

# VISUALISASI PENTINGNYA BERSOSIALISASI YANG BERKUALITAS MELALUI INSTALASI BERDASARKAN BUKU “FRIENDSHIP: THE JOY OF CONNECTION”

Marleena Tedja<sup>1,\*</sup>, Brian Alvin Hananto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

\*marleenedja@gmail.com

**ABSTRAK.** Manusia merupakan makhluk sosial, mencari teman agar hidup menjadi lebih bahagia dan bermakna, terutama dengan kemajuan teknologi saat ini yang memudahkan berkomunikasi. Tetapi, menurut Dr Anthony Gunn, pengarang buku berjudul *Friendship: The Joy of Connection*, keinginan berkomunikasi secara tatap muka semakin mengecil karena adanya komputer, handphone, dan media sosial. Hal ini menurunkan kemampuan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain secara langsung. Agar dapat meningkatkan kesadaran manusia akan nilai komunikasi tatap wajah, dibuatlah instalasi yang bersifat interaktif. Penulis memvisualisasikan buku *Friendship: The Joy of Connection* dengan membuat instalasi. Judul-judul dalam buku dikelompokkan menjadi beberapa tema dan kemudian dipilih satu untuk divisualisasikan. Tema tersebut adalah Pentingnya Sosialisasi yang Berkualitas, yang berisikan sebelas judul yang mengangkat kepentingan kualitas dari berkomunikasi tatap wajah. Dalam perancangan ini, penulis melakukan wawancara dengan Dr Gunn guna mendapatkan pemahaman yang lebih utuh mengenai maksud bukunya. Penulis juga melakukan studi pustaka pada literatur pendukung sebagai landasan teori interaksi sosial. Dengan membuat instalasi yang interaktif, pesan dan dampak bagi audiens akan lebih tersampaikan, karena diperlukan keterlibatan setiap audiens. Interaksi yang dilakukan audiens pada instalasi juga dapat dikenang dan diingat dalam bentuk panduan kecil yang dapat dibawa pulang dan memiliki area interaktifnya sendiri. Instalasi interaktif ini berguna agar setelah audiens meninggalkan ruang tersebut, dapat mengetahui pentingnya komunikasi tatap wajah dan hendak mempraktekkannya di kehidupan sehari-hari.

**Kata kunci:** Instalasi, Interaksi, Komunikasi, Pertemanan, Sosialisasi

**ABSTRACT.** *Humans are a social being, seeking friends to make lives happier and more meaningful, especially with the current technological advancement that makes communicating easier. However, according to Dr. Anthony Gunn, the author of the book Friendship: The Joy of Connection, the need to communicate face-to-face decreases because of computers, handphones, and social media. This reduces the human ability to communicate with other people directly. To increase human's awareness of the value of face-to-face communication, an interactive installation was made. The writer visualized the book Friendship: The Joy of Connection by making an installation. The titles within the book were categorized into several themes and one of them was chosen to be visualized. That theme was The Importance of Qualified Socialisation, consisting of eleven titles that take up the importance of quality in direct communication. On the design process, the author conducted an interview with Dr. Gunn to obtain a better understanding of the literature. The author also did additional literature research for additional theories on social interactions. By making an interactive installation, it would be easier to deliver the message and impact on the audience, because it requires the audience's participation. The interactions done by the audience at the installation can also be remembered and memorized in the form of a small walkthrough that could be taken home and has its own interactive areas. This interactive installation's function is after the audience leaves the space, they would know the importance of face-to-face communication and apply it to their daily lives.*

**Keywords:** *Installation, Interaction, Communication, Friendship, Socialization*

## PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial. Kita semua hidup dalam sebuah keluarga dan/atau komunitas karena hal itu sudah merupakan natur kita sebagai manusia. Bersosialisasi juga membawa dampak-dampak positif dari segi medis, dimana seseorang yang memiliki

hubungan sosial yang baik dengan keluarganya ditemukan memiliki kesehatan mental yang lebih baik daripada yang tidak memiliki hubungan sosial yang baik (Walker 2016). Tidak hanya terkait kesehatan mental, kesehatan fisik seseorang juga dikatakan memiliki hubungan dengan kondisi sosial seseorang.

Penelitian dari Duke University Medical Center mengungkapkan bahwa tingkat kematian dari seseorang memiliki hubungan sosial yang kuat (Brody 2017). Hal ini tidak dikarenakan hubungan sosial seseorang 'menyembuhkan' orang tersebut; hal ini dikarenakan hubungan sosial orang yang baik membuat orang tersebut 'terhindar' dari faktor-faktor yang menyebabkan penyakit atau gangguan kesehatan (Mlodinow and Wickelgren 2012). Banyak penelitian yang dilakukan oleh sosiolog yang menunjukkan bagaimana relasi sosial seseorang menunjukkan pengaruh atau dampak pada tingkat kesehatan mental, fisik dan juga risiko kematian seseorang (Umberson and Montez 2011).

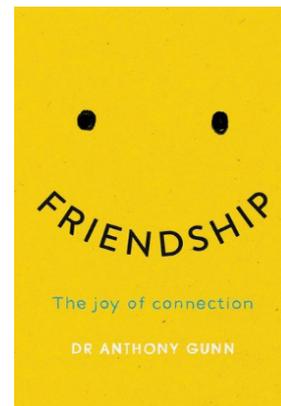
Teknologi, dengan segala kemudahan yang ditawarkannya ternyata tidak membawa dampak-dampak positif saja dalam aspek hubungan sosial dari seseorang. Penggunaan teknologi dapat membuat seseorang tidak fokus, stress berlebih dan juga merasa terisolasi ("Technology Can Have Positive and Negative Impact on Social Interactions" n.d.). Diskusi mengenai pengaruh teknologi juga seringkali mempertanyakan apakah penggunaan teknologi dalam aspek komunikasi dan sosial justru menghilangkan 'sentuhan-sentuhan manusia' (Morris 2015). Kemajuan teknologi membuat kita dengan mudah mencari dan menemukan teman, tetapi manusia-manusia generasi muda, mulai mengubah arti dari pertemanan yang sebenarnya.

Isu inilah yang melatarbelakangi Dr Anthony Gunn untuk menulis buku berjudul Friendship: The Joy of Connection. Beliau merasakan bahwa keinginan untuk bertemu dengan teman secara tatap muka semakin mengecil karena masih bisa berhubungan menggunakan komputer, handphone, dan dalam wujud media sosial. Hal ini menurunkan kemampuan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain secara langsung.

Sebagai pengguna media sosial, penulis menyadari bagaimana keberadaan media sosial dapat mempermudah sekaligus merusak hubungan seseorang dengan orang lain, dikarenakan penulis merasakan kedua efek tersebut. Robert D. Putman, seorang ilmuwan politik asal Amerika Serikat menyatakan bahwa keberadaan media sosial membuat waktu menjadi hal yang kurang berharga, artinya tidak masalah bagi para pengguna media sosial untuk membuang waktu berkomunikasi secara online, dimana seharusnya waktu itu digunakan

untuk berkomunikasi tatap wajah dengan orang yang ada di sekitar mereka (Hojjat and Moyer 2017).

Desain komunikasi visual terfokus dalam penyampaian pesan kepada orang lain dengan cara penyampaian visual. Penyampaian ini bisa dalam bentuk apapun, dan pesan akan lebih mudah dimengerti apabila disajikan secara visual. Menurut Ekaterina Walter yang dikutip dari ethos3.com, informasi yang dipaparkan secara visual akan dilihat 94% lebih banyak dibandingkan informasi tekstual. Penelitian ini membuat metode komunikasi secara visual pilihan yang tepat untuk dapat mempermudah penyampaian isu yang hendak diangkat. Generasi muda, sebagai target utama, akan jauh lebih mudah mengerti dan menangkap paparan visual dibandingkan dengan penggunaan teks, seperti yang sudah dicantumkan dalam bcama.com.



*Gambar 1. Cover Buku Friendship: The Joy of Connection (Sumber: Hardie Grant Books)*

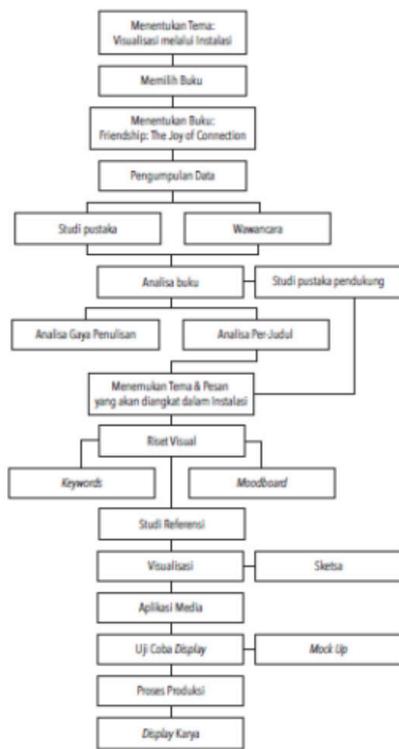
Dalam desain komunikasi visual, terdapat desain grafis yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan secara sistematis. Cara ini adalah cara yang paling tepat untuk dapat memaparkan informasi yang diinginkan, karena desain grafis dapat menyajikan solusi yang mampu memotivasi, memikat, menarik perhatian, sampai dapat mengubah perilaku orang yang melihatnya, sambil membawa pesan yang diinginkan (Landa 2011). Pendekatan desain grafis yang unik memungkinkan penulis menggunakan visualisasi gabungan antar gambar, bentuk, simbol, dan juga teks untuk memperjelas pesan dari buku yang ada.

Menurut [tate.org.uk](http://tate.org.uk), seorang seniman bernama Ilya Kabakov menyatakan bahwa tokoh utama dari sebuah instalasi seni adalah para audiens. Instalasi memungkinkan audiens berjalan

'menyusuri' karya visual yang sudah ada, ucap Profesor dari California State University, Betty Brown dalam video yang dikeluarkan oleh eHow. Penulis akan mengangkat beberapa poin yang sudah disampaikan Dr Anthony Gunn dalam buku Friendship: The Joy of Connection, memvisualisasikannya dalam wujud instalasi, dan menambahkan elemen-elemen interaktif yang dapat menguatkan pesan yang ingin penulis sampaikan. Guna interaktif ini adalah agar para pengamat dapat berelasi lebih mudah dengan pesan yang ingin disampaikan, dan unsur interaktif dalam instalasi akan lebih superior daripada kontemplasi secara optikal (Bishop 2005).

**METODE PENELITIAN**

Tahapan perancangan dan penelitian yang dilakukan penulis dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Tahapan Perancangan & Penelitian  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Data dikumpulkan melalui beberapa cara, seperti studi pustaka, wawancara, dan menganalisa buku Friendship: The Joy of Connection. Penulis mewawancarai agensi sang penulis buku, Calidris Literary Agency dan sang penulis sendiri, Dr Anthony Gunn, keduanya dengan menggunakan email. Analisis buku dilakukan secara bertahap, dengan studi pustaka dari perpustakaan UPH sebagai penunjang.

Penggunaan metode instalasi dipilih terlebih dahulu, baru kemudian buku Friendship: The Joy of Connection dipilih untuk divisualisasikan. Setelah menentukan buku, diperlukan dasar mendalam dari tema buku tersebut, sehingga disini penulis mewawancarai sumber terpercaya, seperti Dr Anthony Gunn. Lalu penulis menganalisa buku, menjabarkan judul satu per satu dan mengelompokkannya secara tematik. Penulis kemudian menentukan tema dan pesan apa yang hendak diangkat dari instalasi, baru bisa melakukan riset terkait pendekatan visual yang dapat menjadi dasar instalasi. Untuk memperjelas wujud instalasi, penulis membuat gambaran kasar dan melakukan eksplorasi warna dan bentuk, kemudian berlanjut kepada media apa yang akan digunakan untuk instalasi. Ketika segala dasar instalasi sudah terpaparkan, penulis membuat *mock up*, yang merupakan miniatur kasar dari instalasi asli, memberikan gambaran lebih dari hasil akhir. Pada akhirnya, penulis melakukan produksi akan instalasi dan memaparkannya ke hadapan pihak-pihak yang bersangkutan.

Setelah mengelompokkan 127 judul yang ada dalam buku Friendship: The Joy of Connection menjadi tujuh tema besar dan menemukan dampak dari media sosial terhadap pertemanan generasi muda, penulis memutuskan untuk mengangkat salah satu tema, Pentingnya Sosialisasi yang Berkualitas. Tema ini dipilih agar generasi muda dapat mulai menghargai dan menganggap penting pertemanan dan hubungan mereka.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Agar dapat menghasilkan visualisasi yang baik, penulis membutuhkan *keywords* (kata kunci) sebagai pedoman dari instalasi yang hendak dibuat. Penulis menjabarkan tema utama terlebih dahulu, kemudian dibuat *mind map* dari tema tersebut. *Mind map* ini berfungsi untuk memperoleh kata-kata penting yang dikembangkan menjadi kata kunci. Setelah memperjelas kata-kata penting dengan *moodboard*, penulis pun menemukan kata kunci yang menjadi dasar visualisasi instalasi.

Setelah menemukan kata kunci, penulis baru bisa berlanjut ke proses perancangan dari instalasi. Penulis melalui beberapa tahap sketsa kasar dan gambaran-gambaran yang berbeda, tetapi akhirnya berhasil menyelesaikan instalasi tersebut. Instalasi terdiri dari 8 judul yang terkandung dalam tema Pentingnya Sosialisasi yang Berkualitas, masing-masing judul dipaparkan dengan pendekatan dan interaksi

yang berbeda, tetapi masih dihubungkan dengan kata-kata kunci yang ada.



Gambar 3. Hasil Produksi Final Panel Instalasi Keseluruhan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Bagian pertama dan terakhir yang ada pada instalasi ini adalah panel *start* dan *finish*. Kedua panel ini berfungsi sebagai penanda awal dan akhir dari instalasi, sekaligus memberikan informasi singkat akan apa yang diharapkan dari instalasi ini. Panel *start* memiliki tempat untuk meletakkan panduan instalasi di atasnya, agar audiens dapat mengambilnya sebelum masuk.



Gambar 4. Hasil Produksi Final Panel Start dan Finish  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Panel pertama adalah judul "Make Friends". Tema dari panel ini adalah menyadari audiens akan pentingnya memiliki dan membuat teman, baik teman lama maupun teman baru. Penulis menggunakan cermin untuk panel ini, dikarenakan sifat reflektif cermin yang juga bisa dihubungkan dengan keinginan penulis agar audiens mau merefleksikan kehidupan sosial mereka sampai saat ini.

Panel kedua adalah Who Are Your True Friends?, menanyakan siapakah teman sejati para audiens. Panel ini bersifat interaktif, dimana para audiens menulis nama teman sejati pada stiker yang sudah disediakan, dan menempelnya di papan panel. Tujuan interaksi

ini adalah agar audiens dapat mengingat kembali siapa teman sejati mereka dan alasan mereka mencintai teman sejati mereka.



Gambar 5. Hasil Produksi Final Panel Make Friends dan Who Are Your True Friends?  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Panel ketiga berjudul Have A Candlelit Meal With Others. Tujuannya adalah untuk mendekatkan satu sama lain dan menguatkan fokus kepada orang yang ada di dekat mereka, bukan kepada urusan masing-masing. Pendekatan ilustratif adalah cara yang tepat untuk memaparkan tema tersebut, karena penulis dapat menginterpretasikan secara langsung maksud dari panel ini.

Panel keempat berjudul Live A Memorable Life. Panel ini menuntut audiens untuk mengingat hal-hal berkesan apa saja yang sudah mereka lakukan, juga hal-hal berkesan apa yang belum tetapi mau mereka lakukan. Menuliskan hal berkesan yang sudah dilakukan dan yang mau dilakukan dapat menyegarkan ingatan audiens akan kehidupan mereka selama ini.



Gambar 6. Hasil Produksi Final Have A Candlelit Meal With Others dan Live A Memorable Life  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

Panel kelima berjudul Meet Your Neighbours. Penulis memvisualisasikan judul dan tema yang ada, yaitu bertemu dan mau menyapa dengan tetangga.

Panel keenam berjudul Remember Friends' And Family's Birthdays. Penulis meminta audiens

untuk menulis nama dan tanggal dari ulang tahun sesama, kemudian memasukkannya ke dalam kantong-kantong bulan. Tujuannya adalah agar para audiens dapat lebih mudah mengingat hari-hari ulang tahun tersebut.



Gambar 7. Hasil Produksi Final Panel Final Meet Your Neighbours dan Remember Friends' And Family's Birthdays  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Panel ketujuh berjudul Avoid Being A Bank To Your Friends. Para audiens dapat merefleksikan kehidupan sosial mereka selama ini, hanya dengan konteks yang berbeda, yaitu lebih menyentuh isu keuangan yang cenderung dihadapi dalam berteman dan berkeluarga.

Panel terakhir berjudul Different Friends For Different Situations. Panel ini menggambarkan kelompok teman yang masing-masing memiliki pendekatan yang berbeda-beda. Keragaman tipe teman pada panel ini memberikan bayangan akan betapa menyenangkannya apabila memiliki teman yang berbeda-beda untuk tiap minat dan situasi yang berbeda pula.



Gambar 8. Hasil Produksi Final Panel Avoid Being A Bank To Your Friends dan Different Friends For Different Situations  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

Perancangan yang dihasilkan oleh penulis telah dipamerkan dalam pameran tugas akhir program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan yang berjudul "LOOK OVER". Dalam pameran tersebut, karya instalasi yang dihasilkan mendapatkan

respon yang cukup baik melihat adanya hasil interaksi pengunjung (tulisan, stiker, dll) yang terlihat dalam instalasi penulis. Namun karena keterbatasan waktu dan juga tempat pameran, maka jumlah interaksi yang didapatkan belum maksimal.



Gambar 9. Instalasi yang dirancang dalam Pameran "LOOK OVER"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

Melihat bahwa hasil interaksi atau umpan balik pengunjung kepada instalasi bersifat anonim, maka sulit untuk dapat menilai secara kualitatif maupun kuantitatif hasil instalasi yang dirancang. Namun walau demikian, indikator bahwa panel instalasi tersebut mendapatkan pengunjung dan ada yang berinteraksi menunjukkan bahwa tujuan awal dari instalasi tersebut dirancang telah tercapai.

## KESIMPULAN

Setelah melewati proses analisis buku sampai visualisasi akhir dalam bentuk instalasi, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dengan membuat instalasi sebagai metode penyampaian pesan, terutama instalasi yang interaktif, dapat lebih meninggalkan kesan dan dampak bagi para audiens. Instalasi merupakan sebuah medium komunikasi visual yang empirik, dimana pengalaman yang dihasilkan oleh sebuah instalasi tidak dapat direka ulang dengan dokumentasi seperti fotografi maupun video. Pengalaman indrawi dari berinteraksi dengan sebuah instalasi juga tidak sepenuhnya dapat dihasilkan dengan medium-medium seperti *virtual reality*, dimana instalasi adalah sebuah objek konkret yang dapat disentuh.

Dari perancangan ini, penulis melihat bahwa potensi dari medium instalasi sebagai medium komunikasi visual adalah sebuah potensi yang dapat dikembangkan lebih lagi. Solusi visual yang dapat secara nyata ditempatkan ditengah-tengah masyarakat tentunya dapat secara nyata dirasakan. Penulis menilai bahwa medium instalasi dapat menjadi sebuah medium yang

berkembang diantara media-media digital dan maya lainnya. Instalasi seolah adalah media tradisional namun tetap relevan hingga saat ini, dan seterusnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, C. 2005. **Installation Art**. New York: Harry N. Abrams.
- Brody, Jane E. 2017. "**Social Interaction Is Critical for Mental and Physical Health.**" The New York Times. 2017. <https://www.nytimes.com/2017/06/12/well/live/having-friends-is-good-for-you.html>.
- Hojjat, M, and A Moyer. 2017. **The Psychology of Friendship**. New York: Oxford University Press.
- Landa, Robin. 2011. **Graphic Design Solutions**. 4th ed. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Mlodinow, Leonard, and Ingrid Wickelgren. 2012. "**The Importance of Being Social.**" Scientific American. 2012. <https://blogs.scientificamerican.com/streams-of-consciousness/the-importance-of-being-social/>.
- Morris, Chris. 2015. "**Is Technology Killing the Human Touch?**" CNBC. 2015. <https://www.cnbc.com/2015/08/15/gy-killing-the-human-touch.html>.
- "**Technology Can Have Positive and Negative Impact on Social Interactions.**" n.d. Human Kinetics. Accessed June 29, 2019. <https://us.humankinetics.com/blogs/excerpt/technology-can-have-positive-and-negative-impact-on-social-interactions>.
- Umberson, Debra, and Jennifer Karas Montez. 2011. "**Social Relationships and Health: A Flashpoint for Health Policy.**" Journal of Health and Social Behavior 51 (1). <https://doi.org/10.1177/0022146510383501>.
- Walker, C. R. 2016. "**The Importance of Social Interaction.**" The Herald News. 2016. <https://www.theherald-news.com/2016/06/03/the-importance-of-social-interaction/asxydg4/>.