

DISTORSI DISLEKSIA MELALUI LUKISAN ABSTRAK DENGAN REALITAS BERIMBUH (AR)

Anjani Imania Citra Afsiser

Seni Murni, Penciptaan Seni Rupa
Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail : anjanicitra.afsiser@gmail.com

ABSTRAK

Masalah belajar primer yang biasa disebut disleksia dimiliki penulis sedari kecil menjadikan penulis mengalami distorsi visual. Berbagai distorsi huruf terjadi saat membaca, menulis antara lain huruf yang tercermin, bergerak, memudar dan menghilang. Disleksia juga mempengaruhi kehidupan sehari-hari berkaitan dengan arah dan persepsi ruang membawa penulis mengekspresikannya pada karya lukisan abstrak yang kini dikembangkan dengan menggabungkan realitas berimbuah menjadi satu kesatuan karya guna membagi pengalaman kepada penikmat.

Kata Kunci : Eksplorasi Bunyi, Inovasi, Musik, Proses Kreatif.

ABSTRACT

The primary problem in learning, which is commonly called by dyslexia, was owned by the author since she was a child, causing the writer to experience visual distortion. Various letter distortions occur when reading, writing, including letters that are mirroring, moving, fading and disappearing. Dyslexia also influences everyday life in terms of the direction and perception of space, leading the author to express it in abstract paintings that are now being developed by combining augmented reality into one piece of work in order to share experiences with the audience.

Keyword: *Dyslexia, Visual Distortion, Abstract Painting, Augmented reality*

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak lepas dari belajar, sebagai upaya memperoleh ilmu dan pengalaman untuk pengembangan diri. Belajar sering didefinisikan sebagai suatu proses yang menghasilkan suatu aktivitas baru atau mengubah suatu aktifitas dengan Latihan-latihan dan pengalaman-pengalaman di sekolah, laboratorium, atau di alam terbuka (Djiwandono, 2006: 3). Berbagai cara belajar yang terus berkembang dari masa ke masa, baik belajar secara informal maupun formal tersebut memiliki tingkat dan jenis kesulitan yang berbeda pada setiap ilmu. Kemampuan manusia menerima informasi dan memahami menjadi salah satu faktor keberhasilan belajar yang juga memiliki berbagai masalah dalam praktiknya, baik masalah belajar sekunder atau kesulitan belajar, dan masalah belajar primer atau gangguan belajar yang lebih dikenal dengan disleksia. Disleksia sebagai gangguan belajar ini disebabkan karena adanya gangguan neurologis (di otak) yang mengakibatkan adanya gangguan perkembangan dalam satu atau lebih area inteligensi (kognitif) (Widyorini, & Tiel, 2017: 2).

Akibat dari disleksia yang dimiliki penulis saat membaca memunculkan penyimpangan atau distorsi yang mengakibatkan adanya gerak pada huruf, dapat mempengaruhi penggantian dan menghilangnya huruf maupun kata saat membaca. Kesulitan untuk membedakan bentuk dan bunyi huruf yang serupa maupun berbolak balik seperti w-m, u-n, b-d-q-p, s-z, t-f, a-e dan v-f juga pada kata seperti ibu-idu-ubi, dan lainnya. Pengaruh disleksia tidak hanya mempengaruhi dalam verbal namun juga dalam aktifitas keseharian lainnya, seperti tidak dapat membedakan kanan dan kiri dengan spontan, memerlukan waktu untuk penulis menentukan letak kanan kiri dengan tepat. Ilusi optikal karena persepsi ruang yang kurang baik sering terjadi saat berjalan pada susunan paving yang seolah bergerak dan tidak rata, melihat susunan batu bata yang seolah timbul tenggelam, susunan anak tangga yang tampak rata, mengalami kesulitan dalam membedakan tinggi-rendahnya permukaan jalan terutama pada permukaan yang memiliki warna, dan pola seragam. Buruk dalam lempar-tangkap, sering terpelecek, terjegal kaki sendiri. Berbagai distorsi visual yang dialami penulis menjadi landasan dari penciptaan karya

lukis dengan visual abstrak dan menggabungkannya dengan teknologi realitas berimbuh untuk memberi pengalaman kepada penikmat tentang visual disleksia dengan distorsi yang ditampilkan.

IDE DASAR

Perwujudan karya seni lukis abstrak untuk mempresentasikan absurditas visual yang dialami dalam membaca karena hilangnya realitas ketertataan susunan yang disebabkan penyimpangan dari penglihatan akibat disleksia. Berbagai distorsi yang dimiliki penulis sebagai disleksik tidak dimiliki orang pada umumnya yang menstimulasi gagasan distorsi disleksia adalah cara pandang ditambah bagi orang normal, menjadi relevan dengan penggunaan realitas berimbuh untuk menghadirkan distorsi visual bagi penikmat guna memasuki ruang pandang mereka secara langsung dengan menambahkan elemen maya yang memberikan informasi berupa video distorsi yang berdasar pada pengalaman pribadi penulis sebagai seorang disleksik melalui penggabungan teknologi realitas berimbuh (AR) dengan karya lukis menjadi suatu karya yang utuh..

BATASAN ISTILAH

Istilah yang digunakan pada tulisan ini merupakan pendapat para ahli dalam bidang terkait yang berasal dari berbagai literatur yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Distorsi

Pengertian distorsi adalah suatu penyimpangan, pemutarbalikan suatu kata, aturan dan sebagainya. Terkait dengan penciptaan karya seni distorsi diartikan sebagai kemampuan seniman dalam mengolah objek yang menyebabkan terjadinya perubahan atau penyimpangan wujud. Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar (Kartika, 2017: 39).

2. Disleksia

Disleksia berasal dari bahasa Yunani, "dys" berarti "kesulitan untuk" dan "lexis" berarti "huruf". Secara ringkas disleksia berarti kesulitan seseorang dalam melakukan aktifitas yang berkaitan dengan huruf, terutama kegiatan membaca dan menulis. Sebagai kesulitan mengolah masalah sebab proses informasi yang dilakukan otak sangat berbeda dengan orang pada umumnya. Perbedaan proses kerja otak mempengaruhi keseharian karena membuat pada disleksik memiliki orientasi spasial, manajemen waktu, daya ingat, kemampuan motorik dan atau visual juga kemampuan bahasa yang berbeda pula. Hasil penelitian Dr. Albert M. Galaburda, MD. Seorang neurolog Harvard Medical School menyimpulkan bahwa disleksia merupakan

kondisi yang berkaitan erat dengan sistem saraf, di mana manusia memiliki belahan otak yang tidak simetris -belahan kiri lebih besar- sedangkan pada disleksik belahan otaknya simetris (Hermijanto dan Valentina, 2016: 35-37).

3. Lukisan Abstrak

Kata abstrak tanpa dikaitkan kata seni adalah tidak berwujud; tidak berbentuk; mujarad; niskala (KBBI web).

Seni abstrak memiliki beragam tingkat dan bentuk, salah satunya adalah karya seni abstrak diciptakan sebagai hasil dari proses "abstraksi" dari alam, yang berarti mulanya adalah dunia yang "nyata" kemudian disederhanakan sampai mencapai suatu imaji yang masih memberikan kesan muasal dari bentuk yang asli sampai pada suatu imaji yang sudah berubah dan tidak ada ingatan sama sekali pada bentuk awalnya (Soekarman, 2008: v)

Lukisan abstrak sebagian besar seolah tidak bertalian dengan dunia yang nampak, sesuatu dari "dalam" atau terkait dengan senimannya yang menjadi teka-teki bagi penikmatnya (Soekarman, 2008: v).

4. Realitas Berimbuh (AR)

Realitas berimbuh atau dalam bahasa Inggris: augmented reality (AR) berdasar Wikipedia dahulu disebut sebagai realitas tertambah, adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.

Secara harfiah Augmented artinya ditambahkan jumlah, nilai, ukuran dan lainnya, Reality adalah sesuatu yang dialami dan dilihat secara aktual. Sedangkan secara singkat arti kata Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan gambar yang dihasilkan komputer dengan objek atau keadaan nyata melalui layar. (Oxford Dictionary Online, 2021)

Pendapat Carmigniani dan Furht dalam Handbook of Augmented Reality (2011: 3) "*We define Augmented Reality (AR) as a real-time direct or indirect view of a physical real-world environment that has been enhanced/aughmented by adding virtual computer-generated information to it. AR is both interactive and registered in 3D as well as combines real and virtual objects.*"

METODE PENELITIAN

Proses kreatif dalam menciptakan karya memiliki tahapan-tahapan yang berbeda-beda bagi setiap seniman, metode untuk memvisualisasikan gagasannya menjadi karya seni. Dalam penciptaan karya seni lukis yang dilakukan memiliki kesesuaian pada teori yang yang dikemukakan oleh David Campbell (1986: 18) yaitu:

1. *Preparation*
2. *Concentration*
3. *Incubation*
4. *Illumination*
5. *Verification*

Proses kreatif dalam pembuatan karya lukisan hingga menjadi karya realitas berimbuh adalah dengan memodifikasi lima tahapan diatas menjadi sembilan tahapan dengan tiga variasi proses sebagai berikut:

1. Variasi Terstruktur
 - a. Membuat rancangan kesatuan karya lukis dengan realitas berimbuh
 - b. Menyiapkan alat dan bahan melukis
 - c. Pembuatan karya lukis sesuai rancangan
 - d. Memotret karya yang telah jadi
 - e. Menyiapkan dan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop untuk mengoreksi reproduksi digital agar warna dan ukurannya sesuai dengan karya asli
 - f. Menyiapkan dan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect sesuai rancangan dengan mengolah hasil reproduksi digital yang telah jadi
 - g. Pengerjaan yang telah selesai di Adobe After Effect kemudian di-render dengan output berupa video
 - h. Mengunjungi laman artivive.com sebagai sarana untuk menghadirkan realitas berimbuh dengan mengunggah reproduksi karya dan juga video
 - i. Menggunakan ponsel yang telah terpasang perangkat lunak Artivive untuk memverifikasi kesatuan karya realitas berimbuh.

2. Variasi Penggabungan Karya

Pada Variasi ini yang membedakan adalah proses pembuatan pada tahap b dan c, diantaranya:

- a. Menyiapkan karya yang akan digabungkan
- b. Penggabungan karya, dst.

3. Variasi Dokumentasi

Pada Variasi ini yang membedakan adalah proses pembuatan pada tahap b dan c, diantaranya:

- a. Menyiapkan alat dan bahan melukis
- b. Proses pembuatan karya lukis sesuai rancangan dengan:
 - 1) Memotret karya pada tahap pengerjaannya
 - 2) Progres pembuatan karya lukis sesuai rancangan
 - 3) Mengulang tahap 1 & 2 hingga mendapatkan hasil yang diinginkan, dst.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Perwujudan

Perwujudan suatu situasi dilematis karena distorsi yang terjadi, berpendarnya huruf-huruf (*wash out effect*) membuat tulisan yang sudah rancu semakin sukar terdeteksi namun saat membaca sering kali dihadapkan pada keadaan harus lekas mengenali dan memutuskan kata dan makna bacaan yang dihadapi. Dilematis, sering benar dalam mendeteksi karena telah cukup menghafal komposisi huruf pada kata yang telah diketahui namun juga tak jarang salah apalagi untuk kata yang baru dikenal. Pada karya "Dilema" menggunakan metode penciptaan karya dengan variasi terstruktur dengan runtutan sebagai berikut:

- a. Membuat rancangan kesatuan karya lukis dengan realitas berimbuh



Gambar 1. Sketsa
(Dokumentasi Penulis, 2021)

- b. Menyiapkan alat dan bahan melukis



Gambar 2. Alat dan Bahan
(Dokumentasi Penulis, 2021)

- c. Pembuatan karya lukis sesuai rancangan



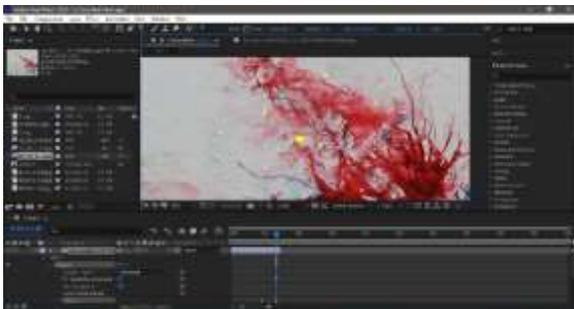
Gambar 3. Proses Melukis
(Dokumentasi Penulis, 2021)

- d. Memotret karya yang telah jadi
- e. Menyiapkan dan menggunakan perangkat lunak adobe photoshop



Gambar 4. Adobe Photoshop untuk mengoreksi reproduksi digital
(Dokumentasi Penulis, 2021)

- f. Menyiapkan dan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect



Gambar 5. Adobe After Effect untuk mengolah hasil reproduksi digital sesuai rancangan
(Dokumentasi Penulis, 2021)

- g. Pengerjaan yang telah selesai dengan perangkat Adobe After Effect kemudian di-render dengan output berupa video



Gambar 6. Memeriksa output
(Dokumentasi Penulis, 2021)

- h. Mengunggah reproduksi karya dan juga video dilaman artivive.com sebagai perangkat yang dipilih untuk menampilkan realitas berimbu.
- i. Verifikasi keseluruhan karya



Gambar 7. Menggunakan perangkat lunak Artivive yang telah dipasang pada ponsel pintar untuk memverifikasi kesatuan karya
(Dokumentasi Penulis, 2021)

Penyajian Karya

Penyajian atau display karya dengan menggunakan metode display konvensional yaitu menempel pada dinding agar karya lukisan tetap dapat dinikmati dan untuk memudahkan proses memindai pada perangkat realitas berimbu (AR). Selain menggunakan karya lukisan asli sensasi distorsi disleksia juga dapat dinikmati dengan memindai hasil reproduksi karya baik cetak maupun digital, sehingga memudahkan penikmat untuk mengakses sensasi distorsi karya melalui realitas berimbu.

Perangkat lunak realitas berimbu (AR) yang digunakan untuk mengakses kesatuan karya adalah perangkat lunak Artivive yang dapat diunduh pada ponsel pintar lalu membuka perangkat lunak dan memindai karya untuk menikmati distorsi visual yang penulis bagikan.

Karya

Berikut merupakan hasil reproduksi dari karya lukisan yang dapat dicetak. Karya lukisan atau reproduksi karya dapat dipindai menggunakan

perangkat lunak Artivate yang sudah terpasang pada ponsel pintar untuk menikmati realitas berlimbuh distorsi karya.



Gambar 8. Reproduksi Karya Lukisan, Judul: Dilema, Media: Cat Akrilik pada Kanvas, Ukuran: 100 x120 cm, (Arsip Penulis, 2021)

PENUTUP

Disleksia bukanlah hal baru namun juga belum mengakar pada pemahaman masyarakat tentang adanya perbedaan cara belajar ini. Perjalanan penulis sebagai seorang disleksik mengantarkan pada ruang-ruang distorsi yang dinikmati sendiri dan mempengaruhi pengalaman artistik dalam membuat karya-karya hingga menjadi lukisan abstrak. Mengenalkan distorsi yang dialami penulis kepada penikmat untuk berbagi

cara “melihat” adalah tujuan utama pembuatan karya lukis abstrak dan menggabungkannya dengan teknologi realitas berlimbuh untuk memasuki ruang pandang penikmat dengan lebih dekat pada realitasnya. Membagi pengalaman mengalami sebagai disleksik.

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*: Disadur A.M Mangunhardjana. Yogyakarta: Kanisius.
- Carmigniani, Julie, & Furht, Borko. 2011. *Handbook of Augmented Reality*. Borko Furht, ed. New York: Springer.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Agus Sujarwo, ed. Jakarta: Grasindo.
- Feldman, Edmund Burke. 1991. *Seni Sebagai Ujud dan Gagasan*. Terjemahan SP. Gustami. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Hermijanto, Olivia Bobby, & Valentina, Vica. 2016. *DISLEKSIA: Bukan Bodoh Bukan Malas, tetapi BERBAKAT!*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kartika, Dharsono Sony, ed. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Soekarman, Sulebar M. 2008. *SENI ABSTRAK INDONESIA: Renungan, Perjalanan dan Manifestasi Spiritual*. Jakarta Selatan: Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Widyorini, Endang, & Tiel, Julia Maria van, 2017, *DISLEKSIA: Diteksi, Diagnosis, Penanganan di Sekolah dan di Rumah*. Jakarta: Prenada.