

Perancangan Karya Fotografi Augmented Reality Mengenai Rasa Isolasi Sosial

Valerie Chrissanta Di Putri¹, Julius Andi Nugroho², Budi Darmo³

^{1 2 3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
valerie.625170064@stu.untar.ac.id, juliusn@fsrd.untar.ac.id, budid@fsrd.untar.ac.id

Abstrak — Dalam kehidupan berkelompok tentunya terdapat momen kebahagiaan yang silih berganti dengan kesedihan, namun banyak individu yang tidak bisa melewati perasaan sedih terisolasi dan tertekan yang terus menerus yang dapat berangsur menjadi permasalahan depresi. Melihat permasalahan ini, Into The Light, organisasi edukasi yang selama adanya PSBB terpaksa mengedukasi melalui artikel tertulis saja, menjadikan ini metode kurang tepat. Maka dibutuhkan solusi sebuah perancangan karya fotografi konseptual mengenai perasaan isolasi sosial untuk organisasi Into The Light. Metode perancangan yang digunakan terdiri dari proses pra produksi, produksi, dan pos produksi sedangkan pengumpulan data yang akan digunakan adalah wawancara, kuesioner, serta studi pustaka. Karya akan dirancang secara virtual dalam bentuk Augmented Reality (AR), yang dapat diakses secara daring melalui aplikasi Artivive. Hasil akhir perancangan terdiri dari 8 skenario AR, menceritakan seorang yang sedang mengalami isolasi sosial disertai dengan sesamanya yang datang membantu. Warna akan berubah dari cool ke warm tone serta diperkaya dengan Fx agar pengalaman pengamat lebih personal dan interaktif. Perancangan ditujukan khususnya kepada remaja di kota JABODETABEK pada rentang usia 18 - 22 tahun. Diharapkan remaja dapat mengerti perasaan isolasi sosial, mengidentifikasi tanda seseorang yang sedang mengisolasi dirinya serta tidak segan membantu sesama yang sedang mengalaminya.

Kata kunci: AR; Fotografi; Isolasi Sosial; Perancangan.

I. PENDAHULUAN

Manusia dikatakan makhluk sosial yaitu makhluk yang di dalam hidupnya tidak bisa melepaskan diri dari pengaruh manusia lain. Manusia dikatakan makhluk sosial juga dikarenakan pada diri manusia terdapat dorongan untuk berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain. Terdapat kebutuhan sosial atau social need untuk hidup berkelompok dengan orang lain, meski didasari oleh kepentingan masing – masing (Indrawan et al., 2020 : 6-8). Dalam kehidupan berkelompok ini tentunya terdapat momen kebahagiaan yang silih berganti dengan

kesedihan, namun tidak begitu kasusnya bagi beberapa individu. Banyak individu yang merasa kesulitan atau bahkan tidak bisa melewati perasaan sedih terpencil dan tertekan yang terus menerus, hingga akhirnya kehilangan minat dalam aktivitas sehari - hari. Isolasi Sosial adalah kondisi kesepian berkelanjutan yang dirasakan oleh seorang individu. Ciri – ciri isolasi sosial diantaranya tinggal sendiri dalam ruangan, ketidakmampuan untuk menjalin hubungan komunikasi, menarik diri dari lingkungan sekitar, serta okupasi dengan dunia sendiri. (Abidin, 2019:1) Isolasi sosial atau pengucilan

diri ini kemudian dapat berangsur menjadi permasalahan yang lebih besar, yaitu depresi (Smith et al., 2003 : 37).

Riset dari Journal of Abnormal Psychology menyatakan depresi banyak terdapat pada remaja berusia awal 20 tahun (Maharrani, 2019), dimana mereka cenderung ragu untuk menyatakan perasaannya dan jarang mencari bantuan dari tenaga profesional.

Melihat permasalahan ini, pada tahun 2013 Benny Prawira Siauw seorang suicidolog mendirikan organisasi bernama Into The Light atau ITL yang merupakan komunitas advokasi, kajian, edukasi pencegahan bunuh diri dan kesehatan jiwa orang muda, khususnya untuk remaja Indonesia. Kegiatan edukasi banyak dilakukan melalui tatap muka secara langsung dengan talkshow dan seminar, tetapi berhubungan dengan adanya peraturan PSBB, seluruh bahan edukasi ITL terpaksa harus disebarakan melalui infografis dan artikel tertulis pada website resmi ITL, menjadikan ini metode yang kurang tepat.

Maka dari itu, ITL membutuhkan solusi sarana komunikatif yang tetap mengedukasi dan mudah dimengerti. Remaja akan lebih tertarik dan lebih cepat mengingat dengan adanya visual. Komunikasi visual merupakan komunikasi melalui bantuan visual dan digambarkan sebagai perkembangan ide dan maklumat dalam bentuk yang dapat dibaca atau dilihat. (Santoso et al. 2019). Fotografi

merupakan salah satu contoh media visual, dimana fotografi mampu menyampaikan sebuah pesan tanpa harus menggunakan kata-kata dan dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat, sehingga fotografi merupakan salah satu media visual yang memiliki pengaruh besar .

Perancangan karya fotografi akan disajikan dengan metode AR atau Augmented Reality agar pengalaman pengamat lebih imersif, interaktif, serta memberikan kesan yang lebih melekat. AR dapat didefinisikan sebagai pandangan dunia nyata secara fisik yang telah digabungkan dengan data virtual buatan komputer (Carmigniani, 2011:3).

Dengan perancangan karya AR fotografi, diharapkan remaja dapat melihat dan mengerti perasaan isolasi sosial, dan agar dapat mengidentifikasi tanda – tanda seseorang yang sedang mengucilkan dirinya serta tidak segan membantu sesama yang sedang mengalaminya.

II. METODE

Langkah – langkah yang akan diambil penulis untuk mengumpulkan data, yaitu :

1. Secara kuantitatif dan kualitatif

Penulis menyebarkan kuesioner berisikan pertanyaan yang berhubungan dengan topik yang diangkat proyek karya fotografi ini. Semua ini dilakukan secara online agar

responden tidak merasa tertekan dengan adanya kontak tatap muka, dan cenderung menjawab lebih jujur

2. Secara Kualitatif

Metode Interview terstruktur akan digunakan untuk mencari data medis mengenai topik perancangan karya, agar foto yang dihasilkan dapat menjadi sarana edukasi

3. Studi Dokumen

Studi dokumen primer akan digunakan untuk mencari data mengenai klien dan ruang lingkup organisasi. Selain itu juga akan ada informasi yang diperoleh melalui data sekunder berupa referensi karya-karya visual yang pernah dibuat sebelumnya

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis SWOT

Kesimpulan dari analisis SWOT adalah antara lain perancangan karya AR fotografi konseptual merupakan pemilihan media yang tepat karena untuk remaja dan berisikan subjek model remaja, merupakan media yang interaktif namun interpretasinya tergantung masing - masing penikmat. menggunakan teknologi AR yang sedang marak dibicarakan dapat menyampaikan pesan pelayanan ITL dengan baik pada remaja yang sedang merasakan kesepian di rumah karena PSBB, serta menghindari stigma buruk tentang kesehatan mental di Indonesia.

Hasil analisis dan interpretasi pembahasan dijelaskan pada bagian ini. Interpretasi dapat berupa ramuan dari hasil analisis, kajian teori dan pemikiran peneliti. Penulis dapat menguraikan temuan secara terstruktur, rinci, lengkap dan padat, sehingga pembaca dapat mengikuti alur analisis dan diskusi peneliti dengan baik. Menunjukkan hubungan antar fakta selama pengamatan. Argumentasi logis implikasi penelitian.

Penjelasan uraian pada bagian ini dapat pula menggunakan sub judul disesuaikan dengan poin-poin analisis dan pembahasan yang ingin dijelaskan oleh penulis.

B. Analisis Khalayak Sasaran

Perancangan ditujukan kepada remaja dengan rentang usia 19 – 23 tahun, berdomisili JABODETABEK, secara psikografis peka terhadap kehidupan sosial, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan senang belajar hal – hal baru, dan secara behaviorial sering menggunakan sosial media, pernah menerima atau bahkan pelaku cyber bullying. Berdasarkan ketentuan tersebut maka pada tanggal 24 September 2020 dibagikan kuesioner yang diisi oleh sebanyak 57 responden dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1: Pernahkah anda merasakan kesepian meskipun sedang dikelilingi orang banyak ?

No	Merasa kesepian	Hasil
----	-----------------	-------

1	Iya	96,5%
2	Tidak	3,5%

Sumber: Penulis, 2020

Tabel 2: apakah anda pernah menjadi kerabat yang dipercayakan untuk menjadi pendengar keluhan tersebut ?

No	Pendengar keluhan	Hasil
1	iya	89,4%
2	tidak	10,6%

Sumber: Penulis, 2020

Tabel 3: Jika anda memberi kode lewat sosial media apakah anda berani menaruh postingan tersebut untuk umum (tidak melalui fitur close friends) ?

No	Berani post umum	Hasil
1	iya	18%
2	tidak	82%

Sumber: Penulis, 2020

Tabel 4: Jika iya (atau pernah) apakah anda pernah mendapat feedback negatif yang dapat dikategorikan sebagai cyberbullying (mengejek, mempermalukan, mengancam) ?

No	Cyberbullied	Hasil
1	iya	30,2%
2	tidak	69,8%

Sumber: Penulis, 2020

Maka berdasarkan hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa 95% remaja berusia 18 - 23 tahun pernah merasakan kesepian meskipun dikelilingi orang banyak, dan 85% nya pernah dipercayakan untuk mendengarkan keluhan kesah orang lain. 80% tidak berani menceritakan perasaannya dalam social media dan 67% orang yang berani, pernah mendapatkan cyberbullying karenanya.

Maka berdasarkan seluruh kesimpulan analisis tersebut, penulis memutuskan untuk

merancang Rangkaian foto terdiri dari 8 skenario yang menceritakan tentang perasaan isolasi sosial serta sesama yang datang membantu. Perancangan secara garis besar dapat dibagi dalam dua tahap yaitu pengambilan gambar dan digital imaging. Pengambilan gambar dibagi dalam dua tahap yaitu yang pertama adalah pengambilan foto model dengan manusia dan yang kedua adalah pengambilan foto berbagai macam tali yang akan digabungkan dengan metode masking. Foto objek model manusia di utamakan untuk mendapatkan arah cahaya yang tepat sehingga pada proses editing tali akan terlihat pas dan realistis. Sedangkan untuk foto tali digunakan properti manekin kepala manusia Untuk mendapatkan perkiraan bentuk yang sesuai. Frame yang menggambarkan isolasi sosial berwarna gelap suram dan *cool toned* dengan warna abu - abu dan biru sedangkan saat datang kerabat frame akan terlihat lama lama semakin terang dan warm dengan warna oranye kuning dan kemerahan.



Gambar 1: Color Palette Perancangan

Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

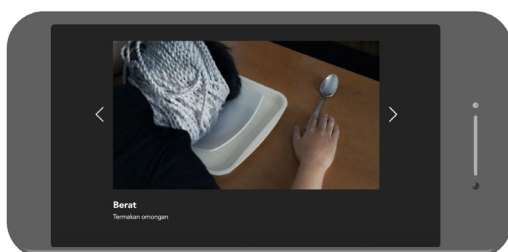
Penggunaan lambang melalui teori warna selain pada keseluruhan scene juga digunakan dalam penggunaan properti, seperti karakter dengan konotasi negatif yang mengenakan

kaus hitam, karakter positif yang menggunakan kaus putih, dan beberapa properti dengan warna kuning yang menggambarkan kebahagiaan, harapan, positività (Mollica, 2018 :113).

Selain visual perancangan juga disertai dengan fx audio. Meskipun hanya secara singkat suara dapat memperkaya perancangan serta memperjelas gambaran situasi dari lingkungan sekitar model. Karya dapat diakses oleh user melalui <https://vchrissanta.wixsite.com/isolasisosial>, sebuah website opensource sederhana berisikan karya foto yang disertakan judul serta deskripsi singkat.

Sebelum masuk pada karya, terdapat juga media pendukung berupa video singkat yang memberikan penjelasan singkat tentang isi perancangan. Sedangkan untuk media utama sendiri terdiri dari masing - masing skenario yang dibangun dari 4 scene kunci, disertai dengan scene pengisi sehingga dapat berdurasi sekitar 10 - 15 detik. Berikut adalah 8 rangkaian skenario perancangan seri foto Isolasi Sosial :

1. Berat



Gambar 2: Scene 1
Sumber: Penulis, 2020



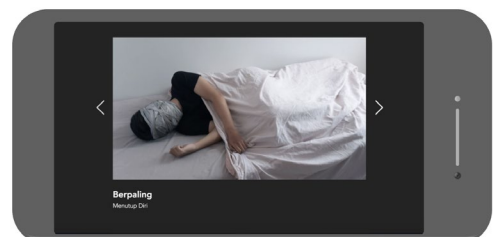
Gambar 3: Frame Inti Scene 1
Sumber: Penulis, 2020



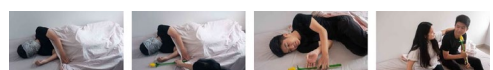
Gambar 4: Pergerakan Scene 1
Sumber: Penulis, 2020

Skenario menceritakan subjek yang hendak makan siang namun merasa dibebani oleh banyaknya beban pikiran sehingga menaruh kepalanya pada piring makan yang kosong, menggambarkan pikirannya sendiri yang menjadi hidangan atau makanan, kemudian datang seseorang untuk menghibur. Audio pada scene menggambarkan ruang suasana ruang makan siang yang dipenuhi oleh canda tawa orang lain namun audio pada model tidak terdengar jelas (redam) dan berdengung.

2. Berpaling

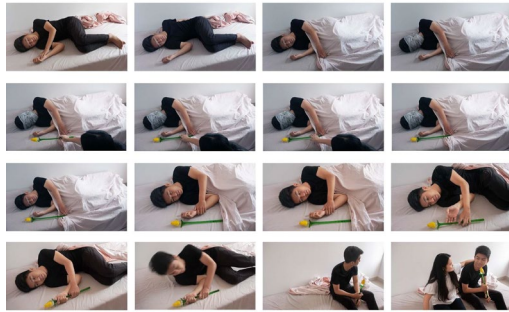


Gambar 5: Scene 2
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 6: Frame Inti Scene 2

Sumber: Penulis, 2020

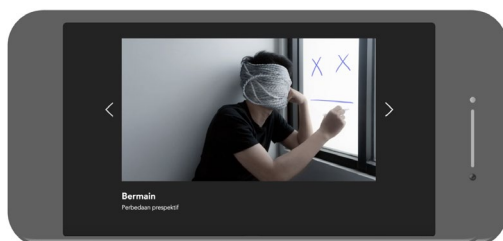


Gambar 7: Pergerakan Scene 2

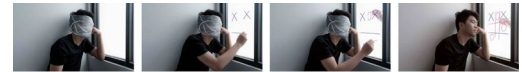
Sumber: Penulis, 2020

Skenario menceritakan subjek model yang sedang tidur kemudian meringkuk dan menutup dirinya dengan selimut dan berpaling dari keadaan hingga diberikan bunga dan akhirnya memiliki keinginan untuk kembali bangun dan duduk. Bunga memiliki warna kuning yang melambangkan pertemanan, di balik gambar yang gelap bunga tetap kuning terang dan tidak terpengaruh dengan kegelapan di sekitar. Audio menggambarkan hiruk pikuk suasana jalanan serta suara detak jam yang semakin lama semakin kencang memberikan kesan bahwa model sudah terbaring untuk jangka waktu yang sangat lama

3. Bermain

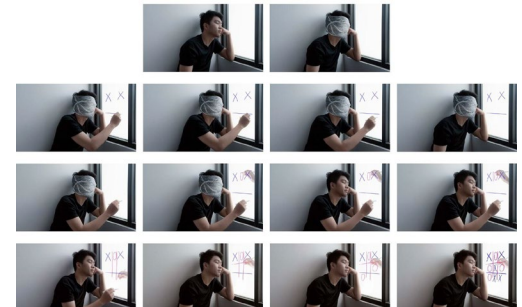


Gambar 8: Scene 3
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 9: Frame Inti Scene 3

Sumber: Penulis, 2020

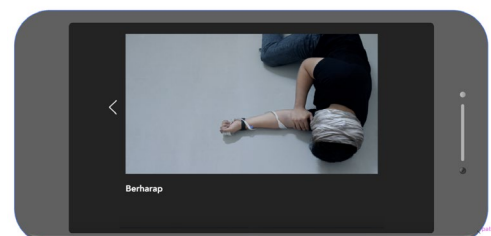


Gambar 10: Pergerakan Scene 3

Sumber: Penulis, 2020

Skenario dimulai dari subjek model yang sedang memandang keluar jendela dan kemudian mencoret jendela itu dengan lambang X yang memiliki konotasi negatif kemudian keadaan berubah menjadi lebih cerah ketika ada tangan dari luar jendela yang membalas lambang X tersebut dan meneruskannya hingga berhasil mengubah perspektif situasi dari konotasi negatif menjadi sebuah permainan yang positif. Audio yang digunakan adalah efek goresan alat tulis pada kaca untuk mengarahkan perhatian pengamat pada visual yang sedang digambar pada kaca.

4. Berharap



Gambar 11: Scene 4

Sumber: Penulis, 2020



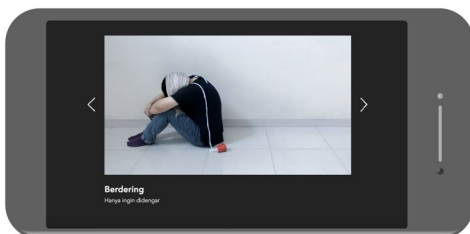
Gambar 12: Frame Inti Scene 4
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 13: Pergerakan Scene 4
Sumber: Penulis, 2020

Skenario menggambarkan subjek model yang berbaring terlentang menutup matanya berharap ada sosok teman di sampingnya. Tali dibuat berbalut pada kepala namun menjalar sampai ujung jari untuk menggambarkan perasaan tersebut. Audio yang digunakan adalah suara laki-laki yang sedang menarik nafas panjang serta suara tetesan air untuk memberikan efek suram dan menggambarkan rasa lelah.

5. Berdering



Gambar 14: Scene 5
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 15: Frame Inti Scene 5
Sumber: Penulis, 2020

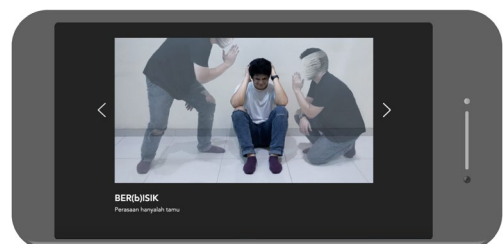


Gambar 16: Pergerakan Scene 5
Sumber: Penulis, 2020

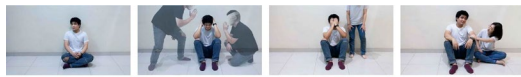
Skenario menceritakan subjek model yang sedang duduk dan kepalanya terlilit oleh tali yang terbuat dari kain ujung dari tali itu kemudian terhubung kepada gelas dengan warna merah hal ini menceritakan hendak merekayasa telepon gelas. Kegelapan ini kemudian terangkat ketika datangnya subjek model kedua untuk mengangkat telepon tersebut.

Audio yang digunakan adalah tarikan nafas laki-laki serta detak jantung manusia yang semakin kuat .

6. BER(b)ISIK



Gambar 17: Scene 6
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 18: Frame Inti Scene 6
Sumber: Penulis, 2020

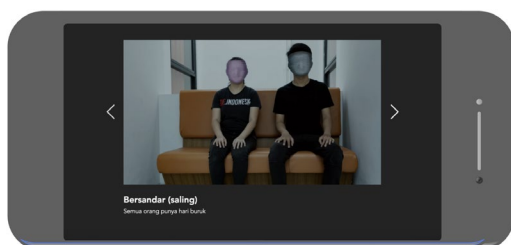


Gambar 19: Pergerakan Scene 6
Sumber: Penulis, 2020

Skenario menceritakan tentang adanya sosok Alter Ego. Alter Ego sendiri adalah alternatif personalita seseorang. Perancangan alter ego dibuat transparan atau dengan opacity rendah untuk menggambarkan bahwa dirinya “tidak nyata” dan merupakan perasaan yang dapat datang dan pergi.

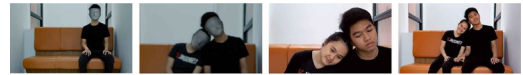
Audio yang digunakan adalah suara tertawa jahat dan bisikan yang berpindah dari sebelah kiri ke kanan.

7. Bersandar(saling)



Gambar 20: Scene 7
Sumber: Penulis, 2020

Gambar 21: Frame Inti Scene 7



Sumber: Penulis, 2020

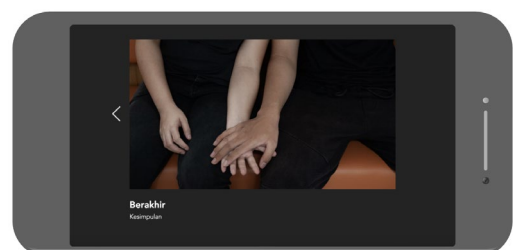


Gambar 22: Pergerakan Scene 7
Sumber: Penulis, 2020

Berbeda dengan perancangan perancangan sebelumnya di mana terdapat satu subjek negatif yang dilambangkan dengan baju hitam dan satu subjek positif yang dilambangkan dengan baju putih, pada skenario ini kedua subjek model mengenakan baju hitam penulis hendak menceritakan bahwa siapa saja dapat mengalami perasaan isolasi sosial, dan perasaan tersebut dapat diatasi jika kedua subjek bersedia untuk Bersandar kepada satu sama lain.

Audio yang digunakan adalah dengung keras serta detak jantung yang bertambah dari 1 menjadi 2 dan berdetak bersamaan.

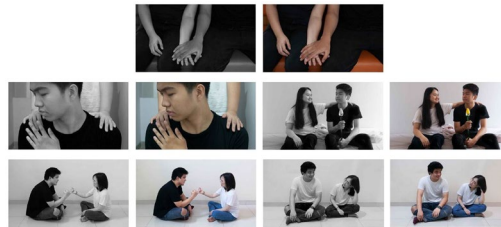
8. Berakhir



Gambar 23: Scene 8
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 24: Frame Inti Scene 8
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 25: Pergerakan Scene 8
Sumber: Penulis, 2020

Pada skenario kesimpulan penulis hanya menceritakan Interaksi positif diantara kedua subjek model sebagai inti dari seluruh skenario pada perancangan. Transisi warna juga berbeda dari lainnya yaitu dari black & white menjadi penuh warna hangat.

Audio yang digunakan adalah musik instrumental lembut.

9. Media pendukung



Gambar 26: Media Pendukung
Sumber: Penulis, 2020

Media pendukung terdiri dari video singkat yang berisikan definisi isolasi sosial, cara mengakses AR, peringatan konten sensitif, serta catatan singkat yang menyatakan bahwa

perancangan merupakan hasil dari digital imaging.

IV. SIMPULAN

Untuk dapat merancang karya fotografi mengenai perasaan isolasi sosial pertama – tama diperlukan informasi yang cukup mengenai psikologi manusia dan fotografi. Fotografi dapat dijadikan media edukasi jika konten yang berada didalamnya dapat dimengerti / dirasakan oleh target audience. Ketika konten yang dibuat terlalu tinggi dari kenyataan akan berpotensi tidak dimengerti, sedangkan apabila terlalu rendah tidak akan menarik perhatian. Sehingga yang harus dilakukan adalah mengambil isu yang dekat dan pernah dirasakan audiens, kemudian dirancang dan dibangun agar lebih menarik.

Seorang fotografer harus mengerti betul konsep yang ia ambil dan sajikan, tidak hanya sekedar memotret karena faktor pengaruh dari luar. Penggunaan topik, terutama yang personal dan sensitif seperti kesehatan mental tanpa adanya pengertian mendalam serta empati hanyalah eksploitasi.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah menyediakan jurnal dan studi ilmiah yang mampu memvalidasi analisa penulis serta

memberikan *Insight* dan ilmu baru yang belum diketahui oleh penulis sebelumnya

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, A. (2019). Academia.Edu. *ISOLASI SOSIAL*.

https://www.academia.edu/7317167/ISOLASI_SOSIAL

Carmigniani, J. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. Springer New York.

[https://b-](https://b-ok.asia/book/1226302/a886ad)

[ok.asia/book/1226302/a886ad](https://b-ok.asia/book/1226302/a886ad)

Irjus Indrawan, C., Hadion Wijoyo, H., Suherman, & Arsa Wiguna, I. M. (2020).

MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER.

CV. PENA PERSADA.

[https://www.researchgate.net/profile/](https://www.researchgate.net/profile/Hadion_Wijoyo/publication/342304332_MANAJEMEN_PENDIDIKAN_KARAKTER/links/5eec7cb3299bf1faac628aaf/MANAJEMEN-PENDIDIKAN-KARAKTER.pdf#page=10)

[Hadion_Wijoyo/publication/342304332](https://www.researchgate.net/profile/Hadion_Wijoyo/publication/342304332_MANAJEMEN_PENDIDIKAN_KARAKTER/links/5eec7cb3299bf1faac628aaf/MANAJEMEN-PENDIDIKAN-KARAKTER.pdf#page=10)

[_MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER](https://www.researchgate.net/profile/Hadion_Wijoyo/publication/342304332_MANAJEMEN_PENDIDIKAN_KARAKTER/links/5eec7cb3299bf1faac628aaf/MANAJEMEN-PENDIDIKAN-KARAKTER.pdf#page=10)

[/links/5eec7cb3299bf1faac628aaf/MAN](https://www.researchgate.net/profile/Hadion_Wijoyo/publication/342304332_MANAJEMEN_PENDIDIKAN_KARAKTER/links/5eec7cb3299bf1faac628aaf/MANAJEMEN-PENDIDIKAN-KARAKTER.pdf#page=10)

[AJEMEN-PENDIDIKAN-](https://www.researchgate.net/profile/Hadion_Wijoyo/publication/342304332_MANAJEMEN_PENDIDIKAN_KARAKTER/links/5eec7cb3299bf1faac628aaf/MANAJEMEN-PENDIDIKAN-KARAKTER.pdf#page=10)

[KARAKTER.pdf#page=10](https://www.researchgate.net/profile/Hadion_Wijoyo/publication/342304332_MANAJEMEN_PENDIDIKAN_KARAKTER/links/5eec7cb3299bf1faac628aaf/MANAJEMEN-PENDIDIKAN-KARAKTER.pdf#page=10)

Maharrani, A. (2019, 03 16). *Generasi muda dihantui gangguan mental*. Lokadata.

Retrieved 09 20, 2020, from

[https://lokadata.id/artikel/generasi-](https://lokadata.id/artikel/generasi-muda-dihantui-gangguan-mental)

[muda-dihantui-gangguan-mental](https://lokadata.id/artikel/generasi-muda-dihantui-gangguan-mental)

Mollica, P. (2018). *Special Subjects: Basic Color*

Theory: An Introduction to Color for

Beginning Artists. Walter Foster

Publishing.

[https://b-](https://b-ok.asia/book/3685887/5a2bb4)

[ok.asia/book/3685887/5a2bb4](https://b-ok.asia/book/3685887/5a2bb4)

Santoso, N. O., Kuntjara, A. P., & Sutanto, R. P.

(2019). Jurnal DKV Adiwarna, Universitas

Kristen Petra. *PERANCANGAN KARYA*

SENI FOTOGRAFI KONSEPTUAL TENTANG

SKIZOFRENIA, 5. Retrieved 09 20, 2020,

from

[http://publication.petra.ac.id/index.php](http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8621)

[/dkv/article/view/8621](http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8621)

Smith, L. L., & Elliott, C. H. (2003). *Depression*

For Dummies. Wiley Publishing, Inc.,.

[https://b-](https://b-ok.asia/book/2764773/7b25a4)

[ok.asia/book/2764773/7b25a4](https://b-ok.asia/book/2764773/7b25a4)