

DESAIN RUANG DENGAN CITRA KRONOSKOPI

Oleh I Gede Mugi Raharja

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

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komputer desain yang semakin canggih saat ini, dapat membantu para arsitek atau desainer interior mendesain ruang dengan citra gerak, sehingga saat seseorang melihat sebuah desain ruang aritektural atau interior, dapat merasakan ruang dan mengalami waktu secara virtual. Simulasi dengan citra gerak inilah yang disebut dengan citra kronoskopi. Citra kronoskopi merupakan suatu istilah yang digunakan oleh Paul Virilio, untuk menjelaskan suatu kondisi yang memvisualkan simulasi waktu berupa citra gerak di layar elektronik. Pada era postmodern, waktu lebih penting daripada ruang. Kemajuan sarana komunikasi dan telekomunikasi pada era global, menyebabkan antara ruang dan waktu makin tidak dapat dibedakan. Kecepatan ilmu pengetahuan dan informasi, telah menciptakan dunia citraan, yang penampakannya dapat membingungkan. Kecepatan merupakan ciri dari kemajuan, dan kecepatan merupakan kekuatan utama kapitalisme global. Simulasi elektronik dengan citra gerak, menurut Virilio berkembang dari teknik sinematik, berupa efek gerakan dan kecepatan yang dihasilkan lewat persepsi optik dan optik elektronik. *Image* sintetis yang mendekati apa yang diperoleh di dunia nyata, kini antara lain dapat diciptakan menggunakan teknologi komputer desain tiga dimensi (3D) dengan realitas virtual. Teknologi ini dapat menciptakan simulasi dengan citra gerak yang dikonstruksi melalui mekanisme teknologi komputer grafis, menjadi ruang digital yang sifatnya virtual (semu). Representasi ruang elektronik desain 3D dengan realitas virtual tersebut dibangun oleh *electronic ether*, yang telah mengambil alih dunia materialitas dan nonarsitektonik. Dunia citraan berupa desain ruang-ruang elektronik yang membentuk citra kronoskopi, dapat mendekonstruksi konsep ruang konvensional, karena tidak terikat oleh norma-norma tradisi dan gravitasi bumi.

Kata Kunci: Simulasi elektronik, Citra gerak, *Image* sintetis, *Electronic ether*, Dekonstruksi Ruang

PENDAHULUAN

Citra kronoskopi merupakan suatu istilah yang digunakan oleh Paul Virilio, untuk menjelaskan suatu kondisi yang memvisualkan simulasi waktu berupa citra gerak di layar elektronik, seperti komputer. Adanya citra kronoskopi inilah menyebabkan seseorang yang melihat sebuah desain ruang aritektural atau interior, dapat mengalami waktu secara virtual. Citra ini pula yang dapat menghidupkan suasana ruang, sehingga orang seperti melihat desain ruang yang real atau nyata.

Istilah kronoskopi berasal dari kata “kronos”. Dalam kepercayaan bangsa Yunani kuno, Kronos adalah Dewa Waktu. Tonggak penting dalam usaha manusia untuk menguasai waktu, menurut Goudsmit dan Robert Claiborne (1981: 9—11), adalah ketika manusia mulai memiliki kemampuan tulis-menulis, sebagai ciri khas peradaban. Akan tetapi, sampai abad ke-20 tak seorangpun mampu mendefinisikan waktu. Goudsmit dan Robert Claiborne kemudian mencoba merumuskan pengertian waktu. Pertama, “selang waktu”, merupakan lama keberlangsungan dalam waktu. Kedua, “saat”, berarti letak dalam waktu. Secara ilmiah, kedua hal tersebut saling berkaitan.

WAKTU, KECEPATAN DAN KEMAJUAN

Berkaitan dengan citra kronoskopi, Ritzer (2004: 231—232), mengungkapkan bahwa Virilio lebih tertarik kepada waktu dibandingkan dengan ruang. Oleh karena, di dalam dunia posmodern waktu lebih penting daripada ruang. Kemajuan sarana komunikasi dan telekomunikasi pada era global, menyebabkan antara ruang dan waktu makin tidak dapat dibedakan. Virilio melihat prinsip “jarak kecepatan”, dapat menghancurkan fisik dan dimensi spasial. Di samping lenyapnya ruang, kecepatan ilmu pengetahuan dan informasi, menurut Virilio dapat menciptakan dunia citraan yang penampakannya dapat membingungkan.

Waktu pada citra kronoskopi, menurut Virilio merupakan bagian dari ilmu pertumbuhan cepat, yang disebut dromologi. Revolusi industri misalnya, pada hakikatnya merupakan dromokratik atau revolusi kecepatan (Piliang, 2004: 17 dan 98—99). Kecepatan merupakan ciri dari kemajuan, dan kecepatan merupakan kekuatan utama kapitalisme global. Sejak peradaban modern, manusia memang senantiasa dikejar waktu untuk melakukan berbagai aktivitas. Hal itu terjadi, sejak ditemukan arloji. Arloji telah mengubah cara hidup manusia dan budayanya. Arloji

pun telah menggantikan matahari dalam mengetahui waktu. Dengan konsep jam, waktu dapat diukur dan dikuantifikasi (Lim, 2008: 88).

CITRA GERAK ELEKTRONIK

Baudrillard, seorang tokoh postmodern, menilai bahwa pada era pascaindustri (globalisasi) ruang dikendalikan oleh kecepatan elektronik, yang bergerak mendekati kecepatan cahaya dan telah melampaui skala global, melalui simulasi elektronik. Ruang yang dikendalikan oleh kecepatan elektronik tersebut dapat mengubah eksistensi manusia di dalam ruang, dari sebetuk tubuh yang bergerak di dalam ruang menjadi sebetuk tubuh yang diam, kemudian menampung, menahan, menyerap setiap zat dan gerakan yang datang lewat simulasi elektronik.

Simulasi elektronik dengan citra gerak, menurut Virilio berkembang dari teknik sinematik, berupa efek gerakan dan kecepatan yang dihasilkan lewat persepsi optik dan optik elektronik. Di dalam dunia simulasi, gerakan manusia berpindah dari waktu ekstensif-historis menuju waktu intensif, di dalamnya terjadi proses peringkasan durasi waktu. Bila waktu berarti sejarah, maka pergerakan dan kecepatan sinematik merupakan halusinasi sejarah. Citra yang dihasilkan oleh *fibre optic* komputer, menyebabkan penglihatan langsung menjadi tidak berarti lagi, karena dapat digantikan oleh *image* sintesis.



Gambar Contoh:

Citra kronoskopi desain Kantor Bupati Badung. Tanda panah adalah arah citra gerak.
(Sumber: Raharja, 2013: 188)

Image sintetis yang mendekati apa yang diperoleh di dunia nyata, kini antara lain dapat diciptakan menggunakan teknologi komputer desain tiga dimensi (3D) dengan realitas virtual. Teknologi ini dapat menciptakan simulasi dengan citra gerak yang dikonstruksi melalui mekanisme teknologi komputer grafis, menjadi ruang digital yang sifatnya virtual (semu). Visualisasinya dapat membuat seseorang seakan bisa merasakan ruang, seperti ada di atas bangunan atau mengelilingi bangunan, seakan masuk ke dalam ruang, bergerak, dan berjalan memasuki ruang-ruang yang bersifat maya (lihat contoh gambar). Ruang yang tercipta inilah yang disebut ruang yang melampaui realitas (posrealitas). Terciptanya ruang posrealitas ini telah mengubah interpretasi ruang dari zaman klasik hingga era modern, yang lebih bersifat fisik. Pada masa klasik, tokoh-tokoh pemikir menafsirkan ruang berdasarkan filosofi alam. Memasuki abad pertengahan, konsep ruang banyak didasarkan pada pandangan kosmologi. Pada era modern, teori ruang kemudian lebih banyak didasarkan pada pandangan antroposentris. Sedangkan teori ruang arsitektur baru muncul menjelang akhir abad ke-19 (van de Ven, 1991: xiii).

Desain ruang virtual yang dibuat menggunakan komputer desain 3D dengan realitas virtual, merupakan bagian dari *cyberspace*. Menurut Gibson (dalam Robshields, 2011: 58 dan Piliang: 2009: 158), *cyberspace* adalah ruang halusinasi yang tercipta oleh jaringan data di dalam komputer. Ruang dengan citra gerak yang dihasilkan oleh teknologi komputer 3D dengan realitas virtual, telah menimbulkan pergeseran pemahaman mengenai konsep ruang dan waktu, serta praktiknya di dalam dunia kehidupan. Apabila di dalam ruang nyata, dunia seni rupa dan desain dibatasi oleh hukum-hukum fisika dan geometri, maka di dalam dunia realitas virtual, keterbatasan tersebut dapat diatasi. Di dalam dunia realitas virtual, manusia seakan bisa terbang, hidup di dalam air, atau berada di dua tempat dalam waktu bersamaan.

Suasana ruang dan waktu yang seakan nyata dialami oleh seseorang saat melihat desain dengan citra kronoskopi, diakibatkan oleh adanya unsur gerak virtual pada ruang digital. Pada wacana desain virtual dengan citra kronoskopi, di dalamnya waktu, durasi, dan temporalitas dunia dapat dimanipulasi (Piliang, 2008: 393). Suasana ruang dan waktu yang seakan nyata tersebut, dibuat berupa simulasi menggunakan sistem kerja *walk-trough* di dalam program komputer desain. Hasil simulasi *walk-trough* ini menyebabkan seseorang yang melihat simulasi desainnya, seakan dapat masuk ke dalam ruang virtual, membuka pintu, melangkah pada anak tangga, dan memandang ke sekeliling ruangan. Representasi ruang elektronik desain 3D dengan

realitas virtual tersebut dibangun oleh *electronic ether*, yang telah mengambil alih dunia materialitas dan nonarsitektonik, seperti gambar sebuah desain, gambar perspektif, dan maket. Dunia citraan berupa desain ruang-ruang elektronik yang membentuk citra kronoskopi, disebut Virilio sebagai sebuah situasi “ketakmungkinan arsitektur”. Situasi ini terjadi karena sebagian besar tugas arsitektur dan desain interior diambil alih oleh ruang-ruang elektronik buatan atau *artificial-electronic*.

Pengaruh dari realitas kronoskopi yang dibangun oleh elemen-elemen nonmaterial dan virtual, kemudian dapat mengubah secara mendasar etos (karakter) desain konvensional. Karakter desain tidak lagi sepenuhnya bersumber dari elemen-elemen material, fisik, dan spasial, yang disebut Virilio sebagai elemen ekstensif. Oleh karena, karakter desain kini dapat dibuat menggunakan elemen-elemen nonmaterial, nonfisikal dan nonspasial, yang disebut Virilio sebagai elemen-elemen intensif (Piliang, 2008: 393). Elemen-elemen intensif ini dapat dibuat menggunakan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, yang telah memberikan kemungkinan baru dalam wacana desain, khususnya komunikasi desain secara visual. Meskipun teknologi ini merupakan tipuan secara visual, tetapi sangat bermanfaat untuk membantu mewujudkan citra desain dalam wujud simulasi 3D, yang seakan-akan merefleksikan realitas.

PENUTUP

Lahirnya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, telah memengaruhi cara kerja komunikasi dalam desain. Oleh karena, sebelum berkembangnya teknologi komputer desain ini, media yang paling sering digunakan untuk mengkomunikasikan desain ruang atau bangunan, adalah gambar perspektif, sketsa, dan maket. Akan tetapi, media ini tidak melibatkan waktu, gerak, dan durasi. Semua desain dibuat dengan tangan atau dibuat menggunakan bantuan teknologi mekanik (mesin gambar), yang dikerjakan di dalam ruang yang bersifat fisik. Teknik menggambar ruang dengan perspektif sebenarnya merupakan teknik konkret dari virtual dan merupakan konvensi untuk memberikan keberadaan nyata. Perspektif yang ditemukan pada zaman Renaisans, merupakan salah satu contoh teknologi berdasarkan konvensi untuk mewakili adegan. Representasinya ditampilkan dalam bentuk yang hampir nyata untuk menciptakan ilusi ruang dari permukaan dua dimensi. Cara pembuatan desain ruang dengan perspektif telah dikembangkan pada dunia pendidikan arsitektur, desain, dan dunia profesional sejak abad ke-19.

Dengan munculnya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, aktivitas pembuatan desain berupa gambar kerja, pengarsiran (*rendering*), dan perspektif dapat diambil alih oleh teknologi komputer desain ini, yang dilengkapi citra gerak. Adanya citra gerak pada simulasi desain 3D dengan realitas virtual, dapat mempermudah pemahaman terhadap simulasi desain di dalam medium layar elektronik secara virtual, sebelum direalisasikan menjadi sebuah desain secara fisik. Realitas desain dengan citra kronoskopi, dapat mendekonstruksi konsep ruang konvensional, karena tidak terikat oleh norma-norma tradisi dan gravitasi bumi.

DAFTAR PUSTAKA

- Goudsmit, Samuel A. dan Robert Claibourne. 1981. *Pustaka Ilmu Life: Waktu* (edisi terjemahan Pustaka Time-Life) Jakarta: Tira Pustaka.
- Lim, Francis. 2008. *Filsafat Teknologi: Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2008. *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2009. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Raharja, I Gede Mugi. 2013. “Representasi Posrealitas Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung” (Disertasi). Denpasar: Program Doktor Program Studi Kajian Budaya Program Pascasarjana Universitas Udayana.
- Ritzer, George. 2004. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Justapose Research and Publication Study Club bekerjasama dengan Kreasi Wacana.
- Robshields. 2011. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.