

DESAIN DENGAN CITRA SIMULASI, SEBUAH INTEGRASI TEKNOLOGI SECARA ESTETIK

Oleh I Gede Mugi Raharja

Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Sejak teknologi komputer desain, khususnya komputer desain 3D dengan realitas virtual dipasarkan, teknologi ini telah mempengaruhi cara berpikir para arsitek maupun desainer interior di seluruh dunia. Pengaruh tersebut menyebabkan terjadinya perubahan proses pembuatan desain, dari cara menggambar secara manual beralih kepada komputer desain. Teknologi komputer desain ini hanyalah sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan desain, tetapi kelayakan estetis sebuah karya desain tetap harus lahir dari hasil pemikiran arsitek atau desainernya, sehingga karya desainnya dapat dipertanggungjawabkan.

Teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual merupakan teknologi simulasi mutakhir yang dapat membantu menciptakan simulasi desain. Simulasi desain merupakan citra, yakni tanda yang bersifat semu, yang diciptakan berupa model-model yang sebelumnya tidak pernah ada secara realitas. Akan tetapi, simulasi desain ini nantinya dapat diwujudkan secara nyata menjadi realitas yang bersifat fisik. Simulasi desain yang dilengkapi citra gerak, dapat mempengaruhi perasaan yang melihat, seperti di dunia nyata. Oleh karena itu, simulasi desain 3D dengan realitas virtual dapat menciptakan citra simulasi posrealitas. Meskipun bersifat artifisial, tetapi dapat mempengaruhi perasaan orang seperti di dunia nyata.

Dalam konteks budaya, teknologi komputer desain merupakan salah satu dari unsur kebudayaan. Teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual dapat diterima di seluruh dunia, karena adanya kesadaran akan kekurangan dalam teknologi untuk meningkatkan kualitas pembuatan karya desain. Keinginan untuk mencapai kualitas karya desain yang maksimal, menyebabkan arsitek atau desainer interior menerima teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual. Teknologi ini dapat menunjang kreativitas arsitek atau desainer interior, untuk membuat karya desain dengan cara mengintegrasikan teknologi secara estetik.

Kata Kunci: Teknologi Simulasi, Simulasi Desain, Realitas Virtual, Citra, Posrealitas.

PENDAHULUAN

Desain berasal dari kata *disegno* (Italia), yang berarti menggambar. Kata *disegno* telah digunakan sejak masa Renaisans (1350 – 1600), yang merupakan basis dari semua seni visual, untuk menggambarkan fase penemuan dan konseptualisasi yang mendahului terbentuknya lukisan, patung, dan sebagainya (Walker, 1989: 23). Berdasarkan perkembangan keilmuan sejak awal abad ke-20, pengertian desain dikaitkan dengan benda untuk memenuhi kebutuhan manusia. Seperti yang diungkapkan oleh Bruce Archer, desain dikatakan sebagai

pemecah masalah dengan satu target yang jelas (Sachari, 2005: 5). Dalam hal ini, target tersebut adalah dapat menghasilkan benda sesuai dengan kebutuhan manusia.

Sejak teknologi komputer desain dipasarkan pada 1982, dan berlanjut dengan pemasaran komputer desain tiga dimensi (3D) dengan realitas virtual pada 1990, komputer desain telah mempengaruhi cara berpikir para arsitek dan desainer interior. Pengaruh tersebut menyebabkan terjadinya perubahan proses pembuatan desain, yang semula dibuat dengan cara menggambar secara manual, kemudian mulai beralih kepada komputer desain. Akan tetapi, teknologi komputer desain ini hanyalah sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan desain yang rumit. Kelayakan estetis sebuah karya desain tetap harus lahir dari hasil pemikiran seorang arsitek atau desainer untuk memecahkan masalah-masalah desain secara ideal, sehingga karya desain dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam konteks budaya, teknologi komputer desain merupakan salah satu dari unsur kebudayaan. Mengacu pada pendapat Koentjaraningrat (1990: 258), teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual segera bisa diterima di seluruh dunia, karena kesadaran akan adanya kekurangan dalam teknologi, khususnya teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembuatan karya desain. Keinginan untuk mencapai kualitas atau mutu desain yang tinggi, menyebabkan arsitek atau desainer ingin memperbaiki kualitas karyanya menggunakan teknologi komputer desain yang canggih. Dengan teknologi ini, dapat dikembangkan berbagai kreativitas, yang antara lain berupa perpaduan nilai-nilai arsitektur tradisional dengan prinsip arsitektur atau desain modern. Mengacu pada pendapat Peursen (1976: 181-183), penggunaan komputer desain 3D dengan realitas virtual untuk membuat karya desain dengan memadukan nilai-nilai tradisi dengan prinsip desain modern, merupakan upaya mengintegrasikan teknologi secara estetik.

BUDAYA SIMULASI

Konsep dan falsafah desain modern yang pada awalnya diyakini sebagai anutan paham desain yang baik, benar, dan sempurna, pada akhir abad ke-20 mendapat kritik dan melahirkan gerakan desain posmodern. Budaya posmodern lahir sebagai reaksi terhadap gerakan modernisme yang telah berkembang sejak awal abad ke-19. Bersamaan dengan berkembangnya era posmodern, Baudrillard menilai bahwa prinsip-prinsip modernisme tengah menghadapi kematian. Era modern yang ditandai dengan logika produksi, kini digantikan oleh era posmodern yang ditandai dengan logika simulasi. Dunia simulasi menurut Baudrillard adalah dunia yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda dan kode secara acak, tanpa referensi rasional yang jelas. Hubungan ini melibatkan tanda real (fakta) yang tercipta

melalui proses produksi, serta tanda semu (citra) yang tercipta melalui proses reproduksi. Dalam budaya posmodern, permainan tanda dan citra mendominasi hampir seluruh proses komunikasi manusia. Dalam wacana simulasi, realitas (fakta) bercampur dengan realitas semu (citra). Akan tetapi, pada era posmodern citra justru lebih dipercaya dari pada fakta. Realitas asli malah dikalahkan oleh realitas buatan, sehingga hal ini disebut juga dengan era hiperrealitas.

Menurut Baudrillard, hubungan tanda, citra dan kode sangat ditunjang oleh perkembangan teknologi simulasi mutakhir, yang dapat membuat manusia bisa hidup di dalam suatu halusinasi estetis realitas, sehingga dapat mengubah pandangan manusia tentang dunia realitas. Kondisi terlampauinya prinsip-prinsip realitas yang diciptakan secara artifisial lewat bantuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni mutakhir, disebut Baudrillard sebagai teknologi simulasi. Dalam hal ini, simulasi adalah proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak mempunyai asal usul atau referensi realitasnya sehingga manusia mampu membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, dan khayali menjadi tampak nyata (Piliang, 2003: 19 dan Sutinah, 2010: 403). Citra tersebut bukan merupakan representasi realitas, melainkan citra yang dikonstruksi melalui mekanisme teknologi komputer grafis. Citra tersebut merupakan salinan realitas di luar dirinya, yang disebut Baudrillard sebagai *simulakra*. Hal inilah merupakan *simulakrum* murni, di mana sesuatu tidak menduplikasi sesuatu yang lain

Pada kebudayaan simulasi, tanda saling terkait membentuk satu kesatuan. Kesatuan inilah yang disebut Baudrillard sebagai simulakra atau simulakrum, yaitu sebuah dunia yang terbangun dari sengkabut nilai, fakta, tanda, citra, dan kode. Simulakra tersebut merupakan ruang di mana mekanisme simulasi berlangsung. Simulakrum itu sendiri adalah bentuk jamak dari simulakra, yaitu duplikasi dari yang aslinya tidak pernah ada sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Meskipun simulasi adalah simulakrum, tetapi tidak semua simulakrum adalah simulasi. Simulasi merupakan simulakrum dalam bentuknya yang sangat khusus. Simulasi adalah simulakrum sejati (*pure simulacrum*) dalam pengertian bahwa sesuatu tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model rujukannya, tetapi menduplikasi dirinya sendiri [Sutinah dalam Suyanto dan Khusna Amal (Ed.), 2010: 391—402].

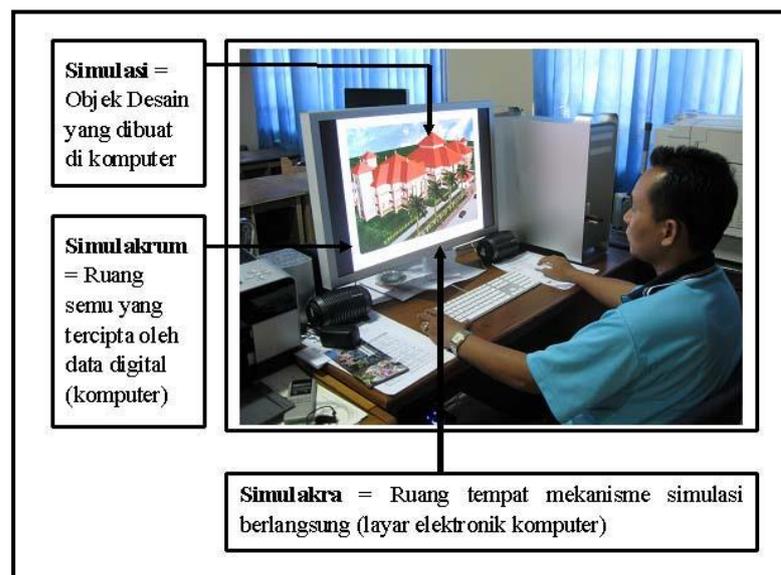
CITRA SIMULASI DESAIN

Mengacu pada pendapat Baudrillard, maka desain yang dibuat menggunakan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual adalah citra simulasi. Citra tersebut merupakan representasi tanda semu yang dikonstruksi melalui mekanisme teknologi komputer

grafis. Citra simulasi desain tersebut diciptakan berupa model-model, yang sebelumnya tidak pernah ada dalam dunia realitas. Dengan demikian, teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual merupakan teknologi simulasi mutakhir yang dapat digunakan untuk menciptakan desain sebagai sebuah realitas imajiner, yang nantinya dapat diwujudkan menjadi sebuah desain yang bersifat real (nyata).

Pembuatan simulasi desain tersebut dapat dikatakan sebagai penciptaan realitas di luar realitas yang nyata (hiperrealitas). Hiperrealitas adalah dunia realitas yang bersifat artifisial atau superfisial, yang tercipta lewat bantuan teknologi simulasi dan pencitraan, yang telah mengambil-alih dunia realitas yang alamiah. Faktor yang paling berperan dalam penciptaan hiperrealitas, menurut Baudrillard adalah media massa dan teknologi informasi, seperti internet, video kamera, *hand phone*, termasuk juga teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual.

Sesuai pendapat Baudrillard, teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual ini merupakan salah satu teknologi yang dibangun oleh dimensi baru ruang, yang disebut *simulakrum*. Ruang *simulakrum* adalah ruang virtual, ruang halusinasi yang tercipta oleh data komputer. Apabila simulasi merupakan penciptaan realitas baru atau realitas imajiner yang dianggap nyata menggunakan komputer desain, maka *simulakra* adalah ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung. Contoh yang dimaksud dengan simulasi, *simulakrum* dan *simulakra* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar Contoh Simulasi, Simulakrum dan Simulakra
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

PENUTUP

Berbagai alternatif desain yang dibuat menggunakan komputer desain, merupakan model-model yang sebelumnya tidak pernah ada secara realitas. Model-model tersebut dapat disebut sebagai simulasi. Simulasi model-model desain tersebut merupakan tanda semu atau citra yang dikonstruksi menggunakan teknologi komputer grafis. Citra simulasi desain tersebut dibuat dengan memasukkan data, kemudian diubah menjadi data visual oleh komputer grafis.

Apabila simulasi desain ini dilengkapi dengan citra gerak, maka akan dapat mempengaruhi perasaan, sehingga simulasi desain dengan citra gerak tersebut akan mendekati apa yang diperoleh seperti di dunia nyata. Hal inilah yang disebut simulasi desain hiperrealitas atau posrealitas. Simulasi desain posrealitas adalah dunia realitas yang bersifat artifisial, yang tercipta lewat bantuan teknologi simulasi dan pencitraan, yang telah mengambil-alih dunia realitas yang alamiah.

Keberhasilan penggunaan komputer desain 3D dengan realitas virtual untuk membuat karya desain dengan cara memadukan nilai-nilai tradisi dengan prinsip desain modern, merupakan keberhasilan upaya mengintegrasikan teknologi secara estetik artifisial.

REFERENSI

Koentjaraningrat, 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Peursen, C.A. van. 1976. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.

Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sachari, Agus. 2005. *Pengantar: Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.

Sutinah, 2010. "Teori Simulations Jean Baudrillard". Dalam Suyanto dan M. Khusna Amal (Ed.), *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial* (hlm.387—418). Yogyakarta: Aditya Media.

Walker, John A. 1989. *Design History and The History of Design*. London: Pluto Press