

# REKONSTRUKSI SISTEM KAPITAL DAN STRATEGI PENGUASAAN TUBUH MELALUI TEKNOLOGI

Muhammad Akbar Setiadi

Rikrik Kusmara

Deden Hendan Durahman

Program Studi Magister Seni Rupa, FSRD Institut Teknologi Bandung

Jalan Ganesa No. 10 Bandung

e-mail: akbarkadakbar@gmail.com

## ABSTRACT

*Gaze means that someone is looking at an object. It allows you to be a gaze so that you can see or display yourself. In the gaze, it also shows that the gaze is the owner that can be said to be the ruler. The presence of a camera as an object recording tool places it at the voyeurism stage that recording activities are actions without intervention, observing unnoticed. Someone who is behind the camera lens has full power on what he records in front of the camera lens, powers can also be used by image observers on the screen. At this stage the camera can represent gaze control. Users are also able to control the framing of visual representations on the screen that are being gazed at by the audience, the observer is made to believe what is presented through the presentation screen frame boundaries even if what is displayed is not entirely real, even through the latest video technology which is supposed to represent reality and similarities. Men's activities as a gaze on women's bodies as objects, in various interests of corporate media, women's bodies are presented as objects of spectacle that are both pleasurable and painful for the audience (especially men), the audience becomes the controller of what he looks at, but he does not realize that besides the presence the body of the viewer, which is controlled by a woman's gaze on the screen, is under the power of the screen she is staring at.*

**Keywords:** *Gaze, Power, Video, Camera, Voyeurism*

## ABSTRAK

*Gaze* berarti seseorang sedang melihat, membiarkan dirinya menjadi tatapan agar dilihat atau menampilkan dirinya. Dalam *gaze*, si penatap merupakan penonton yang memiliki kuasa. Kehadiran kamera sebagai alat (*tools*) perekam objek menempatkannya pada tahap *voyeurisme* bahwa aktifitas merekam adalah aksi tanpa intervensi, mengamati tanpa diketahui. Seseorang yang berada di balik lensa kamera memiliki kekuasaan penuh pada apa yang ia rekam di depan lensa kamera, kekuasaan dapat pula di gunakan oleh pengamat citraan pada layar tersebut. Pada tahap ini kamera dapat merepresentasikan pengendalian tatapan. Penggunaanya mampu mengendalikan pula pembingkai representasi visual pada layar yang sedang ditatap oleh pengamatnya (*audience*), pengamat dibuat untuk mempercayai apa yang disajikan melalui batasan bingkai layar presentasi sekalipun apa yang ditampilkan tidak sepenuhnya nyata, sekalipun melalui teknologi video terkini yang disinyalir mampu merepresentasikan kenyataan dan kemiripan yang sebenarnya. Aktifitas pria sebagai penatap atas tubuh perempuan sebagai objek, dalam berbagai kepentingan media korporat, tubuh perempuan disajikan sebagai objek tontonan yang begitu nikmat sekaligus menyakitkan bagi penontonnya (khususnya pria), penonton menjadi pengendali dari apa yang dia tatap, namun ia tidak menyadari bahwa selain kehadiran tubuh penonton yang dikendalikan oleh tatapan perempuan pada layar, dirinya pun sedang berada di bawah kekuasaan layar yang ia tatap.

**Kata Kunci:** *Gaze, Kekuasaan, Video, Kamera, Voyeurisme*

## PENDAHULUAN

Kehadiran tubuh tidak lagi semata tubuh yang berdiri sendiri, tubuh tidak bisa luput dari kepentingan-kepentingan luar tubuh itu sendiri, pada akhirnya henyalah semacam perpanjangan tangan kepentingan-kepentingan ekonomi, sosial dan politik. secara konsepsi. Tubuh dalam ranah budaya kontemporer didominasi oleh teknologi dan sains. praktik diet, olahraga, bedah plastik, transplantasi, *implant*, *body building*, hingga perlakuan rekayasa kode genetik adalah beberapa contoh bagaimana teknologi menjadikan tubuh sebagai sebuah objek pendisiplinan, menambahkan atau mengurangi bagian-bagian tertentu yang cenderung memperlakukan tubuh sebagai entitas kebendaan belaka.

Perkembangan teknologi citraan informasi seperti video, film, fotografi, internet dan *cyberculture* akhir-akhir ini mampu menggantikan kehadiran fisik tubuh, teknologi reproduksi citraan mengakibatkan keseharian kita dikeping oleh tubuh-tubuh representasional, seperti yang terpampang pada papan-papan reklame, iklan dan berita televisi, pada situs-situs internet, pada layar-layar elektronik berukuran besar. Mengamati hubungan tubuh dengan teknologi, dikhususkan pada teknologi medium video. Tubuh dalam medium video memposisikan dirinya selaku objek 'fisikal' dan 'non-fisikal', dalam hal ini video mampu mendisiplinkan tubuh secara fisik semisal dalam aktifitas menonton atau ditonton sama halnya dengan proses merekam dan direkam. Sementara itu medium ini berhubungan pula dengan tubuh non fisik, memiliki peran sebagai penghasil bermacam citraan atas tubuh itu sendiri, memiliki kapabilitas dalam menggantikan tubuh fisik sehingga penyajian teknologi video mampu menghadirkan tubuh dalam karakter-karakter yang unik.

Secara visual kehadiran tubuh dapat diterjemahkan sebagai sebuah gambaran material masyarakat, yang pada hakekatnya merupakan representasi dari tubuh-tubuh

yang melahirkan kebudayaan yang terus menerus mengalami percepatan dan kebaruan imaterial, menghilangnya gambaran kehadiran fisik, dengan pola hubungan antara tubuh-tubuh tersebut yang juga imaterial. Ia sekaligus mereproduksi citraan baru, konsep presentasi dan distribusi yang baru (media jejaring sosial *online* seperti *Facebook* atau *Youtube*). representasi tubuh ini terus berevolusi dari wilayah ruang material ke hal yang bersifat imaterial yang cenderung mengaburkan kenyataan yang sebenarnya. walaupun pada kenyataannya bingkai tubuh dalam representasi audio visual itu merupakan rekaman dari kenyataan yang bersifat real. Kehadiran teknologi video yang ada hari ini, rekayasa realitas telah secara demokratis telah terakomodir, sehingga tubuh-tubuh yang dihidirkannya adalah gambaran realitas yang semu melalui teknik-teknik manipulasi visual efek digital, komputerisasi, media jejaring sosial dan perangkat-perangkat teknologi informasi lainnya. Perangkat-perangkat teknologi media informasi tanpa disadari menjadi alat kontrol teknologi media yang telah menjadi simbol kekuasaan kapital yang menaungi keberadaannya.

Teknologi video lahir dari media massa yang terinstitusionalisasi, selaku perpanjangan tangan dari budaya arus utama yang di latarbelakangi kapitalisme beserta media massa, video di tangan mereka mampu mempenetrasi pikiran-pikiran publik melalui teknik-teknik komunikasi efektif, sehingga media massa mendominasi penciptaan citraan tubuh, salah satunya video. melalui media massa khususnya televisi, citraan tubuh masuk kedalam ruang-ruang pribadi untuk mengajak hingga memainkan perannya yang besar dalam pembentukan stereotip akan tubuh dilatarbelakangi oleh kepentingan komersial melalui iklan, berita, hiburan.

Kemunculan teknologi video tidak lepas pula dengan lahirnya teknologi *surveillance* (teknologi pengawasan), ketika kamera video difungsikan sebagai pengawas akan suatu objek secara satu arah tatapan, objek menjadi

pasif, dan subject yang berada di balik kamera adalah 'penguasa'. kehadiran fisik kamera akan mengakibatkan suatu sikap tertentu ketika objek berhadapan dengan lensa kamera. Dapat dicontohkan pada orang-orang yang melambatkan tangan ke hadapan kamera ketika ada peliputan berita, atau orang yang malu menutup wajah atau menghindar ketika kamera menyorot wajahnya.

Aktifitas pribadi atau privat telah menjadi publik, video kamera dan perekam lainnya mencerap sensasi-sensasi dari diri orang lain, memungkinkan individu, orang banyak, untuk merasakan pengalaman sensori dari individu diluar dirinya. Sistem sosial yang berlaku memanipulasi dan mengkonstruksi tubuh normal yang lemah, terbuka pada kuasa tatapan sains kontemporer, tubuh menjadi tempat berkumpulnya serangkaian rasangan-rasangan media, tempat bermuara segala keterhubungan diri dan dunia sekelilingnya. tubuh pada saat bersamaan hadir diakibatkan atas serangkaian rangsangan aktifitas sosial berdasarkan penentuan dari budaya tontonan.

## METODE

Metode digunakan untuk penelitian berbasis karya ini adalah metode kualitatif, Penulis mengumpulkan landasan-landasan teori yang mendukung konsep karya tentang tubuh di dalam budaya tontonan khususnya budaya layar dari berbagai literatur yang memfokuskan pada teknologi media video digital terkini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tubuh, Teknologi, Kekuasaan

Di tahun 1967, Guy Debord menerbitkan buku "*The Society of Spectacles*" mengenai ketengangan dan kehebatan dari organisasi sosial yang telah menetapkan kehadiran produksi realitas. Analisa Debord tentang dunia

kontemporer bahwa pengelompokan benar atau salah di hasilkan semata oleh media secara artifisial, dikondisikan dan di tentukan melalui sesuatu dimensi ilusi sebagai sesuatu yang nyata. Bahasa citraan adalah kunci utama dalam komunikasi sosial dari tontonan itu sendiri, dimana setiap kekuasaan selalu memiliki fungsi, namun yang menjadi penting sekarang adalah pembiasaan dan percabangan dari mekanismenya, yang hari ini telah mengglobal.

Debord mengidentifikasi perubahan makna produksi dan pergerakan ekonomi menjadi alasan utama pengkonversian segala aktifitas, produk, perasaan dan hubungan manusia menjadi barang dagangan (*merchandise*), hubungan-hubungan tersebut menjadikannya sebuah hubungan komersil, Dunia membentuk dunia *merchandise*, memaksa untuk memproduksi dan mengkonsumsi tanpa henti.

Segala hal yang ada dalam masyarakat tontonan telah dipalsukan dalam memenuhi ketertarikan industri, pikiran-pikiran individu telah digiring untuk menghasilkan cara berpikir budaya tontonan yang tidak dipungkiri pula melayani keinginan dari penguasa tontonan. Debord berpandangan, bahwa hari ini individu-individu melihat dunia melalui citraan-citraan yang telah di pilih oleh pihak lain diluar dirinya, serangan tontonan dari berbagai arah tersebut mengakibatkan ketidak pedulian penontonnya, ketidak pedulian ini menggiring pada kebiasaan untuk tidak pernah mempertanyakan kondisi atas eksistensi dirinya.

Tubuh manusia dengan bagiannya dimuati dengan atribut kultural, publik dan privat, positif dan negatif, politik, ekonomi, seksual, moral dan seringkali kontroversial, bahwa dalam teknik pertunjukan tubuh merupakan alat ekspresi berbagai hal, baik menonjolkan gender, bercerita dan kepentingan ritus.

Michel Foucault melihat dua bentuk kekuasaan yang beroperasi pada wilayah tubuh manusia. Pertama, kekuasaan atas tubuh, yaitu kekuasaan eksternal yang mengatur tindak tanduk, pelarangan, dan pengendalian tubuh (hukum, undang-undang, agama, dan lainnya).

Kedua, kekuasaan yang memancar dari dalam tubuh, yaitu berupa hasrat dan potensi libidonya. Kekuasaan tipe ini menentang keras kekuasaan atas tubuh pertama. Ia biasa melakukan revolusi tubuh agar terbebas dari berbagai macam kekangan dan aturan. Kapitalisme lewat budaya komoditasnya- menjadi media utama tubuh untuk revolusi dan melepaskan hasrat serta kebebasannya. Kapitalisme, di satu sisi, menolong tubuh dengan cara membebaskan dari berbagai macam kekangan dan aturan. Dan di sisi lain mengeksploitasi potensi hasrat dan libido yang dimilikinya untuk dikomersialkan.

Penerapan *implant*, *prosthetic* cenderung membiaskan batasan antara benda mati dan benda hidup, seperti contact lens, kacamata, gigi palsu, silikon, alat pacu jantung, alat bantu pendengaran, penyaring darah pengganti ginjal, dan sebagainya. Sistem sosial yang berlaku memanipulasi dan mengkonstruksi tubuh normal yang lemah, tubuh menjadi tempat berkumpulnya serangkaian rasangan-rasangan media, tempat bermuara segala keterhubungan diri dan panggung dunia. tubuh pada saat bersamaan hadir diakibatkan atas serangkaian rangsangan aktifitas sosial berdasarkan penentuan dari budaya tontonan.

Dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, kita banyak mengalami kesulitan dalam mempertimbangkan jarak dengan teknologi, percepatan teknologi dan ekonomi telah bergerak mendahului batas kemampuan tubuh manusia yang memiliki elemen percepatan sangat rendah. Teknologi banyak menyerap energi tubuh manusia, sehingga menghasilkan berbagai macam tekanan, kecemasan, dan keterasingan, yang semakin lama mengikis unsur-unsur organis tubuh manusia itu sendiri sehingga secara terus menerus meningkatkan suatu kebutuhan akan teknologi terbaru.

Namun Teknologi bukan berarti semata buruk, dalam masa perkembangan teknologi ini dilain sisi melakukan penentangan terhadap kapitalisme dan otoritarianisme, kita dapat mencermati bahwa teknologi digunakan terlalu sering bukan semata untuk kepentingan

khalayak banyak, namun hanya pada golongan dan institusi tertentu. Dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, kita banyak mengalami kesulitan dalam mempertimbangkan jarak dengan alat (*tools*), percepatan teknologi dan ekonomi telah bergerak mendahului batas kemampuan tubuh manusia yang memiliki elemen percepatan sangat rendah.

### **Panoptikon dan Voyeurism**

Panoptikon pada dasarnya adalah konsep sebuah bangunan yang dapat mengawasi segala gerak-gerik individu yang berada di bawah sebuah teritorial kekuasaan, konsep panoptikon dirumuskan pertama kali oleh pemikir dan teoritis berkebangsaan Inggris bernama Jeremy Bentham pada tahun 1787. Struktur bangunan yang disebut sebagai *the inspection house*. Dalam balai pengawasan di sebuah bangunan penjara, sekolah, pabrik atau rumah sakit jiwa, contohnya sipir dan staff mengawasi segala gerak-gerik para narapidana dalam bangunan penjara melalui *inspection house* ini, penerapannya hampir sama di berbagai tempat yang membutuhkan pengawasan untuk menjaga ketertiban sistem. Foucault mengetengahkan ide tentang *panopticon* sebagai struktur kekuasaan. Melalui panoptisme masyarakat Barat mengalami pendisiplinan tubuh atau kontrol sosial, seperti penggunaan teknologi kamera CCTV (*Closed Circuit Television*) atau kamera pemantau jarak jauh, dimana kamera ditempatkan secara tersembunyi atau terlihat tanpa terlihat siapa subjek yang memantaunya. Sebagai contoh Inggris menjadi negara yang menggunakan kamera CCTV terbanyak di seluruh dunia, seperti yang tersebar di seluruh sudut kota London, untuk mengawasi segala aktifitas mencurigakan warganya.

### **Konsep Karya**

Judul yang di angkat penulis dalam rangkaian karya ini memiliki tajuk "*In Gaze*

*Control*”, dalam penerjemahan bahasa Indonesia memiliki arti menguasai, dibawah kendali atau menguasai segalanya, Judul ini merupakan titik tolak konsep yang dibangun oleh penulis dalam karya yang akan dipresentasikan.

Selama penulis menggunakan medium video, khususnya pada era komputerisasi ini, penulis menyadari bahwa kemungkinan-kemungkinan manipulasi dapat terjadi pada proses pasca produksi video, Kemampuan teknologi ini memberikan kemungkinan-kemungkinan teknik manipulasi visual diluar etik dalam media massa secara tidak disadari, semata bertujuan untuk suatu kepentingan dan tujuan tertentu berdasarkan siapa yang berada di balik kendali teknologi tersebut, siapa yang memegang kuasa atas manipulasi citraan yang ditampilkan.

Maka dalam proses pengerjaan karya tugas akhir ini, setelah serangkaian proses pengambilan gambar, penulis tidak melakukan rekayasa pasca produksi yang telah disebutkan sebelumnya, hal ini penulis yakini bahwa video diupayakan untuk menjembatani persinggungan kenyataan-kenyataan kemanusiaan dengan menangkap realitas, tentu dapat merepresentasikan tingkah laku sosial masa tertentu melalui kemampuan teknologinya. teknologi video bersaling-silang dengan pengalaman kehadiran penonton dan kehadiran produk video itu sendiri terhadap sebuah ironi yang dihadirkan melalui sifat material (fisik/ visual) dan imaterial (fantasi/ virtual) nya.

Manipulasi fisik ini harus di lakukan ketika berhadapan dengan sebuah teknologi video yang sedang marak akhir-akhir ini di pasar media hiburan, yaitu teknologi video High Definition, dengan menggunakan teknologi yang terdiri dari alat perekam citraan berupa kamera video dan layar televisi HD, maka kehadiran detail-detail tubuh akan terekam melalui objektifitas lensa kamera yang kemudian akan nampak segala kekurangan dan ketidaksempurnaan melalui layar televisi HD. upaya mensiasati unsur minor performa tersebut maka tubuh mengalami serangkaian manipulasi fisik, intervensi teknologi mengubah watak representasi, pola-

pola komunikasi, dan praktek-praktek artistik.

Dalam proses pengerjaan karya tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa kehadiran teknologi video *High Definition* sebagai medium video mampu menciptakan suatu sistem pendisiplinan baru pula terhadap objek yang di tampilkannya, dalam hal ini tubuh yang sadar ketika bersikap pada gestur tertentu ketika kameramulai merekam, sekaligus memenjarakan atau mendisiplinkan tubuh, secara instruksional oleh sebuah sistem kekuasaan dibalik teknologi video tersebut, proses fisik untuk sebuah sikap menjalani sebuah kewajiban yang dikendalikan dan ditekan, menyajikan tontonan yang begitu nikmat sekaligus menyakitkan bagi penontonnya sehingga kehadiran tubuh penonton pun terdisiplinkan, menjadi bagian dari sistem kendali atas tatapannya pula, kemudian secara tidak sadar ia sedang menatap dirinya sendiri.

### Gagasan Visual

Video adalah medium yang telah penulis geluti semenjak 10 tahun terakhir ini, bereksperimen secara autodidak dari teknis produksi hingga pasca produksi, hingga dalam tahap pengerjaan karya sejak awal mula berkarya rupa. Video tidak dapat terhindar dari kehadiran pesawat televisi sejak masa kecil penulis, MTV membuat penulis yang memiliki ketertarikan dengan musik dan tentu saja video-video musik artistik dan eksperimental pada era 90-an. Ketertarikan tersebut membuat memiliki keinginan untuk memproduksi tayangan video.

*“The medium of video continues to be revitalized by advances in technology. Video art, as a genre of activity by artists, has been pushed around and roughed up by technological evolution from the earliest days ... Video is not an obsolete communications medium like painting. Nobody would consider running a political campaign using oil painting as his or her primary medium. Oil paint is for making art, and art alone”.* (Tom Sherman, 2008)

Berbeda dengan sinema, video sangat dekat dengan keseharian, keseharian tersebut

akhirnya penulis sadari bahwa video adalah bagian dari budaya media massa, khususnya televisi, medium yang tidak pernah lepas dari kesadaran budaya tontonan, sebuah medium yang mampu berkomunikasi dengan kedinamisan gambarnya. Lensa pada kamera video bekerja seperti halnya lensa fotografi, objektivitasnya (*lens objectivity*) mencirikan bahwa kamera sebagai tools tidak pernah berbohong "*seeing is believing*". Namun tidak dapat dipungkiri, khususnya pada era komputerisasi saat ini, video yang diyakini dapat merepresentasikan kenyataan masih memiliki potensi besar pula dalam praktik rekayasa digital dan rekayasa adegan.

Dengan menggunakan teknologi video *High Definition*, penulis bermaksud untuk mengetengahkan konteks kekinian, medium video sebagai representasi teknologi yang sedang populer saat ini, segala kelebihan dari teknologi tersebut menjadi strategi presentasi konten visual melalui kejernihan, detil tekstur dan ketajaman gambar, sehingga menghasilkan satu kemiripan dengan objek nyata melalui tampilan video HD dalam layar televisi *High Definition*.

Penulis memperlakukan video sebagai medium yang menampilkan objek mirip *still image* atau gambar statis berupa tubuh yang diam dari awal hingga durasi video berakhir, pose tubuh formal seperti ini dapat ditemui dalam pose-pose portrait fotografi/ lukisan yang membekukan suatu momen atau gestur dalam satu frame statis. Video sebagai medium gambar gerak (*moving image*) sendiri terdiri dari serangkaian *still image* yang disusun berurutan sehingga menghasilkan suatu gerakan, Namun karya ini tidak memiliki tendensi untuk mempersoalkan persilangan medium dinamis atau statis, karena pada akhirnya penulis sadar sepenuhnya bahwa hasil akhir presentasi karya ini adalah video.

Pose diam dimaksudkan pada pembatasan pergerakan tubuh melalui serangkaian kendali/ instruksi penulis atas tubuh manusia, proses produksi gambar gerak seperti ini dikategorikan sebagai *live action* dalam kata lain penulis

memaksa untuk membekukan tubuh yang bersifat fleksibel, kemudian direkam dengan menggunakan kamera video secara langsung tanpa pemotongan adegan di lokasi syuting, melalui pendekatan lensa *objectivity* tanpa rekayasa pasca produksi terlebih dahulu.

Pengendalian seperti ini dapat ditemui dalam dunia penyutradaraan film, video musik/ iklan, teater. Sutradara berkuasa penuh mengarahkan dan mengendalikan semua peran tubuh (aktor) dalam sebuah adegan. Tubuh dalam karya ini dikendalikan sepenuhnya oleh penulis, menampilkan kerapuhan gestur yang tidak dapat menahan satu pose diam selama 10 menit dan menahan pose tersebut, sehingga mampu menghasilkan tampilan video yang menyembunyikan awalan dan akhiran sehingga menimbulkan pula visual yang mirip *still image/ photography*.

*"In addition to painted portraits and drawings, over the last 150 years new imaging and media technologies such as photography, video and digital media have initiated many new ways of representing the human face as a visual image. In addition the moving images of film and, more recently, video enable us to see the human face and form in motion adding a new temporal dimension to the portrait image".* (Kathy Cleland, 2011)

Dalam karya ini penulis memposisikan layar video pada posisi bingkai vertikal atau dikenal dengan sebutan *portrait mode*, proporsi seperti ini memfokuskan komposisi layar pada dominasi wajah, dikenal pula istilah *headshot* dengan posisi tubuh diam. Secara spesifik dalam karya ini pose yang ditampilkan yaitu kategori *modelling headshot*, pose yang banyak digunakan pada iklan-iklan produk kecantikan kulit dan rambut, memandang ke arah lensa kamera untuk mencuri perhatian tatapan audience pada layar presentasi. Portrait dalam karya ini juga bermaksud untuk menggambarkan (*to portray*) sesuatu hal atas subjek yang ditampilkan.

Wig sendiri adalah penutup kepala berambut, umumnya terbuat dari rambut kuda, rambut manusia, wool, bulu, atau bahan sintetik. dikenakan di kepala untuk tujuan fashion atau

berbagai alasan estetis dan gaya penampilan, aksesoris kecantikan, kosmetik, ritual keagamaan, adat istiadat, dan untuk tujuan seni peran. wig digunakan pula untuk menutupi bagian kepala yang mengalami kebotakan.

Penulis menggunakan wig berbahan sintetis sebagai representasi tubuh sintetis itu sendiri, suatu objek yang nyata namun hanya berperan sebagai representasi tubuh yang palsu (*pseudo*). Wig sintetis adalah jenis rambut palsu yang terbuat dari bahan serat plastik yang tidak dapat dirubah bentuk atau model tatanan pabrikan wig nya, bentuknya akan sangat kaku dan tidak mudah untuk diatur dibandingkan dengan wig dengan bahan rambut manusia.

*“To see, fully and accurately, is to know; consider the enormous significance granted to seeing bodies, cells and atoms in our scientific understanding of the world. To represent the objects in the world correctly is to know and understand them”.* (Marsha Meskimmon, 1996)

Tampilan sosok perempuan dengan menggunakan prinsip presentasi yang didominasi *male gaze*, penulis memaksudkan kehadiran tubuh perempuan sebagai representasi tubuh masyarakat tontonan yang dikendalikan oleh kekuasaan kapital. Dalam karya ini penulis menyewa model perempuan yang biasa berkerja sebagai model produk iklan dan kebutuhan fotografi fesyen.

### Korelasi Gagasan Visual

Secara visual tubuh dalam karya ini adalah tubuh yang terpenjara, terbatas ruang gerak pada sebuah bentuk persegi panjang vertikal merepresentasikan sebuah sistem budaya yang mengekang tubuh itu sendiri dalam, fungsi bingkai (*frame*) dalam budaya layar membatasi realitas yang ada diluar bingkainya.

Tubuh yang ditampilkan dalam framing layar menampilkan tubuh perempuan yang seperti tidak mengenakan pakaian, dimaksudkan tubuh yang seperti telanjang tanpa busana sebagai tubuh yang murni, sebagai tubuh tanpa

pelindung, tampilan kulit merepresentasikan pelindung organ biologis yang lemah (*docile*) dan rentan terhadap intervensi atau penetrasi kekuasaan dari luar tubuhnya. Selain itu komposisi seperti ini mengingatkan pula pada manequin kepala, yang banyak digunakan untuk memajang wig di salon kecantikan atau gerai peralatan kosmetik wanita.

Pembatasan ini di tampilkan pula pada gerak tubuh mereka yang terbatas hanya pada kedipan mata. Dengan menggunakan medium video yang bersifat temporal, menahan satu posisi tubuh dan mimik wajah dalam jangka waktu 10 menit di depan kamera disadari bahwa karya ini mampu menampilkan kesempurnaan yang tidak sempurna, ia tidak sempurna sebagai seorang manusia biasa yang memiliki segala keterbatasan fisik dan disisi lain ada sebuah tuntutan untuk berusaha tampil sempurna demi sebuah kewajiban berada dalam layar video HD, layar yang mampu menampilkan kemiripan dan kesempurnaan objek *real*. Melalui kejernihan layar ini pula *audience* dapat mengintip atau menatap secara leluasa detail sosok perempuan dalam layar tersebut untuk mendapatkan satu sensasi ironi, getir, terhibur, atau berempati.

Wig sebagai aksesoris kecantikan dikenakan model sebagai suatu kenyataan yang palsu, wig dihadirkan dalam layar untuk mengelabui mata yang tidak sadar ketika wig sintetis tersebut mirip dengan rambut asli di presentasikan melalui layar HD, namun pada keyataannya bukanlah rambut asli. Melalui layar HD tersebut kenyataan tetap dapat pula dimanipulasi mata yang terkelabui oleh bentuk rambut yang menawan dan tatapan model yang rupawan, wajah di sini didandani dengan *make up* yang khusus pengambilan gambar menggunakan kamera video HD.

### Proses Berkarya

Menggunakan kamera *handycam* video HD *ready* digunakan penulis untuk mendapatkan visual dalam mewujudkan konsep gagasan karya. Cara ini dilakukan penulis untuk



Gambar 1. Sketsa Awal  
(Sumber: Penulis, 2011)



Gambar 3. eksperimen Pose Tubuh, Wig, dan Tatapan  
(Sumber: Penulis, 2011)



Gambar 2. Mannequin dan Wig Sintetis Kualitas Baik  
(Sumber: Penulis, 2011)



Gambar 4. Tahap Eksperimen Pose dan Cahaya  
(Sumber: Penulis, 2011)

mengasah atau mengeksplorasi kamera video sebagai tools dalam merekam, bertujuan mencari kemungkinan-kemungkinan tertentu pada gestur yang akan di presentasikan melalui model perempuan, proses ini pula penulis perlakukan sebagai proses eksperimen sebelum melakukan eksekusi akhir karya.

Tahap pertama penulis melakukan sejumlah riset terhadap elemen-elemen pendukung gagasan visual yang akan di tampilkan, salah satunya adalah tahap pemilihan jenis wig sintetis, penulis mencoba untuk membuat wig dapat lebih diatur, mencoba bermacam jenis wig, dari yang berkualitas paling rendah hingga yang berkualitas paling baik, penulis mempelajari tiap-tiap karakter wig tersebut, untuk dapat mengerti kualitas, dapat dilakukan dengan cara menyisir, merapikan, dan

membentuk dengan menggunakan beberapa cairan khusus.

Dari tahap ini pengenalan karakter wig dapat ditemukan dari segi kualitas dan gaya tatanannya, bahwa wig sintetis berbeda dengan rambut manusia yang mudah di atur, model wig yang penulis dapatkan dari toko penjual tidak dapat di desain ulang kembali, atau untuk mendapatkan kilau yang lebih dengan men-catok, akan merusak seratnya menjadi kering, kecuali dengan memotong helai wig. Pada akhirnya penulis menggunakan satu jenis rambut dari satu merk wig terkemuka.

Tahap kedua berupa serangkaian proses eksperimen pengambilan gambar di dalam studio, dengan menggunakan kamera Canon EOS 7D yang menghasilkan gambar HD 1080i dengan kualitas lebih baik. Proses syuting ini



Gambar 5. Eksperimen Senyuman & Tata Cahaya  
(Sumber: Penulis, 2011)



Gambar 6. Settingan Studio selama Proses Eksperimen  
(Sumber: Penulis, 2011)



Gambar 7. Preview Monitor pada kamera Canon EOS 5D Mark II  
(Sumber: Penulis, 2011)



Gambar 8. Suasana dan Settingan Lokasi syuting  
(Sumber: Penulis, 2011)

melibatkan model peraga yang mensimulasikan serangkaian pose yang penulis instruksikan, tanpa *make-up*, tanpa harus berpose selama 10 menit. Pose yang di tekankan adalah pose modelling portrait, mengenakan wig yang telah disiapkan dengan beberapa gaya tatanan, proses eksperimen studio ini dilakukan beberapa kali sebagai bagian dari eksplorasi dan persiapan sebelum eksekusi akhir.

Proses berikutnya yaitu eksperimen dengan cahaya, untuk mendapatkan sebuah *mood* atau *looks* cantik dan bersih. Menggunakan *backdrop* foto berwarna putih, 2 unit lampu *Fluorescence* atau neon putih, dan satu lampu LED putih untuk membuat vignet putih pada *backdrop* dan reflektor perak. 1 lampu berfungsi

sebagai *keylight*, sumber cahaya yang paling terang, menggunakan *diffuser* berbentuk kertas buram tipis agar cahaya yang jatuh dapat terlihat lebih halus, ditempatkan pada posisi kanan kamera, lampu kedua berfungsi sebagai *fill light* yang mengisi bagian gelap wajah, diposisikan pada sebelah kiri kamera berada di sisi kanan atas kepala model, menggunakan *honeycomb*, berfungsi untuk mengarahkan cahaya lampu pada satu titik, diutamakan pada menciptakan kemilau pada wig, dan reflektor ditempatkan di bawah dada model untuk memantulkan cahaya *mainlight* sehingga dapat meratakan cahaya secara halus pada bagian wajah yang gelap karena bayangan yang dihasilkan *mainlight*.

Dalam sesi Pengambilan gambar, penulis



Gambar 9. Proses *Make-Up* dan *Finishing Make-Up*  
(Sumber: Penulis, 2011)



Gambar 10. Proses Pengambilan Gambar  
(Sumber: Penulis, 2011)

dibantu oleh seorang *make-up artist*, seorang asisten sutradara, seorang asisten penata cahaya dan lima orang model perempuan. Beberapa peralatan syuting seperti kamera, penulis menggunakan kamera Canon EOS 5D mark II, jenis kamera yang paling populer menghasilkan gambar video HD terbaik. Menggunakan lensa fix yang biasa digunakan untuk pengambilan portrait dan menampilkan detail permukaan tubuh, dengan ukuran file video 1080i, resolusi tinggi 1920 x 1080 *pixels* dengan format dokumen .MOV.

Untuk kepentingan *preview* dan monitoring, penulis menggunakan 1 unit layar LCD *HDready* merk LG berukuran 32 inci yang didisplay pada posisi portrait sebagai prototip display presentasi akhir pada layar HD 42 inci untuk kebutuhan monitoring, dihubungkan dengan kabel HDMI dari kamera ke layar, sehingga layar LCD menampilkan apa yang tertangkap kamera secara *real-time*. Selain sebagai layar monitoring, layar LCD ini digunakan pula sebagai cermin high definition oleh makeup artist untuk memeriksa finishing make up, tatanan wig, mengatur pose, sama halnya dengan make up artist, model pun menggunakan untuk mengevaluasi gestur dan pose tubuhnya, segala koreksi fokus gambar, tata cahaya dan tekstur permukaan wajah dipantau melalui layar LCD berukuran yang besar ini sebelum tahap merekam.

Proses syuting dimulai dengan mendandani model dengan HD make-up, yang khusus digunakan untuk pengambilan gambar dengan kamera HD, make up jenis ini dapat menutupi kerutan atau tonjolan pori-pori yang akan sangat kentara ketika ditampilkan pada video HD yang beresolusi tinggi, namun kedetilan dalam video HD tetap akan memperlihatkan beberapa kekurangan minor pada permukaan kulit sang model, terutama posisi wajah yang dekat dengan kamera.

Sesi syuting dimulai menyeting lampu, posisi duduk, pose model, aba-aba merekam dimulai dari saya dengan mengucapkan "*action*" kemudian kamera mulai merekam, setiap model menahan pose ramah selama 10 menit, aba-aba perekaman gambar selesai ketika penulis mengucapkan kata "*cut*", pengambilan gambar dilakukan hanya sekali, setelah pengambilan gambar berakhir, seluruh file video dari kamera langsung di transfer ke dalam harddisk eksternal melalui laptop, selama menunggu *transfer* file, model berikutnya bersiap-siap di area syuting. Proses syuting dilakukan selama 3 hari, untuk menjaga alur kerja syuting dan penulis dapat merasakan proses eksekusi karya. Hasil akhir dari pengambilan gambar tidak mengalami proses penyuntingan adegan dan tidak mengalami penyuntingan warna, ataupun rekayasa digital lainnya, video ditampilkan apa adanya sesuai dengan apa yang telah terekam.



Gambar 11. Karya I "In Control #1" (ki.), Karya II "In Control #2" (Tg.), Karya III "In Control #3" (kn.), HD video 1080i on 42 Inch HDTV, 2011  
(Sumber: Penulis, 2011)

## Deskripsi Karya

Pada bagian ini penulis akan mendeskripsikan presentasi visual akhir dari karya berseri yang berjudul "In Gaze Control". Terdiri dari lima buah karya video, masing-masing karya dapat berdiri sendiri namun memiliki hubungan antara satu karya dengan karya lainnya, membentuk kesatuan tema melalui repetisi komposisi dengan tampilan visual dan tubuh yang berbeda-beda.

Posisi tubuh setiap model adalah menyamping ke arah kanan bingkai layar, posisi ini penulis pilih untuk mengakomodir suatu bentuk lirikan mata, dan pergerakan tubuh yang seperti ingin memperhatikan subjek penatapnya yang mencuri pandang atas tubuhnya, pose menyamping ini memberikan efek kelenturan tubuh itu sendiri.

Rambut yang ditampilkan mewakili bagian tubuh manusia dalam konteks karya adalah perempuan, sering disebut sebagai mahkota alamiah manusia, kebutuhan estetika tubuh menciptakan tatanan rambut yang mengikuti zaman, tren yang dikonstruksi melalui kepentingan korporat media massa. Rambut yang sehat dan terawat selalu menjadi tema utama penyedia perawatan rambut khususnya wanita untuk terus merawat rambutnya lebih sehat berkilau. Namun dalam karya ini seluruh rambut yang ditampilkan menggunakan rambut

sintetis (wig), sebuah usaha penulis mengelabui mata yang tidak terlatih, seperti pada iklan-iklan shampoo atau perawatan rambut lainnya yang menampilkan rambut yang berkilau, namun kita tidak pernah mengetahui apakah rambut tersebut rambut asli atau bukan.

Dalam karya ini terbagi dua jenis mimik yang diidentifikasi pada senyuman, seperti dalam "In Control #1", "In Control #2" dan "In Control #3" menampilkan senyum dengan mulut tertutup yang memberikan rasa hangat dan keramahan sosial. Sedangkan pada "In Control #4" dan "In control #5" mulut model membuka setengah hingga memperlihatkan gigi, senyum ini memberikan kesan lebih kepada lawan tatapan, memberi kesan antusiasme dan keterbukaan. Kedua jenis senyuman ini penulis hadirkan sebagai suatu ajakan (*seduce*) untuk menarik perhatian penatap.

Kualitas gestur yang diinstruksikan menghasilkan keunikan tersendiri dari setiap model dalam memberikan impresi mimik wajah hingga pose tubuh berbeda beda, seperti pada ekspresi senyum yang tidak memperlihatkan gigi, dalam instruksi yang sama masing-masing model memberikan senyuman yang sama, namun dengan kesan yang berbeda-beda, seperti model pada karya "In control #1" senyuman dan bentuk wajahnya yang lebih berisi memberi kesan seperti tersipu dan tatapan matanya yang besar mengesankan keluguan, model dalam



Gambar 12. Karya IV "In Control #4"  
HD video 1080i on 42 Inch HDTV, 2011  
(Sumber: Penulis, 2011)



Gambar 13. Karya V "In Control #5"  
HD video 1080i on 42 Inch HDTV, 2011  
(Sumber: Penulis, 2011)

karya "In Control #2" menampilkan senyuman yang sederhana dan tipis mengesankan suatu ketertutupan dan sedikit dingin. Berbeda dengan "In Control #3" yang memberi kesan tegas, dewasa dan formal. Dalam "In Control #4" model memberikan kesan antusias yang tenang, sedangkan pada "In Control #5" menampilkan kesan antusiasme yang terbuka, bentuk matanya yang tipis memberikan efek senyum melebar, kesan ini memberikan gagasan tentang keunikan masing-masing tubuh ketika menghadapi satu pendisiplinan instruksional dan satu sistem penyeragaman, namun keterbatasan fisik tubuh setiap individu secara khas merepresentasikan keunikan dan karakternya masing-masing.

Ukuran besar Layar 42 inci, penulis pilih untuk kemudian mengendalikan penatap tubuh di dalam layar, kualitas gambar HD dalam layar ini memberikan kesempatan kepada penatap untuk mengalami *voyeur*, melalui layar besar sensasi atas kemiripan diupayakan dapat terakomodir, melakukan *inspecting gaze* dengan memperhatikan detail tubuh dan gerakan yang dihasilkan oleh gambar temporal video, selain itu layar HD ini hadir sebagai representasi layar yang sedang populer dalam merepresentasikan realitas secara mirip, penggunaannya sudah mulai banyak di rumah-rumah dan ruang publik, selain itu ukuran 42 inci ini banyak digunakan untuk tujuan promosi produkproduk dagangan

dalam bentuk *image branding* secara promo *offline*.

## PENUTUP

Namun tidak dapat dipungkiri pula bahwa posisi penulis dalam berkarya seni rupa khususnya seni video, tidak dapat pula semena-mena melupakan tradisi visual yang telah memiliki jalur historis nya dalam konstelasi seni rupa, karena seni video menjadi bagian dari dunia tersebut. Video sebagai media baru yang hari ini mengalami ekstensi ke dalam berbagai bentuk, memiliki latar belakang perkembangan media yang telah obsolete dan tidak dapat dipisahkan, sejak era lukisan *Renaissance* abad 18, kemunculan *Daguerreotype*, kamera fotografi, hingga gambar gerak foto *Muybridge* dan film *Lumiere Brothers*.

Video sebagai medium utama berkarya bagi penulis tidak dapat lepas dari kelahiran medium nya sebagai bagian dari budaya tontonan, medium video yang diusung oleh seniman telah digeluti sejak lama, baik itu untuk berkarya seni maupun untuk tujuan komersil, kedua dunia ini dapat saling mengisi baik dalam pengetahuan secara estetika dalam ranah seni rupa dan juga mediumnya dalam ranah yang lebih aplikatif di bidang advertising, penulis lebih banyak mendekati diri pada medium

video ini dengan banyak mengeksplor melalui berbagai macam project yang diperuntukkan untuk berbagai macam kepentingan diluar penulis yang bersifat politis dan kapital, berhubungan dengan penciptaan citraan & komunikasi pemasaran, keseharian penulis dengan tools gambar gerak video seperti kamera dan peralatan layarnya (komputer, televisi, internet) sebagai wahana eksperimen potensi-potensi politis yang dimiliki medium ini dalam berkarya.

Melalui karya tugas akhir ini, penulis ingin menampilkan sebuah rekonstruksi sistem kapital yang dipresentasikan melalui strategi penguasaan tubuh melalui teknologi, kekuasaan tersebut dapat berupa berbagai macam kepentingan-kepentingan yang bersifat politis, mengendalikan tubuh yang lemah, dengan memanipulasi & merekam tubuh, kemudian mempresentasikannya kepada tubuh-tubuh sebagai objek display, sebagai hiburan, sebagai wahana voyeur, melalui layar dimana layar tersebut pun menguasai tubuh sang penatap, ia pun bersikap serius, terangsang, terhibur, merasa sedih, merasa senang, merasa sakit, maka penatap telah terdisiplinkan oleh layar.

Selama menempuh proses perkuliahan di jenjang S2 Seni Rupa ITB, penulis berkesempatan melakukan proses pembelajaran terhadap medium yang sudah penulis usung sejak lama, bagaimana menyikapi video sebagai teknologi, unsur-unsur kekuasaan dan tubuh di dalamnya. Proses pengerjaan karya tugas akhir ini bukan menjadi akhir perjalanan eksperimentasi dan eksplorasi penulis dalam berkarya seni video, namun akan terus berlanjut pada projek-projek berikutnya.

Penulis berharap melalui segala proses dan hasil visual membuka kemungkinan-kemungkinan lain dalam berkarya dan semoga karya ini dapat memberi manfaat maupun stimulan bagi yang mengapreasiasinya.

\* \* \*

## Daftar Pustaka

- SMigliati, Francesca Alfano. (2003). *Extreme Bodies: The Use and Abuse of The Body In Art*, Skira, Milan.
- Lovejoy, Margot. (2004). *Digital Currents Art in the Electronic Age*, Routledge, London.
- Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*, MIT Press, California.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Moving Image After Computerization Extending Traditional Elements of Cinema*.
- Mulvey, Laura. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, dalam *Screen*, vol. 16, no.3, Autumn.
- Lovink, Geert dan Somers Miles, Rachel. (2011). *Video Vortex Reader II: Images Beyond Youtube*, Institute of Network Cultures, Amsterdam.
- Piliang, Yasraf Amir. (2008). *Multiplisitas dan Diferensi, Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*, jalasutra, Yogyakarta.