

ANALISIS DOKUMENTER IMERSIF PEMANFAATAN TEKNOLOGI VR PADA *MONA LISA* “*BEYOND THE GLASS*” SEBAGAI INOVASI MEDIA REKAM

Diyah Verakandhi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
Email: verakandhi@isi.ac.id

Zahrina Zatadini

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
Email: zahrinazatadini@isi.ac.id

Arifa Khairianti

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
Email: arifa@isi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi signifikan dalam produksi dan pengalaman menonton film dokumenter. Di era media baru, dokumenter tidak lagi sekedar menyampaikan informasi atau merekam realitas, tetapi mampu menghadirkan pengalaman imersif yang menempatkan penonton seolah hadir langsung dalam ruang dan waktu yang dibangun oleh sutradara. Teknologi Virtual Reality (VR) menjadi salah satu medium yang memungkinkan perluasan bentuk dokumenter melalui simulasi ruang tiga dimensi, interaktivitas, dan pengalaman sensorik yang melampaui format layar dua dimensi.

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan VR dalam dokumenter melalui studi kasus *Mona Lisa: Beyond the Glass*, sebuah proyek dokumenter-immersif yang diproduksi *Musée du Louvre* bekerja sama dengan *HTC Vive Arts*. Karya ini menghadirkan rekonstruksi digital yang memungkinkan penonton mengeksplorasi lukisan *Mona Lisa* secara lebih dekat, termasuk detail artistik, konteks historis, dan ruang imersif yang tidak dapat dicapai melalui pengalaman museum konvensional. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana teknologi VR membentuk ulang fungsi dokumenter sebagai medium pengetahuan, bagaimana narasi dan representasi dibangun dalam ruang virtual, serta bagaimana pengalaman pengguna (*user experience*) berkontribusi terhadap pemaknaan ulang dokumenter sebagai media rekam yang hibrid.

Metode penelitian menggunakan analisis kualitatif dengan pendekatan media studies, mencakup analisis struktur naratif, pengalaman imersif, serta integrasi multidisiplin antara seni rupa, teknologi digital, dan praktik dokumenter. Hasil kajian menunjukkan bahwa VR membuka kemungkinan baru bagi dokumenter untuk berfungsi sebagai ruang eksplorasi pengetahuan dan pengalaman, bukan hanya penyajian informasi. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa pemanfaatan media baru seperti VR mendorong terciptanya bentuk dokumenter hibrid yang lebih partisipatif, multisensori, dan inovatif, sehingga relevan dengan arah perkembangan dokumenter kontemporer yang mengintegrasikan seni media rekam dengan teknologi imersif.

**Analisis Dokumenter Imersif Pemanfaatan Teknologi VR
pada *Mona Lisa “Beyond The Glass”*
sebagai Inovasi Media Rekam**

Kata kunci: Virtual Reality, Dokumenter Kontemporer, Inovasi Digital, Pengalaman Imersi, Film Dokumenter.

Pendahuluan

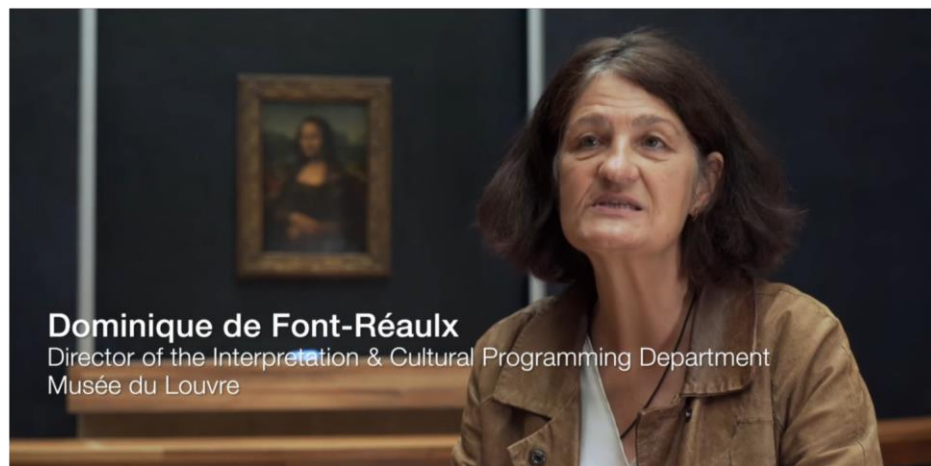
Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan mendasar terhadap cara manusia memproduksi dan mengkonsumsi representasi visual. Film dokumenter, yang sejak awal dipahami sebagai upaya merekam realitas melalui perangkat kamera, kini bergerak melampaui batas tradisional tersebut. Definisi klasik John Grierson yang menyebut dokumenter sebagai *creative treatment of actuality* semakin mendapat tantangan sekaligus perluasan makna ketika media baru memberikan ruang bagi bentuk-bentuk dokumentasi yang tidak lagi terikat pada layar dua dimensi. Transformasi ini tidak hanya memengaruhi cara dokumenter diproduksi secara teknis, tetapi juga mendefinisikan ulang hubungan ontologis antara penonton dengan realitas yang direpresentasikan.

Di antara berbagai teknologi yang muncul, *Virtual Reality* (VR) menjadi salah satu medium yang paling signifikan dalam memperluas batasan dokumenter. Berbeda dengan film konvensional yang mengarahkan pandangan penonton melalui konstruksi bingkai kamera (*framing*) yang kaku, VR menghadirkan pengalaman ruang tiga dimensi yang memungkinkan penonton menentukan sendiri pusat perhatian mereka (*agensi visual*). Perubahan ini tidak hanya menggeser dinamika penontonan dari pasif menjadi aktif, tetapi juga mempengaruhi epistemologi—cara pengetahuan disampaikan. VR memberikan ilusi kehadiran langsung (*telepresence*), menghadirkan pengalaman sensorik yang membuat penonton merasa berada di dalam ruang dokumenter yang mereka jelajahi, bukan sekadar melihatnya dari kejauhan.

Salah satu karya yang berhasil memanfaatkan potensi VR secara maksimal adalah *Mona Lisa: Beyond the Glass*, kolaborasi antara *Musée du Louvre* dan *HTC Vive Arts*. Karya ini dirilis pada 2019 untuk memperingati 500 tahun wafatnya *Leonardo da Vinci* dan dirancang sebagai cara baru bagi publik untuk memahami karya paling terkenal sang maestro: *Mona Lisa*. Proyek ini memadukan kurasi museum, riset sejarah seni, data ilmiah (seperti pemindaian inframerah), serta teknologi visual 3D untuk menciptakan pengalaman mendalam yang mustahil dicapai melalui kunjungan museum konvensional. Jika *Mona Lisa* di *Louvre* seringkali hanya dilihat dari jarak beberapa meter di balik kaca pelindung tebal sambil berdesakan dengan ratusan pengunjung lain, VR menghapus seluruh hambatan fisik tersebut. Dalam ruang virtual, penonton dapat mendekat hingga sedetail mungkin, melihat lapisan cat, memahami teknik *sfumato*, bahkan masuk ke dalam ruang imajiner yang menjadi latar lukisan.



Gambar1.Tangkapan Layar Judul: Mona Lisa Beyond The Glass



Gambar2.Salahnya satu narasumber dalam wawancara

Urgensi penelitian ini terletak pada pergeseran paradigma dokumenter dari "melihat" (*viewing*) menjadi "mengalami" (*experiencing*). Ketika institusi memori seperti museum mulai mengadopsi teknologi imersif untuk mendokumentasikan dan menyebarkan aset sejarah, pertanyaan mendasar muncul: Apakah ini masih dapat disebut dokumenter? Sejauh mana simulasi digital dapat dianggap sebagai representasi faktual?.

Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana VR dalam *Mona Lisa: Beyond the Glass* membentuk ulang fungsi dokumenter sebagai media rekam, sekaligus menciptakan bentuk narasi hibrid yang menggabungkan fakta sejarah dengan simulasi visual. Kajian ini mencakup analisis konstruksi narasi dalam ruang virtual, pengalaman pengguna sebagai medium pengetahuan, proses remediasi antara seni rupa dan teknologi digital, serta kontribusi VR terhadap inovasi dokumenter kontemporer.

**Analisis Dokumenter Imersif Pemanfaatan Teknologi VR
pada *Mona Lisa “Beyond The Glass”*
sebagai Inovasi Media Rekam**

Teori dan Metodologi

Sejarah film dokumenter selalu beriringan dengan evolusi teknologi perekaman. Bill Nichols (2001) dalam klasifikasinya mengenai mode dokumenter (ekspositori, observasional, partisipatoris, refleksif, puitis, dan performatif) menyoroti bahwa dokumenter bukan sekadar rekaman objektif, melainkan representasi yang dibangun. Masuknya teknologi digital dan interaktif memunculkan apa yang disebut sebagai *i-docs* atau dokumenter interaktif, di mana linieritas narasi digantikan oleh struktur basis data dan partisipasi pengguna.

Galloway et al. (2019) menyatakan bahwa *Virtual Reality Documentary* membawa genre ini ke tahap "post-cinematic", di mana batas layar menghilang. Dalam konteks ini, konsep "realisme" tidak lagi bergantung pada indeksikalitas fotografi (bahwa gambar adalah jejak cahaya dari objek nyata), melainkan pada "realisme perseptual"—sejauh mana simulasi tersebut meyakinkan indra pengguna.

Bolter dan Grusin (1999) memperkenalkan konsep *remediasi*, yaitu logika di mana media baru meminjam, mengadaptasi, dan menyempurnakan bentuk media lama. Dalam konteks *Mona Lisa: Beyond the Glass*, terjadi remediasi ganda: lukisan fisik (media lama) diremediasi menjadi objek digital 3D, dan pengalaman museum (praktik sosial) diremediasi menjadi pengalaman virtual soliter.

Dalam ranah *Digital Heritage*, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai arsip, tetapi sebagai alat interpretasi. Cameron dan Kenderdine (2007) berpendapat bahwa warisan budaya digital memungkinkan "kehadiran" objek yang rapuh atau tidak dapat diakses menjadi tersedia bagi publik, menciptakan aura baru bagi karya seni yang direproduksi secara digital, menantang tesis Walter Benjamin tentang hilangnya aura dalam reproduksi mekanis.

Kunci utama VR adalah *immersion* (keterlibatan teknis sistem) dan *presence* (perasaan psikologis "berada di sana"). Slater dan Wilbur (1997) mendefinisikan imersi sebagai sejauh mana sistem komputer mampu menghadirkan ilusi realitas yang inklusif, luas, mengelilingi, dan hidup. Dalam dokumenter VR, *presence* sangat krusial karena menjadi jembatan empati dan pemahaman kognitif. Jika penonton merasa hadir di ruang kerja Leonardo da Vinci, proses transfer pengetahuan sejarah menjadi pengalaman yang diwujudkan (*embodied experience*), bukan sekadar hafalan tekstual.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *media studies* dan studi kasus tunggal (*single case study*) pada aplikasi VR *Mona Lisa: Beyond the Glass*. Objek material penelitian adalah konten audio-visual, struktur naratif, dan antarmuka pengguna dalam pengalaman VR tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui:

1. **Observasi Partisipatoris Virtual:** Peneliti melakukan pengalaman langsung menggunakan *headset* VR (HTC Vive) untuk mencatat alur narasi, interaksi visual, dan respon sensorik yang ditimbulkan.
2. **Studi Literatur dan Dokumentasi:** Menganalisis dokumen produksi dari *HTC Vive Arts* dan *Musée du Louvre*, serta ulasan kritis terkait peluncuran karya ini.

Analisis data dilakukan menggunakan kerangka kerja analisis tekstual media baru, yang membedah:

1. **Level Representasional:** Bagaimana lukisan dan ruang dikonstruksi secara visual.
2. **Level Interaktif:** Bagaimana pengguna diberi agensi untuk bergerak dan memilih fokus.
3. **Level Naratif:** Bagaimana suara (*voice-over*) dan visual memandu pemahaman sejarah.

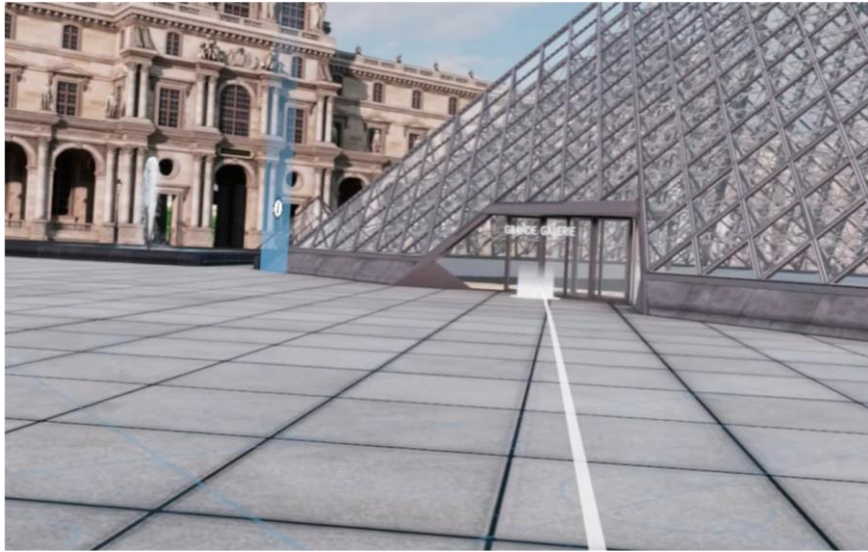
Hasil dan Pembahasan

Dekonstruksi Ruang dan Waktu: Menembus Kaca Pelindung

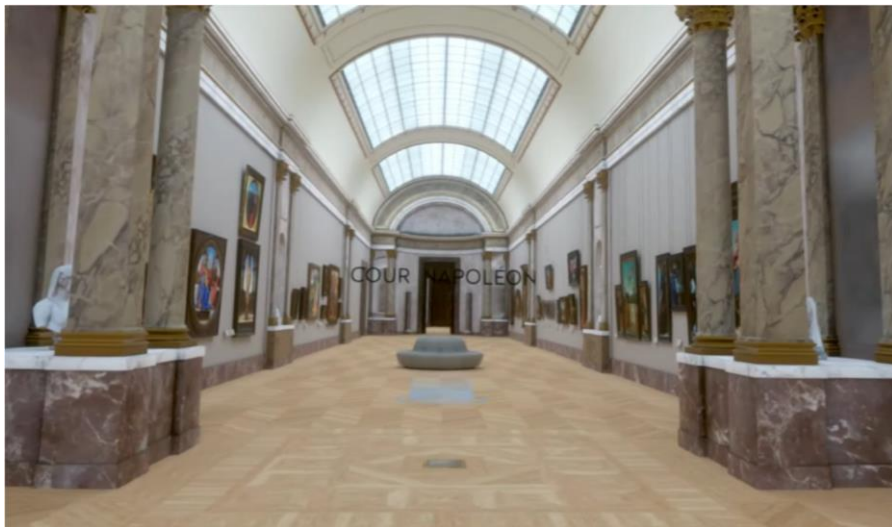
Judul *Beyond the Glass* mengandung metafora ganda. Secara harfiah, ia merujuk pada kemampuan VR untuk membawa penonton menembus kaca pelindung anti-peluru yang memisahkan pengunjung Louvre dengan lukisan asli *Mona Lisa*. Secara metaforis, ia bermakna menembus lapisan waktu (500 tahun lalu) dan lapisan misteri artistik yang menyelimuti lukisan tersebut.

Dalam pengalaman museum fisik, *Mona Lisa* adalah objek yang paradoks: ia adalah lukisan paling terkenal di dunia, namun juga salah satu yang paling sulit dinikmati secara intim karena kerumunan (*overtourism*) dan jarak keamanan. Dokumenter VR ini memecahkan masalah tersebut dengan menciptakan ruang privat. Saat pengguna mengenakan *headset*, lingkungan digital pertama-tama mereplikasi ruang *Salle des États* di Louvre, lengkap dengan kerumunan pengunjung lain. Namun, secara perlahan, kerumunan tersebut dihilangkan secara digital, meninggalkan pengguna sendirian berhadapan dengan lukisan tersebut.

**Analisis Dokumenter Imersif Pemanfaatan Teknologi VR
pada *Mona Lisa* “*Beyond The Glass*”
sebagai Inovasi Media Rekam**



Gambar3. Pyramid Museum Louvre Virtual



Gambar4. Bagian dalam Museum Louvre Virtual

Ini adalah bentuk intervensi dokumenter yang unik. Dokumenter konvensional mungkin akan merekam kerumunan untuk menunjukkan popularitas lukisan. Sebaliknya, dokumenter VR ini "memanipulasi" realitas (menghapus kerumunan) justru untuk mendekatkan pengguna pada esensi subjek (lukisan itu sendiri). Ini menegaskan bahwa dalam dokumenter imersif, *truth* (kebenaran/esensi) lebih diutamakan daripada *factuality* (fakta rekaman kamera mentah).

Narasi Hibrid: Memadukan Data Ilmiah dan Imajinasi Spekulatif

Pengalaman *Mona Lisa: Beyond the Glass* dimulai dengan menempatkan penonton di dalam representasi ruang galeri *Salle des Etats* di *Louvre* yang dibuat sepi dari pengunjung, memberikan kesan eksklusif untuk melihat Mona Lisa tanpa batas fisik. Narasi mengajak penonton untuk menelisik lapisan-lapisan teknis lukisan melalui visualisasi ilmiah seperti pemindaian inframerah, fotogrametri, dan rekonstruksi historis yang memperlihatkan teknik *sfumato*, struktur panel kayu, serta warna asli lukisan sebelum berubah karena termakan usia. Setelah memahami materialitas lukisan, penonton “ditarik masuk” ke dalam dunia imajiner yang menempatkan Lisa Gherardini dalam ruang loggia tiga dimensi, di mana wajah, pakaian, dan latar belakang lanskap direkonstruksi berdasarkan riset kuratorial, memungkinkan penonton melihat konteks visual yang tidak hadir dalam museum; narasi lalu bergerak ke pengalaman yang lebih visioner ketika penonton diajak menaiki mesin terbang rancangan Leonardo da Vinci, terbang melintasi lanskap yang terinspirasi dari sketsa dan catatannya, menghadirkan interpretasi tentang rasa ingin tahu, eksperimen, dan imajinasi Leonardo; pengalaman ini diakhiri dengan membawa kembali penonton ke hadapan *Mona Lisa*—kini dengan pemahaman yang lebih dalam tentang sejarah, proses kreatif, serta misteri di balik lukisan tersebut—sehingga keseluruhan narasi menyatu sebagai perjalanan yang memadukan fakta kuratorial, sains, dan imajinasi kreatif untuk memperluas cara kita memahami ikon seni paling terkenal di dunia.

Kekuatan utama *Mona Lisa: Beyond the Glass* sebagai media rekam inovatif terletak pada kemampuannya menyajikan data ilmiah dalam format visual yang intuitif. Kurator Louvre tidak hanya menyajikan gambar resolusi tinggi, tetapi menggunakan data dari pemindaian inframerah dan sinar-X yang dilakukan selama bertahun-tahun.

Visualisasi Teknik *Sfumato*

Salah satu segmen kunci adalah penjelasan teknik *sfumato*—teknik pelapisan cat tipis untuk menciptakan transisi warna yang halus. Dalam format video 2D, penjelasan ini biasanya dilakukan melalui diagram atau *voice over*. Dalam VR, pengguna melihat lapisan-lapisan cat tersebut dipisahkan dan disatukan kembali di ruang tiga dimensi di hadapan mata mereka. Pengguna dapat melihat tekstur kayu panel poplar yang retak di bagian belakang lukisan, sebuah detail yang tidak mungkin dilihat oleh pengunjung umum.

Di sini, dokumenter berfungsi sebagai mikroskop forensik. Ia merekam data material lukisan dan menyajikannya kembali sebagai objek pengetahuan. Namun, narasi kemudian bergerak lebih jauh menuju ranah spekulatif.

**Analisis Dokumenter Imersif Pemanfaatan Teknologi VR
pada *Mona Lisa “Beyond The Glass”*
sebagai Inovasi Media Rekam**

Rekonstruksi Wajah dan Loggia

VR ini juga melakukan rekonstruksi digital terhadap bagaimana rupa Mona Lisa (Lisa Gherardini) saat lukisan itu baru dibuat, sebelum vernis menguning dimakan usia. Wajahnya menjadi lebih cerah, kulitnya lebih hidup, dan pakaiannya lebih detail. Lebih jauh lagi, VR memperluas frame lukisan. Pengguna diajak "masuk" ke dalam loggia (teras) tempat Lisa duduk.

Pada tahap ini, dokumenter berubah menjadi simulasi historis. Lingkungan 3D dibangun berdasarkan riset arsitektur Italia abad ke-16. Pengguna tidak lagi melihat lukisan sebagai objek datar, melainkan sebagai jendela menuju dunia masa lalu. Narasi hibrid ini menggabungkan:

1. **Fakta Keras:** Data kondisi fisik lukisan saat ini.
2. **Interpretasi Kuratorial:** Rekonstruksi warna asli.
3. **Imajinasi Artistik:** Pembangunan lanskap latar belakang 3D yang imersif. Percampuran ini menciptakan genre baru yang bisa disebut sebagai *speculative documentary*, di mana akurasi sejarah dipadukan dengan lisensi artistik untuk tujuan edukasi yang lebih empatik.

Pengalaman Tubuh (*Embodied Knowledge*) dalam Pembelajaran Seni

Inovasi terbesar VR dalam konteks ini adalah pelibatan tubuh pengguna dalam proses konsumsi informasi. Dalam teori pendidikan, pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman spasial seringkali lebih melekat daripada informasi tekstual.

Ketika narator menjelaskan tentang pose duduk *Mona Lisa* dan teknik Leonardo memutar tubuh subjek, pengguna VR secara tidak sadar sering kali meniru atau memutar tubuh mereka sendiri untuk melihat dari berbagai sudut. Pengalaman terbang melintasi lanskap surealis di latar belakang lukisan—pegunungan berkabut dan jalanan berliku yang khas da Vinci—memberikan pemahaman tentang perspektif atmosferik (*aerial perspective*) yang jauh lebih mendalam daripada sekadar membaca buku teks sejarah seni.

VR mengubah dokumenter seni dari "kuliah sejarah" menjadi "kunjungan lapangan virtual". Hal ini mendemokratisasi akses terhadap seni tinggi (*high art*). Seseorang yang tidak mampu secara fisik atau finansial untuk pergi ke Paris dapat mengalami kedekatan dengan *Mona Lisa* yang bahkan lebih intim daripada mereka yang datang langsung ke Louvre namun terhalang kaca dan kerumunan.

Tantangan dan Kritik: Batas antara Realitas dan CGI

Meskipun menawarkan inovasi, pemanfaatan VR sebagai media rekam dokumenter juga memunculkan kritik. Masalah utamanya adalah otoritas kebenaran. Dalam film dokumenter tradisional, penonton percaya bahwa apa yang mereka lihat adalah apa yang ada di depan lensa kamera. Dalam VR yang menggunakan *Computer Generated Imagery* (CGI) seperti *Mona Lisa: Beyond the Glass*, visual yang tersaji adalah hasil rendering komputer, bukan rekaman optik. Ada risiko bahwa penonton, terutama yang awam, mungkin sulit membedakan mana detail yang merupakan fakta sejarah (misalnya, retakan pada kayu) dan mana yang merupakan interpretasi artistik tim pengembang (misalnya, gerakan tangan Mona Lisa dalam animasi 3D). Oleh karena itu, peran dokumenter imersif menuntut literasi media baru dari penontonnya: kemampuan untuk memahami bahwa simulasi adalah model dari realitas, bukan realitas itu sendiri.

Namun, *Mona Lisa: Beyond the Glass* mengatasi hal ini dengan transparansi narasi. Proyek ini jelas diposisikan sebagai interpretasi yang divalidasi oleh kurator museum, sehingga kredibilitas institusi (Louvre) menjadi penjamin akurasi konten di tengah medium yang artifisial.

Kesimpulan

Analisis terhadap *Mona Lisa: Beyond the Glass* menunjukkan bahwa teknologi *Virtual Reality* telah berhasil mentransformasi film dokumenter seni menjadi wahana pengalaman yang kompleks dan multidimensi. Karya ini membuktikan bahwa dokumenter di era digital tidak harus terbatas pada perekaman pasif realitas fisik, tetapi dapat diperluas menjadi rekonstruksi aktif realitas historis dan artistik.

Terdapat tiga kesimpulan utama dari penelitian ini:

1. **Fungsi Baru Media Rekam:** VR memungkinkan dokumenter berfungsi sebagai alat bedah (analisis forensik karya seni) sekaligus mesin waktu (rekonstruksi historis), memberikan akses terhadap detail yang tidak kasat mata dalam pengamatan biasa.
2. **Hibriditas Narasi:** Dokumenter imersif menggabungkan ketatnya fakta kuratorial dengan fleksibilitas imajinasi digital, menciptakan metode penyampaian pengetahuan (pedagogi) yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh generasi digital.
3. **Redefinisi Audiens:** Penonton tidak lagi menjadi pengamat pasif, melainkan "pengunjung" aktif yang memiliki otonomi dalam ruang narasi, yang pada

**Analisis Dokumenter Imersif Pemanfaatan Teknologi VR
pada *Mona Lisa “Beyond The Glass”*
sebagai Inovasi Media Rekam**

gilirannya meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual terhadap subjek dokumenter.

Ke depan, integrasi VR dalam dokumenter diprediksi akan semakin erat, tidak hanya untuk seni rupa tetapi juga untuk pelestarian situs warisan budaya dan sejarah. Dokumenter tidak akan hilang digantikan oleh simulasi, melainkan berevolusi menjadi "Dokumenter Hibrid" yang menjembatani dunia fisik dan virtual, fakta dan pengalaman.

Referensi

- Benjamin, W. (1935). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. (H. Zohn, Trans.). Schocken Books.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Cameron, F., & Kenderdine, S. (Eds.). (2007). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. MIT Press.
- Galloway, D., McAlpine, K. B., & Harris, P. (2019). From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a taxonomy of documentary games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 11(3), 229245.
- Grierson, J. (1966). *Grierson on Documentary*. Faber & Faber.
- HTC Vive Arts. (2019). *Mona Lisa: Beyond the Glass - Press Release*. Retrieved from [HTC Vive Arts Official Website].
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Musée du Louvre. (2019). *LeonardodaVinciExhibition2019: PressKit*. Paris: Musée du Louvre.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.
- Slater, M., & Wilbur, S. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 603–616.