannya yang berjudul Literasi Media : Upaya Menyikapi Tayangan Televisi. Di sini perupa memiliki kesamaan tema tentang tayangan televisi dan upaya penanggulangan dari dampak yang telah ditimbulkan oleh acara-acara yang ada di televisi, namun perupa mengolah hal itu untuk dijadikan suatu karya seni yang berbentuk video instalasi

Penciptaan karya ini mengambil bentuk dari sisi gelap acara *reality show*, tujuannya untuk bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi

semua kalangan terhadap cara kita menyikapi tayangan televisi, di balik konstruksi-konstruksi yang ada di dalamnya. Juga Memberikan kritik kepada *reality show*, tentang penurunan kualitas tayangan yang saat ini mereka siarkan. Menjadikan masyarakat dapat memahami layak atau tidak layaknya suatu tontonan, dan dapat memilih tontonan yang dikonsumsi baik sendiri ataupun untuk keluarga.

Seorang penulis dan kurator Amerika John Hanhardt memiliki pendapat bahwa munculnya video art di Amerika didasari oleh dua isu, yaitu pertentangan terhadap acara televisi komersial dan praktek seni rupa intertekstual pada akhir 1950-an dan awal 1960-an. Hanhardt juga mengidentifikasi bahwa pengenalan dari produk Sony ‘Portapak’ di 1967-8, sebagai peristiwa kunci, ‘menempatkan alat dari media ke tangan seniman’, tetapi juga mengindikasikan bahwa aktivitas seniman Nam June Paik dan Wolf Vostell di awal 1965 dalam mengadopsi peralatan televisi dan menampilkannya sebagai sebuah ikon, yang mana sangat penting untuk membentuk video art sebagai sebuah wacana, untuk memberikan pengaruh pada seniman Video Art selanjutnya (Chrish-Meigh Andrews, 2014:10).

*Video Art* menjadi media kritik, karena kritik dapat digunakan sebagai aktivitas evaluatif pada pernyataan baik-buruk, relevan atau tidak relevan, proporsional atau tidak proporsional. Menurut Sudarmaji kritik adalah komentar atau ulasan yang bersifat normatif terhadap sesuatu prestasi dan hal yang perihal tujuannya apresiasi (dalam M. Jazuli, 2001). Kritik dalam karya ini, dikemas secara parodi, menurut M. Alwi Dahlan, parodi juga dapat dijadikan sebuah perlawanan dan pembeda. Parodi juga dapat dipandang sebagai sebuah seni menggunakan tema kritik, dan kini parodi telah masuk dalam aspek media sebagai budaya populer kontemporer. Parodi dapat memberikan sebuah ruang bagi kritik untuk mengungkapkan suatu ketidakpuasan atau juga bisa sekedar ungkapan rasa humor (Fauzi, 2019:4).

Fokus penciptaan dalam karya ini, perupa menciptakan suatu karya seni video instalasi mengenai acara *Reality Show* di TV yang saat ini banyak mengambil cerita *setingan* yang dilihat terlalu dipaksakan dan tidak layak untuk ditonton. Bahkan, mendapat kecaman, baik dari KPI maupun masyarakat lewat media sosial,

disamping itu, kualitas tontonan yang dikonsumsi masyarakat juga memengaruhi baik-buruknya kondisi sosial suatu keadaan masyarakat.

Manfaat dari penciptaan karya seni *video instalasi* penulis dapat membaca permasalahan sosial yang ada dikalangan masyarakat. Dapat mengetahui informasi baru terkait cara pengemasan program-program di televisi. sebagai kritik terhadap penyedia layanan media massa terhadap tayangan mereka yang dikonsumsi oleh publik, khususnya anak usia remaja. Sehingga harapannya masyarakat lebih bisa menerima tontonan dan memberikan edukasi kepada keluarga mereka ketika sedang menonton tayangan televisi terutama *reality show*.

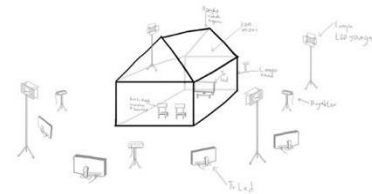
### METODE PENCIPTAAN

Penciptaan sebuah karya seni yang dilalui perupa memiliki tahapan-tahapan, beberapa tahapan ini dapat dijabarkan menurut Gustami yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan (dalam Lutfi Apriyanto, 2018).

Tahap eksplorasi ini merupakan tahap pengamatan di mana perupa mencari informasi mengenai isu atau permasalahan juga data yang ada di media massa dan media sosial. Dari data yang ditemukan, perupa dapat menggali lebih dalam mengenai permasalahan yang ditemukan. Seperti menggali teori dari jurnal, buku, bahkan dari artikel yang ditulis di internet. Perupa menemukan permasalahan saat acara atau program *reality show* kini cenderung banyak melakukan penyimpangan dalam kemasannya. Melanggar aturan bahkan undang-undang tentang penyiaran yang telah ditetapkan oleh KPI, yang mana ini akan berdampak pada masyarakat yang menonton tayangan *reality show* yang menyimpang itu. Penyimpangan yang terjadi dapat menjadi sebuah karya yang ditujukan sebagai kritik terhadap acara atau program tersebut.

Tahap perancangan, perupa mencoba memvisualisasikan ide yang diperkuat dari data dan permasalahan yang diperoleh. lalu diolah menjadi rancangan karya, berbentuk sketsa. Di dalam sketsa karya tersebut, dapat dilihat rencana bentuk karya secara utuh, posisi benda-benda yang menjadi unsur karya, karya yang berbentuk video instalasi, yang menyerupai sebuah ruangan studio tempat *shooting* acara *reality show*, dengan

susunan karya *video art*, *video mapping*, dan karya instalasi seperti rangka miniatur rumah dan ruang keluarga. dengan ukuran karya rangka miniatur rumah berbahan besi dan kain transparan berukuran 3 m x 2,5 m x 2,5 m. Di sekitar miniatur rumah tersebut, diletakkan beberapa televisi yang melingkari miniatur rumah dengan jarak 2 m dari objek miniatur rumah.

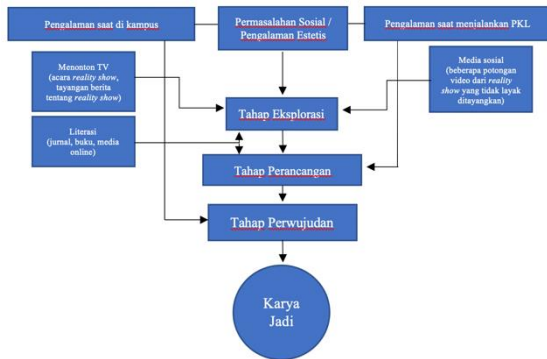


**Gambar 1.** Perancangan sketsa karya (Sumber: Pranawa, 2021)



**Gambar 2.** Perancangan sketsa karya dalam bentuk 3D (Sumber: Pranawa, 2021)

Tahap perwujudan, menjadi tahap merealisasikan semua data, semua yang ada pada rancangan sketsa karya, mulai dari mengumpulkan bahan, seperti televisi, miniatur rumah, proyektor, hingga *mengedit footage (stok video mentah) video art* dan animasi bentuk *video mapping*. Untuk kemudian dirangkai ke dalam bentuk video instalasi.



**Bagan 1.** Alur bagan penciptaan karya  
(Sumber: Pranawa, 2021)

Tahap pengumpulan *footage* dari karya *video art* wajah-wajah, perupa mengajak beberapa warga dari kampung perupa, yang sebelumnya pernah atau sering melihat tontonan *reality show*. Kemudian, untuk karya *video mapping*, perupa membuat komposisi bentuk visual sendiri yang diadopsi dari bentuk *distorsi* (gangguan) sinyal yang terjadi pada televisi, dengan menggunakan *software adobe after effect*. Pada tahap penyusunan karya video instalasi, perupa dibantu oleh beberapa teman dan artisan untuk merealisasikan semua bentuk yang sudah dirancang sebelumnya. Mulai dari memotong besi untuk rangka miniatur rumah, hingga pemasangan kain dan proyektor yang nantinya akan dijadikan sebagai media proyeksi *video mapping*



**Gambar 3.** Proses pengelasan rangka miniature rumah  
(Sumber: Ariwijaya, 2021)

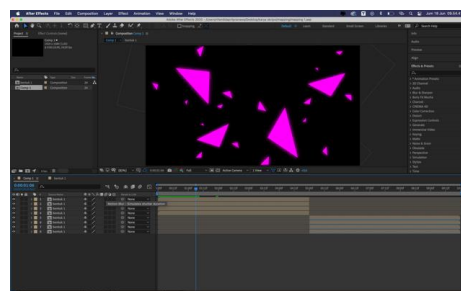


**Gambar 4.** Pengecatan rangka miniature rumah  
(Sumber: Ariwijaya, 2021)

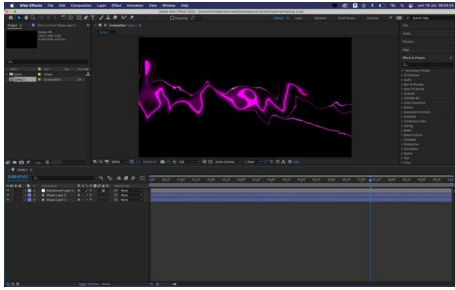


**Gambar 6.** Membuat meja untuk komponen dalam karya instalasi rumah  
(Sumber: Ariwijaya, 2021)

Tahap ini membuat sebuah rangka miniature rumah dari besi yang di potong-potong dan kemudian disatukan menggunakan las, untuk membuat bentuk seperti yang perupa inginkan. Tak lupa juga untuk membuat objek-objek isian dari miniature rumah seperti *buffet* untuk menaruh TV dan beberapa benda-benda di atasnya, agar di dalamnya terlihat mirip seperti ruang keluarga.



**Gambar 7.** Proses pembuatan video untuk karya *video mapping* menggunakan *software adobe after effect*  
(Sumber: Pranawa, 2021)



**Gambar 8.** Proses pembuatan video untuk karya video mapping menggunakan *software adobe after effect* (Sumber: Pranawa, 2021)

Pada tahap ini perupa membuat sebuah video animasi yang visualnya seperti gangguan sinyal yang terjadi pada pengoprasian televisi, disini perupa menggunakan *software Adobe Aftereffect* yang memang *software* ini dikusukan untuk membuat bentuk-bentuk animasi ataupun oenambahan efek dalam video.



**Gambar 9.** Proses *editing* warna video untuk karya video art makan sarkas menggunakan *software davinci resolve* (Sumber: Pranawa, 2021)



**Gambar 10.** Proses *editing* warna video untuk karya video art wajah-wajah menggunakan *software davinci resolve* (Sumber: Pranawa, 2021)



**Gambar 11.** Proses *editing* warna video untuk karya video art wajah-wajah menggunakan *software davinci resolve* (Sumber: Pranawa, 2021)



**Gambar 12.** Proses *editing* warna video untuk karya video art wajah-wajah menggunakan *software davinci resolve* (Sumber: Pranawa, 2021)

Tahapan ini menampilkan proses *coloring grading* atau pewarnaan dalam video, dimana video ini diambil menggunakan kamera *mirrorless Lumix GH5* yang menggunakan *Profile Picture V-Log*, yaitu gambar yang ditangkap memiliki warna yang dipudarkan atau biasa disebut *flat color*, namun informasi data warna dari video yang diambil oleh kamera menjadi lebih banyak. Sehingga pewarnaan dalam video ini menjadi perlu dimunculkan untuk mengambil atau membetuk suasana dari warna yang ada dalam tiap video.



**Gambar 13.** foto saat mendisplay karya (Sumber: Idzhar, 2021)

## KERANGKA TEORETIK

Seorang penulis dan kurator Amerika John Hanhardt memiliki pendapat bahwa munculnya video art di Amerika didasari oleh dua isu, yaitu pertentangan terhadap acara televisi komersial dan praktek seni rupa intertekstual pada akhir 1950-an dan awal 1960-an. Hanhardt juga mengidentifikasi bahwa pengenalan dari produk Sony ‘Portapak’ di 1967-8, sebagai peristiwa kunci, ‘menempatkan alat dari media ke tangan seniman’, tetapi juga mengindikasikan bahwa aktivitas seniman Nam June Paik dan Wolf Vostell di awal 1965 dalam mengadopsi peralatan televisi dan menampilkannya sebagai sebuah ikon, yang mana sangat penting untuk membentuk video art sebagai sebuah wacana, untuk memberikan pengaruh pada seniman Video Art selanjutnya (Chrish-Meigh Andrews, 2014:10).

Dalam sudut pandang yang lain, Video Art menjadi sebuah budaya media baru, baru dalam arti memberikan cara pandang baru dalam melihat media sebagai realitas yang terkait dengan norma dan hukum yang diharapkan dapat mengubah perilaku dan berdiri sendiri. Selayaknya video konvensional di lingkungan keluarga, Video art juga didasarkan sebagai media komunikasi yang lepas dari keterkekangan struktural dan ideologi. Penentangan para seniman Video Art didasari pada homogenitas acara TV dan munculnya *portable video camera* ‘Sony Portapak’ pada 1960-an. yang mana setiap orang dapat menjadi sutradara, kameraman, dan menjadi bintang dalam karyanya sendiri (Adiprabowo, 2014).

*Video art* dalam penciptaan karya ini disusun menjadi sebuah instalasi untuk memberikan makna baru dalam karya *video instalasi*, Kata ‘Instalasi’ sekarang telah diperluas untuk mendeskripsikan beberapa penyusunan dari objek dalam setiap ruang yang diberikan. Seni instalasi menampilkan pengandaian penonton yang meningkatkan indra peraba, pencium, dan pendengaran sebagai indra pengelihatannya mereka (Claire Bishop, 2005:6). Sedangkan secara singkat dalam karya ini video instalasi mencakup bidang yang luas dalam praktek, format, dan konfigurasi gambar bergerak. dari proyeksi *film multichannel* dan *video sculpture* hingga ruang media yang interaktif dan mendalam. Istilah ini dapat diterapkan pada gambar bergerak yang muncul dari atau yang diproyeksikan ke layar, monitor,

atau perangkat seluler dan ditampilkan di luar ruang konteks sinematik yang konvensional. Dalam periode sejarah munculnya *video instalasi* bertepatan dengan munculnya teknologi *video analog* pada pertengahan sampai akhir 1960-an dan juga seiring dengan munculnya seni instalasi pada periode yang sama. Sampai tahun 1980-an, video instalasi sebagian besar terbentuk terutama sebagai tampilan galeri monitor tabung. Sering dikonfigurasi ke dalam susunan patung yang refleksinya hanya sebagai dukungan karya patung (Johanna Gosse, 2020).

Gerakan Avant-Garde seperti pemaparan Aris Setiawan dalam karya ini digunakan untuk mematahkan batasan antara seni, dimana memberi alternatif bahwa seni tak melulu tentang keindahan (Setiawan, 2020). Karya ini membawakan bentuk-bentuk media media baru dalam sebuah video art dan *proyeksi video mapping* dalam sebuah karya video instalasi untuk membuat sebuah makna yang baru tentang *distorsi*, untuk menggambarkan makna dari gangguan isi konten dari program acara *reality show*.

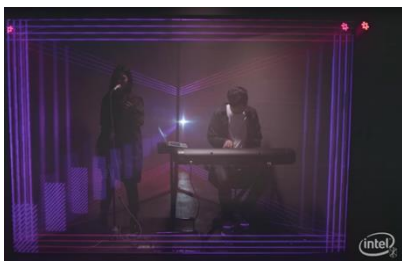
*Multi-Display* dalam penataan monitor juga menggunakan sistem *multi-kanal* yaitu melalui perangkat *splitter* yang memungkinkan untuk memecah sinyal yang melalui output komputer, lalu menyatukan beberapa proyektor agar dapat memproyeksikan kesatuan gambar dengan permukaan media proyeksi. Media ini menggunakan satu software untuk membentuk dan mengubah visual yang ada pada layar monitor computer menjadi sama dengan permukaan yang akan diproyeksikan. Dan juga menyatukan beberapa proyektor untuk menutupi seluruh permukaan bentuk yang akan diproyeksikan agar terlihat menyatu.

Beberapa referensi dari seniman berikut memiliki keterkaitan atau kesamaan dengan bentuk karya dalam penelitian penciptaan ini, diantaranya ada video instalasi dan video mapping.



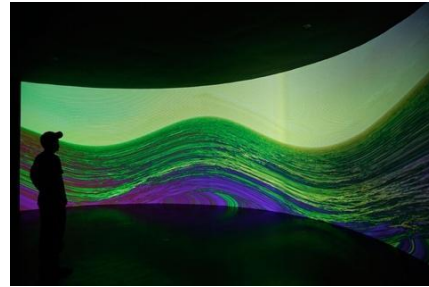
**Gambar 16.** Karya Nam June Paik ‘TV Buddha’ 1974  
(Sumber: <https://rochellemorris.wordpress.com>, 2015)

Berikut merupakan salah satu referensi dari Nam June Paik “*TV Buddha*” pada tahun 1974. Karya ini memiliki rangkaian pemasangan yang sangat sederhana, menempatkan patung Buddha duduk berhadapan dengan monitor TV, yang menampilkan gambarnya sendiri. Ini merupakan rangkaian siklus tertutup, dengan rangkaian kamera terpasang memberikan umpan balik langsung pada patung. Ini sangat efektif menjebak Buddha dalam siklus melihat (sekarang, dulu, dan nanti), dan diawasi oleh rekaman dirinya sendiri. Putaran tak terbatas ini tampaknya untuk memanipulasi waktu dan memiliki potensi untuk merepresentasikan kemungkinan yang tak terbatas. Hamilton (dalam Rochelle Morris, 2015).



**Gambar 17.** Karya Kimokal “The Musique Extraordinaire”z  
(Sumber: <https://youtu.be/BsIIXnwdTNg>, 2016)

Adapun dari karya Kimokal “*The Musique Extraordinaire*” pada tahun 2016. Dalam karya ini Kimokal berkolaborasi dengan Intel untuk mengubah musik dalam bentuk visual, di mana setiap perubahan *beat* dalam musiknya dapat divisualkan dalam bentuk yang berbeda-beda. Karya dalam bentuk prisma segitiga ini, ditembak dengan proyektor yang mana visual didapat dari pengolahan *software video editing* lalu diproyeksikan dengan *software mapping*.



**Gambar 18.** Tromarama “Domain” 2019  
(Sumber: <http://tromarama.com/site/domain>, 2019)

Juga karya dari Tromarama ‘Domain’ pada tahun 2019, merupakan sebuah karya yang menyatukan antara *digital image projection, software, real-time internet-based data, and sound*. Visual dan suara yang dimunculkan dalam karya ini mengacu pada basis data sebuah aplikasi cuaca (*accu weather*) yang mana data dari aplikasi ini memang bebas untuk dipergunakan untuk keperluan umum, dari data aplikasi cuaca yang ditangkap di sekitar Jogja Nasional Museum untuk kemudian diolah dalam *software*, yang mana *software* tersebut berisi *coding* untuk mengubah data tersebut menjadi distorsi yang dimasukkan ke gambar. Begitupun juga audio yang meliputi visual dari karya Domain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penciptaan ini, diperoleh satu kesatuan yang utuh berupa karya video instalasi, yang di dalamnya berisikan tiga karya yaitu *video art, video mapping*, dan karya seni instalasi. Karya tersebut diberi judul “*Sisi Gelap*”

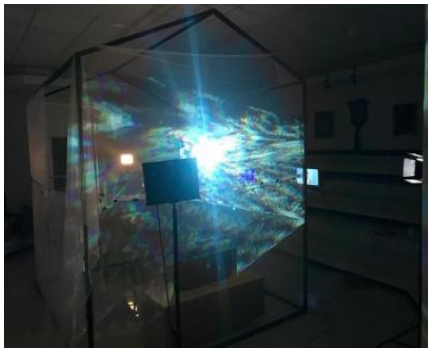


**Gambar 19.** Foto karya Video Instalasi  
Ukuran dan Media : 5m x 5m x 3m  
*Mix Media (besi rangka rumah, kursi, meja, TV, kain, lampu, proyektor)*  
(Sumber: Pranawa, 2021)





**Gambar 20.** Foto karya Video Instalasi  
Ukuran dan Media : 5m x 5m x 3m  
*Mix Media (besi rangka rumah, kursi, meja, TV, kain, lampu, proyektor)*  
(Sumber: Pranawa, 2021)



**Gambar 21.** Foto karya Video Instalasi  
Ukuran dan Media : 5m x 5m x 3m  
*Mix Media (besi rangka rumah, kursi, meja, TV, kain, lampu, proyektor)*  
(Sumber: Pranawa, 2021)

Spesifikasi karya, Terdapat 5 monitor yang berisi video ekspresi wajah manusia dan 1 monitor yang terdapat video *reality show* yang di display dalam satu bentuk kerangka miniatur rumah. 5 monitor disusun setengah melingkari sebuah rangka miniatur rumah yang tertutupi sebuah kain berwarna putih transparan itu. 5 video yang terdapat dalam monitor memperlihatkan ekspresi penonton yang melihat video *reality show*. video yang menggambarkan ekspresi wajah manusia diwujudkan dengan objek manusia: Ekspresi wajah laki-laki dewasa, Ekspresi wajah perempuan dewasa, Ekspresi wajah anak laki-laki dan perempuan. Yang memparodikan sebagai penonton yang sedang berada di studio saat acara *reality show* itu dibuat. 1 video dalam miniatur rumah yang menampilkan acara *reality show* yang setiap 15 detik berganti dengan acara anak-anak seperti film kartun (Upin Dan Ipin, Adit Sopo

Jarwo, Doraemon, Shincan). Video tersebut ditonton oleh boneka di dalam rangka miniatur rumah yang tertutup kain putih transparan. Ruangan menjadi media untuk menempatkan komponen-komponen yang disusun untuk membuat video instalasi. Ruangan menggunakan gedung T3 studio Gambar Bentuk Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Untuk mendisplay video ekspresi wajah manusia menggunakan TV LCD dan LED sebanyak 5 buah, yang masing-masing disambung dengan *USB Drive* sebagai media penyimpanan file video. Perupa menggunakan teknik editing dalam *software (Premiere Pro, After Effect)* untuk membuat karya video art. Dalam karya video instalasi ini, perupa menggunakan banyak teknik. Tidak hanya teknik *editing* dan *mixing* dalam visual dan audio, perupa juga menggunakan teknik *video mapping (video mapping adalah teknik visual yang memproyeksikan gambar pada permukaan nyata, terutama bangunan, untuk menciptakan animasi yang mengesankan dan tampak hidup)*. Teknik penyusunan karya instalasi seperti mengkomposisikan benda seperti meja, tv, lampu, dan kursi dalam miniatur rumah juga menjadi bagian penting dalam karya ini. Pengumpulan *footage* diambil berdasarkan ekspresi wajah subjek orang dewasa, anak kecil, dan lansia saat menonton salah satu cuplikan *reality show*. Pengambilan wajah langsung ini untuk memperlihatkan ekspresi *intens* sipenonton dalam melihat tayangan *reality show*. Adapun suatu karya *video art performance* yang berisikan 4 orang yang sedang duduk di kursi meja makan, dengan menghadap pada hidangan yang ada di depan mereka, namun juga dengan kondisi badan yang separuh telanjang. Perupa juga menggunakan teknik *video mapping (video mapping adalah teknik visual yang memproyeksikan gambar pada permukaan nyata, terutama bangunan, untuk menciptakan animasi yang mengesankan dan tampak hidup iberdrola.com)*. menggunakan *software Resolume Arena*

Deskripsi karya, beberapa televisi yang disusun melingkar, dan menampilkan figur seseorang yang sedang menonton televisi, atau seseorang yang sedang menonton proses *shooting* acara *reality show*. Televisi-televisi ini menghadap pada karya instalasi yang berbentuk

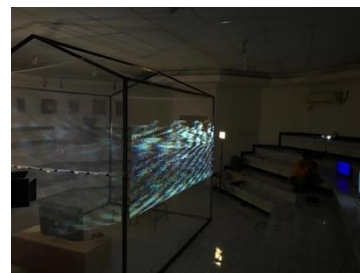
seperti sebuah ruang keluarga, di dalamnya ada televisi yang diletakkan di atas *buffet* dengan kursi di depannya. Konstruksi rangka seperti miniatur rumah yang mengurung ruangan tersebut dengan kain putih, kain putih juga menjadi media dari proyeksi *video mapping* yang mengitari ruangan tersebut dari empat sisinya. Di sekeliling karya berbentuk miniatur ruang keluarga ini, terdapat 3 lampu yang biasa digunakan untuk *shooting*. Karya ini memparodikan ruang studio yang digunakan saat proses *shooting* acara *reality show*.

Televisi yang disusun melingkar seperti seolah penonton hadir dalam ruang studio *shooting* acara *reality show*. *Mapping* dari monitor yang diproyeksikan ke arah kain juga sebagai media untuk memberikan cahaya dan membuat *ambience* yang lebih ke karya instalasi miniatur rangka rumah yang berada di tengah karya. Karya ini berisikan parodi yang perupa ingin sampaikan untuk mengkritik acara *reality show* yang kian lama kian buruk dalam segi konten yang ditampilkan. Dengan maksud membalik keadaan yang mana seseorang atau keluarga sedang menonton langsung kejadian yang terjadi pada mereka sendiri. Seolah-olah mereka itu melihat dirinya sendiri yang duduk dirumah dan sedang menonton acara televisi. Maksudnya, agar dapat memahami bahwa dalam dunia televisi sesungguhnya ada suatu konstruksi realitas yang dibangun dengan maksud dan tujuan tertentu. Penciptaan karya ini dimaksudkan untuk membawa apresiator pada realitas yang sebenarnya mereka lihat setiap hari di layar kaca, hingga pada akhirnya apresiator pun paham sebagai masyarakat ada baiknya untuk mengontrol atau memilih tontonan yang sehat macam apa, yang harusnya mereka konsumsi atau mereka nikmati. Juga sebagai rekonstruksi ulang dari salah satu fungsi televisi sebagai media massa yaitu *To Educate (mendidik)*. Agar masyarakat dapat mengambil banyak contoh atau pembelajaran dari media televisi.



**Gambar 22.** Foto karya Video Art wajah-wajah  
Ukuran dan Media : 3m x 3m  
TV LCD/LED 14' - 16'  
(Sumber: Pranawa, 2021)

Dalam satu karya ini, terdapat karya *video art*, yaitu dengan menampilkan wajah-wajah dari orang dewasa, remaja, dan anak-anak yang sedang menonton *reality show*. Dengan ditampilkan dalam televisi-televisi yang berbeda, yang mana seakan mereka sedang duduk dan menonton langsung dalam studio suatu stasiun televisi saat acara *reality show* itu dibuat. Maksudnya ingin memperlihatkan *gimmick (gesture atau mimik wajah)* dari si penonton, yang mana pembuatan *gimmick* ini selalu menjadi senjata utama dalam *reality show* untuk menghipnotis para penonton agar melihat kejadian yang ada di televisi itu seakan benar benar terjadi dan nyata, dan sedang dialami oleh peserta yang ada dalam acara *reality show* tersebut.



**Gambar 23.** Foto karya Video Mapping  
Ukuran dan Media : 5m x 5m  
4 buah Proyektor 1080p  
(Sumber: Pranawa, 2021)

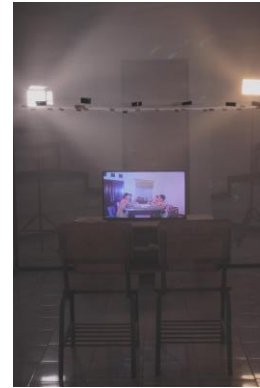
Adapun karya *video mapping* sebagai penambahan *distorsi (gangguan)* yang terjadi pada masyarakat. 4 proyektor ditembakkan secara bersamaan pada kain yang mengelilingi instalasi ruang keluarga. Dengan mengusung konsep *distorsi (gangguan)* yang terjadi pada televisi (*glitch*, gambar semut, sinyal buruk, gangguan magnet) untuk lebih membangun suasana yang

terjadi seperti pada studio stasiun televisi saat acara *reality show* itu dibuat. Penambahan warna serta *efek glitch* digunakan dengan maksud bahwa gangguan yang sering terjadi pada saat pengoperasian televisi ini digambarkan serupa sama dengan apa yang televisi lakukan dengan acara *reality show* yang mereka tayangkan kepada masyarakat, yaitu sudah mengganggu dan menghipnotis masyarakat karena tayangan mereka.



**Gambar 24.** Foto karya Instalasi berbentuk rumah  
Ukuran dan Media : 3m x 2,5m x 2,5m  
*Mix Media (besi rangka rumah, kursi, meja, TV, kain putih)*  
(Sumber: Pranawa, 2021)

Juga instalasi berbentuk rangka rumah serta penataan benda seperti yang ada pada ruang keluarga, yang mana ada televisi yang menyala dan bergantian memutar cuplikan video *reality show* dan kartun anak-anak serta *video performance* orang yang makan dengan rakus. Bentuk visual rangka rumah dan ruang keluarga ini dipilih karena perupa bisa merasakan kedekatan yang terjadi antara anggota keluarga dalam kedua bentuk visual ini. Yang dimaksudkan bahwa televisi telah menyerang seluruh masyarakat sampai pada bagian inti, yaitu keluarga. Masyarakat pun dengan mudah mempercayai apa yang televisi tayangkan tanpa banyak mengetahui konstruksi realitas media yang ada dibalikinya.



**Gambar 24.** Foto karya makan sarkas  
Ukuran dan Media : TV LED 32’  
(Sumber: Pranawa, 2021)

Sebuah televisi yang diletakkan di tengah bufet yang menampilkan *video art performance*, potongan acara *reality show*, dengan durasi 30 detik juga bergantian beberapa acara tv anak-anak. *Video art* dimuat dalam media televisi, karena memang media televisi merupakan alat yang juga sudah menjadi kebutuhan pokok setiap keluarga, juga di depan televisi keluarga kerap kali bercerita atau mengobrol sembari menikmati tontonan televisi. Bentuk ruang keluarga dipilih oleh perupa karena dengan bentuk visual seperti ini yang dapat menggambarkan kedekatan saat keluarga berkumpul. *Video art performance* dimaksudkan bahwa seolah masyarakat sudah tidak dapat lagi memilih acara apa yang pantas untuk kita tonton, namun televisi hanya menyodorkan acara dengan realitas buatan dan tujuan tertentu untuk kita saksikan.

Analisis karya, *Video art*, yang menampilkan seseorang yang seolah sedang duduk dan menonton televisi juga merupakan sebuah kritik yang digambarkan oleh perupa. Karena menurut Sudarmaji kritik adalah komentar atau ulasan yang bersifat normatif. Bentuk video instalasi merupakan bentuk visual yang menggabungkan beberapa media yang menampilkan video sehingga berbentuk susunan bahkan nilai karya yang baru. Berkaitan dengan seni rupa kontemporer seperti yang disampaikan Mikke Susanto, 2018, seni rupa yang berkembang pada masa kini atau juga biasa disebut kekinian, karena kata “kontemporer” itu berarti sezaman dengan perupa atau pengamat atau saat ini. Kontemporer tidak merujuk pada satu karakter, identitas atau gaya visual tertentu. Dengan Instalasi yang juga

merupakan teknik dalam seni rupa (patung) yaitu assembling, Dalam karya seni instalasi kesatuan unit merupakan penilaian penting yang turut menentukan ukuran dan nilai seni. *Video mapping* yang diproyeksikan pada permukaan kain di sekeliling miniatur rumah, menampilkan visual berbentuk distorsi atau gangguan yang kadang terjadi pada siaran televisi. Untuk memunculkan satu imaji baru yang mana perupa gambarkan sebagai acara-acara pada televisi yang sudah mengganggu masyarakat dari segi konten acaranya. Merupakan bentuk seni media yang seperti yang disampaikan oleh Gustaff H. Iskandar, 2006 dengan memanfaatkan perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, juga sebagai pengolahan data dan informasi yang diperoleh dari ilmu pengetahuan dalam produksi dan distribusinya.

Lalu seni juga merupakan segala sesuatu yang dilakukan atas bukan dorongan kebutuhannya sendiri, melainkan hanya karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan, ataupun karena dorongan spiritual (Mikke Susanto, 2018:365). Maka seharusnya seni juga bisa sebagai dorongan sistem kontrol atas apa yang terjadi saat ini pada media, media TV khususnya. Dengan tayangan-tayangan mereka yang banyak dilakukan supaya hanya rating tinggi yang mereka peroleh, tanpa menyadari akan dampak dari acara/program yang mengudara di masing-masing kanal mereka.

Beberapa referensi visual karya seperti pada pemaparan perupa di atas juga menjadi acuan beberapa pembuatan hingga pemasangan karya, seperti teknik dan pembuatan *video mapping*, yang perupa ambil dari karya Tromarama dan Kimokal, untuk memainkan dan memasang proyektor. Karya dari Nam June Paik menjadi referensi dari perupa untuk meletakkan karya video art yang disusun melingkar dan seakan penonton yang ada di dalam televisi melihat langsung diri mereka dan keluarga mereka ada dalam acara reality show.

### Validasi Karya

“Sisi Gelap” yang coba menyampaikan kritik akan program *reality show* melalui pendekatan semiotika ini bisa tersampaikan dengan baik. Rifandi sebagai perupa coba menyampaikan bagaimana sebuah program penuh kebohongan

yang menyajikan ironi seseorang hingga keluarga ini bisa hadir ke rumah-rumah penonton. Pemilihan untuk menghadirkan penonton ke sebuah studio untuk menonton ironi menjadi hal yang menarik untuk memberikan tamparan realita kepada penonton yang hanyut akan naratif yang dibangun dalam program *reality show* (ditulis oleh Wahyuddin Hasani Widodo).

Secara gagasan karya ini menarik, namun saya masih belum menemukan sisi puitik, estetik, dan artistiknya. mungkin belum, secara bentuk melihat dari video dan foto penyajian karya ini jika dipersiapkan lebih matang akan punya potensi menjadi karya yang lebih bagus. Kerangka rumah bagus dan rapih namun untuk interior lain dan juga kain transparan sebagai bidang mapping kurang rapih, atau tanggung sekalian yang eksploratif (kacau artistik). display tv sebenarnya bisa lebih menguntungkan jika di satukan dengan kerangka rumah, jadi karya tidak tergantung pada bentuk ruang. Namun jika kembali lagi ke video dan foto, maka jalan satu-satunya adalah juga memperhatikan interior ruangan (semisal hubungan posisi duduk ruangan dengan karya, cara menaruh tv, pembersihan ruangan dari karya lainnya). hal ini dimaksudkan agar fokus karya utuh karena karya bersifat instalasi dan berpotensi interaktif (ditulis oleh Dwi Januartanto).

Pada praktik seni instalasi video-nya, Rifandi membawakan karya ‘Sisi Gelap’ dengan pola bentuk instalasi klasik ‘video sculpture’ dengan susunan bentuk ruang studio miliknya. Ini merupakan suatu ciri khas dari Rifandi yang dapat dijadikan sebagai keunggulan dalam karyanya, dimana kebanyakan seniman video instalasi saat ini sedang *genit* dengan membawakan pola-pola *AI artificial intelegen* kedalamnya yang membuat karya mereka dapat berinteraksi dengan audiens. Penyusunan 5 TV yang melingkar dengan dengan horizontal, dapat menunjukkan hubungan manusia dengan manusia dalam karyanya, seperti apa yang ingin Rifandi gambarkan dalam konsepnya atas gangguan yang diberikan acara *reality show* yang mana ini mengartikan dari gangguan yang diberikan dari manusia ke manusia. Bentuk seni instalasi yang dibawakan Rifandi terlihat menyeramkan, seperti penggambaran ruang pencucian otak yang kerap digambarkan pada ‘CIA’ di film. Bentuk ruang keluarga dengan dua buah meja menghadap langsung pada satu TV

LED berukuran 32' ini menggambarkan seseorang yang harus dipaksa untuk menonton satu hal yang terus dan berulang (ditulis oleh Gelar Soemantri).

## SIMPULAN DAN SARAN

Acara *reality show* memanglah sebuah acara yang dibuat dengan mengangkat kisah atau kejadian nyata pada layar televisi. Namun, kondisinya sekarang, sangat mengalami penurunan, acara seperti *reality show* harusnya lebih mampu memberikan pelajaran tentang liku-liku kehidupan kepada masyarakat. Melalui karya seni video instalasi ini, diharapkan masyarakat lebih memahami lagi tentang konstruksi apa yang dibangun oleh media. Sehingga lebih bijak dalam mencerna suatu tontonan.

Literasi media memang sangatlah penting untuk memberitahukan kepada masyarakat tentang realitas apa yang ada dibalik acara *reality show*. Pemahaman tentang literasi media juga dapat dibawakan dengan sebuah karya seni, yang mana karya seni juga dapat membawakan sebuah kritik, karena memang juga pada dasarnya seni adalah bentuk representasi dari kehidupan manusia.

Melalui penciptaan karya ini diharapkan, banyak masyarakat yang paham dalam hal menonton televisi, terlebih lagi saat menonton acara *reality show*. Agar dapat menilai apa yang ada secara lebih positif dan yang terpenting lagi realitas buatan yang ada di dalam acara *reality show* tidak dianggap masyarakat sebagai kejadian yang terjadi benar-benar nyata, namun dimaknai sebagai hiburan yang dapat diambil nilai positifnya. Juga dengan karya ini dapat menjadi referensi karya kedepannya dalam penelitian maupun penciptaan karya orang lain selanjutnya, juga dalam memahami dampak dari acara *reality show* maupun dampak keseluruhan dari media televisi.

## REFERENSI

Sumber dari buku:

- Andrews, Chris Meigh. 2006. “*A History Of Video Art*”. New York: Bloomsbury Publishing Plc.
- Bishop, Claire. 2005. “*Instalation Art*”. London: Tate Publishing.
- Fiske, John. 1987. “*Television culture: popular pleasures and politics*”. Taylor & Francis e-Library, 2001.

Susanto, Mikke. 2002. “*Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*”. Yogyakarta: Kanisius.

Sumber dari artikel jurnal:

- Andiprabowo, Vanis Dias. 2014. “*Penciptaan Video Seni Melalui Representasi Kekerasan dalam Program Komedi Televisi (Opera van Java)*”. Jurnal Rekam, Vol 10 No.2. pp. 104-105.
- Fauzi, Ahmad. 2019. “*Parodi Sebagai Strategi Kreatif Iklan di Indonesia (Studi Kasus Iklan Ovo X Grab Versi Rhoma Irama)*”. Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Prologia, Vol. 3, No. 1. pp. 4-5.
- Frisnawati, Awaliya. 2012. “*Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show dengan Kecenderungan Perilaku Prososial pada Remaja*”. Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Jalan Kapas 9, Semaki, Yogyakarta, Empathy, Vol.I No.1. pp. 49.
- M. Jazuli. 2001. “*Kritik Seni Pertunjukan (Critic of The Performing Art)*”. Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni, Vol.2 No.2. pp. 79-40.
- Sanityastuti, Marfuah Sri. 2014. “*Literasi Media : Upaya Menyikapi Tayangan Televisi*”. Jurnal Komunikasi Profetik, Vol. 7, No. 2. pp. 25-30.
- Sondakh, Harilama dan David, Eribka Ruthellia. 2017. “*Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa*”. Ilmu, Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi, e-journal “Acta Diurna” Volume VI. No. 1. pp. 3.

Sumber dari website:

- Apriyanto, Lutfi. 2018. “*Ragam Hias Majapahit dalam Karya Perhiasan*”. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, diunduh pada Bulan Mei 2020, dari <http://digilib.isi.ac.id/3159/>.
- Gosse, Johanna. 28 February 2020. “*Video Installation - Cinema and Media Studies*”. diunduh pada Bulan Juni 2021, dari Oxford Bibliographies (<https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0325.xml>).

Gustaff, H. Iskandar. 2005. *“Rekomendasi Kebijakan Pengembangan Praktik Seni Media di Indonesia”*. Bandung, Sudhaberata Sengupta, sesi presentasi Sarai Media Lab dalam acara the Third Asia Europe Art Camp 2005, diunduh pada Bulan Mei 2020, dari [http://mirror.unpad.ac.id/orari/library/library-ref-ind/ref-ind-](http://mirror.unpad.ac.id/orari/library/library-ref-ind/ref-ind-2/application/education/pengembangan_praktik_seni_media_di_indonesia.pdf)

[2/application/education/pengembangan\\_praktik\\_seni\\_media\\_di\\_indonesia.pdf](http://mirror.unpad.ac.id/orari/library/library-ref-ind/ref-ind-2/application/education/pengembangan_praktik_seni_media_di_indonesia.pdf)

Puspasari, Komariyah. 10 Oktober 2016.

*“Tayangan Televisi yang Merugikan*

*Generasi Muda”*. dalam Kompasiana, hlm. 5, diunduh pada Bulan Mei 2020, dari <https://www.kompasiana.com/komsky/57faec47c5afbdc0d2d179b/tayangan-televisi-yang-merugikan-generasi-muda>.