

# **BATU HIDUP BERGEMA**

Menjinakkan Infinitas



Program Doktor Penciptaan Seni Rupa

Agung Suryanto  
1630109511

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

Telah diuji pada Ujian Tertutup

Tanggal 18 Agustus 2022

---

## **PANITIA PENGUJI DISERTASI**

Ketua : 1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si

Anggota : 2. Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.

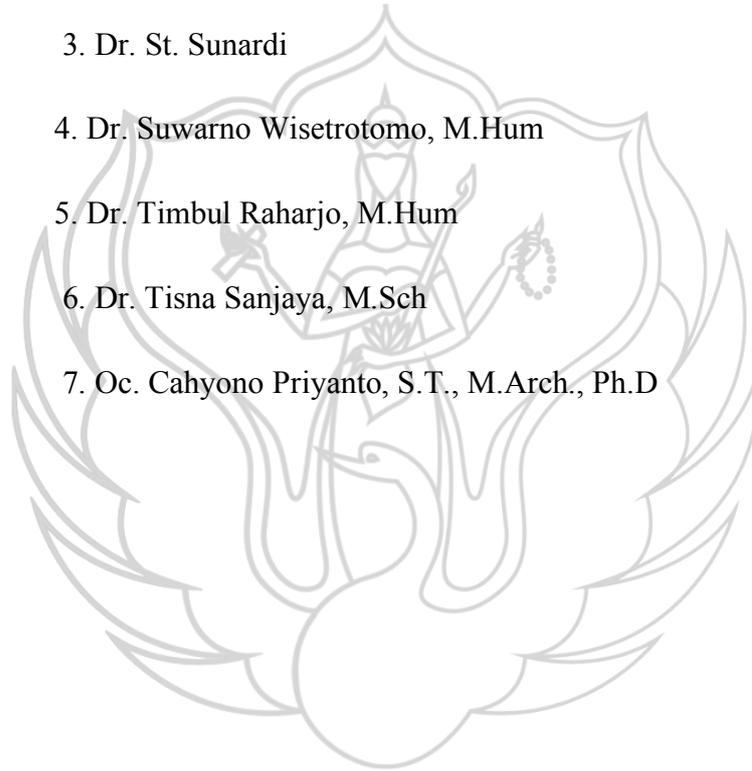
3. Dr. St. Sunardi

4. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum

5. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

6. Dr. Tisna Sanjaya, M.Sch

7. Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch., Ph.D



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan YME seru sekalian alam atas berkat dan karunia-Nya sehingga disertasi penelitian penciptaan seni dengan judul ‘Batu Hidup Bergema’ beserta karya cipta ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D. selaku Promotor dan Dr. St. Sunardi selaku koPromotor. Juga mengucapkan terima kasih kepada Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Dirjen Dikti yang telah memberikan dukungan pada studi doktoral ini berupa Beasiswa Unggulan Dosen Indonesia Dalam Negeri (BUDI-DN), melalui Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) tahun 2016. Juga kepada Titarubi yang membagikan link BUDI, dan peristiwa ArtJog yang telah menginspirasi penciptaan ini, serta referensi virtual Library Genesis yang sangat membantu dalam hal literatur.

Terima kasih pula saya haturkan kepada Prof. Dr. M. Agus Burhan selaku Rektor ISI Yogyakarta, Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta, dan Octavianus Cahyono Priyanti, S.T., M.Arch., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Doktor Seni beserta seluruh staf Pascasarjana ISI Yogyakarta, saya sampaikan pula kepada Dr. H. Jarianto, M.Si., selaku ketua STKW Surabaya beserta jajarannya atas pemberian ijin tugas belajar. Khususnya seluruh kolega di Program Studi Seni Rupa Murni STKW Surabaya atas dukungan moral, diskusi dan masukan pendapatnya.

Penciptaan karya seni ini tak akan selesai tanpa dukungan dari tim, oleh karena itu saya berterima kasih kepada Yudianto Asmoro (HONF), Mukti Winarno, Rano Indera K, Husni Habibi ‘Mayit’, Arya ‘Lonjong’ dan keluarga, yang membantu dalam pelaksanaan penciptaan karya. Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Ibu dan alm. Bapak tercinta, adik dan keluarga yang mendukung dalam studi doktoral ini, juga saya sampaikan pada istri Dwitarini Armaya, kedua anak saya, Sizi Ars Mehndi, Alun Adam Aksa, atas kesabaran dan ketabahan mendukung saya menyelesaikan studi.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu dalam naskah ini, atas bantuan dan pemberian kepada saya. Serta tak lupa, dengan rendah hati saya memohon maaf atas ucapan dan kesalahan yang saya lakukan baik disengaja maupun tidak disengaja kepada semua pihak. Semoga Tuhan seru sekalian Alam membalas semua kebaikan yang telah saya terima.

Surabaya, 20 Agustus 2022

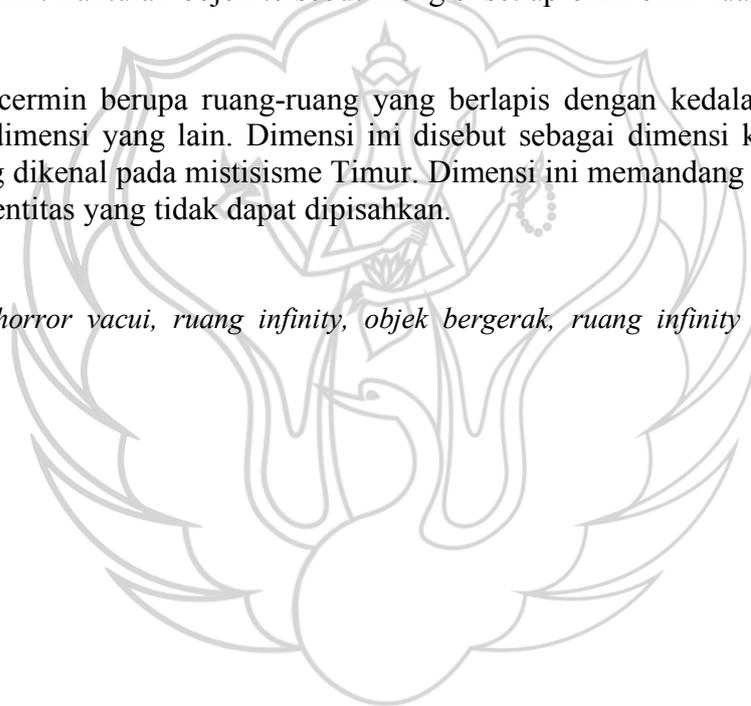
## ABSTRAK

Penciptaan ini berawal dari keterpesonaan dan rasa cemas yang ditimbulkan terhadap karya Mark Justiniani. Karya tersebut menerapkan ilusi optik melalui refleksi cermin sehingga menciptakan ruang dengan kedalaman tak terbatas. Kedalaman ini berujung pada kekosongan sehingga menimbulkan *horror vacui*. Ruang *infinity* menjadi dasar penciptaan. Selanjutnya, pantulan di cermin menghasilkan serangkaian gambar seperti halnya deretan gambar animasi. Gambar animasi menyiratkan tentang gerak. Gerak sebagai konsep untuk menghidupkan objek yang direpresentasikan dalam ruang *infinity*. Ketika sebuah benda bergerak, dia menjadi hidup.

Penjelajahan dengan peletakan cermin-cermin membentuk segi delapan sehingga menciptakan pantulan ruang-ruang yang lain. Ruang-ruang tersebut adalah ruang *infinity* yang berlapis-lapis. Penjelajahan yang kedua adalah menerapkan objek yang bergerak di dalam ruang *infinity* tersebut. Peletakkan objek bergerak ini menciptakan pantulan benda hidup di cermin. Pantulan objek tersebut mengisi setiap bilik-bilik ruang yang berlapis di cermin.

Pantulan di cermin berupa ruang-ruang yang berlapis dengan kedalaman tiada batas merupakan dimensi yang lain. Dimensi ini disebut sebagai dimensi keempat. Sebuah dimensi yang dikenal pada mistisisme Timur. Dimensi ini memandang gerak dan waktu sebagai dua entitas yang tidak dapat dipisahkan.

*Kata kunci: horror vacui, ruang infinity, objek bergerak, ruang infinity berlapis, dimensi keempat.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PENILAIAN KELAYAKAN DISERTASI ....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
<b>Bab I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Pentingnya Tema Kajian.....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Ide dan Konsep Penciptaan .....	6
1. Ide Penciptaan .....	6
2. Konsep Penciptaan.....	7
<b>Bab II KAJIAN SUMBER</b> .....	9
A. Tinjauan Pustaka.....	9
1. Ilusi Optik.....	9
1.1. <i>Trompe l'oeil</i> .....	9
1.2. Hidden Meanings.....	9
1.3. The (in)human body .....	10
1.4. Optical challenges .....	10
1.5. Beyond reality .....	10
2. Cermin .....	11
2.1. Repetisi .....	12
2.2. Gema .....	15
3. Ruang <i>infinity</i> .....	15
4. Emptiness .....	16
5. Gerak Animasi .....	18
B. Tinjauan Karya Terdahulu .....	19
1. Ruang Infinity .....	19
1.1. Karya eksperimen I (2015) .....	19
1.2. The Factory (2016) .....	19
1.3. The Black Box (2017) .....	20
1.4. Trial–Error (2017) .....	20
2. Gerak Animasi–Hidup .....	21
2.1. The Breathing Tree (2017) .....	21
2.2. The Hanger (2018) .....	23
2.3. The Heart of Stone (2018) .....	24
C. Kerangka Teoritis .....	26
1. Teori Repetisi .....	26
2. Teori Animasi .....	27

3. Teori Gerak .....	28
<b>Bab III PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>29</b>
A. Pengolahan Gagasan–Konsep .....	29
1. Narasi .....	30
1.1. Metafora batu yang absurd .....	30
1.2. Batu Bergerak .....	30
2. Desain komposisi letak cermin– <i>Infinity</i> .....	33
3. Menghidupkan .....	33
B. Olah Visual dan Tranformasi Bentuk .....	34
C. Proses perwujudan Karya .....	35
1. Komposisi Peletakan Cermin .....	35
2. Batu hidup .....	35
D. Penyajian Karya .....	35
<b>Bab IV ANALISIS dan SINTESIS .....</b>	<b>38</b>
A. Analisis Karya Batu Hidup Bergema .....	38
1. Pengalaman estetis pencipta dalam karya penciptaan .....	39
2. Pengalaman estetis responden dalam karya penciptaan .....	40
B. Sintesis Penciptaan Karya .....	41
<b>Bab V PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran .....	51
<b>KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>53</b>

## I. PENDAHULUAN

### A Latar Belakang

Representasi karya seni menawarkan pengalaman secara langsung pada bentuk visual. Penonton ketika mengapresiasi penyajian karya seni bisa berposisi sebagai penikmat karya, pencari makna, hingga mencari sebuah kebaruan. Peristiwa apresiasi memberi sebuah pengalaman dan menjadi memori yang terekam dalam benak. Apabila karya yang ditampilkan benar-benar baru, akan menjadi sebuah pengetahuan bagi penonton. Bagi seorang pencipta, sebuah pameran sebagai tolok ukur kecanggihan bahasa ungkap terkini dan dapat memicu sebuah gagasan bagi dirinya. Peristiwa pameran yang dianggap mempunyai tingkat kebaruan secara nasional adalah, peristiwa Bienalle Jakarta, Bienalle Yogyakarta, ArtJog, serta beberapa pameran bersama atau tunggal yang diadakan di Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta.

Pada sebuah peristiwa ketika melihat pameran di ArtJog 8, yang digelar pada tahun 2015 dengan tema '*Infinity in Flux*', terdapat satu karya yang begitu mengusik dan membuat penasaran banyak penonton, yaitu, karya Mark Justiniani (Philipina) dengan judul "*Mimefield*" (gambar 1). Karya tersebut mengganggu secara visual, karena secara nalar menggambarkan sebuah kemustahilan.

*Mimefield* merepresentasikan sebuah lubang persegi panjang di lantai dengan dimensi 2m x 4m, menggambarkan sebuah tambang pengeboran berupa lubang yang jauh masuk ke dalam bumi, dengan empat tangga tegak lurus yang terletak di setiap sisi dinding sebagai akses naik dan turun ke dalam lubang. Pada setiap tangga terdapat lampu penerang (lampu tambang), juga di sekeliling dindingnya. Semakin dalam lubang, intensitas cahaya lampu semakin memudar, hingga menghilang. Yang tersisa hanya hitam yang terlihat di ujungnya. Hal ini menunjukkan tingkat kedalaman yang tanpa dasar secara persepsi visual.



Gb. 1 *Mimefield*, Mark Justiniani, 2015

Gambar kedalaman ruang tanpa dasar yang berujung gelap dan kosong, menimbulkan sensasi seakan menghisap diri untuk masuk ke dalam lubang. Meskipun suasana di sekitar begitu riuh dengan hiruk-pikuk penonton, keriuhan ini menjadi hilang dan menjelma menjadi sangat hening dan sendirian. Sensasi inilah yang membuat diri terpaku lama pada karya tersebut.

Sensasi seperti ini, serupa dengan pengalaman ketika berada di puncak gunung dan tiba-tiba datang kabut yang tebal sehingga tidak terlihat pemandangan di sekitar. Suasana ini menimbulkan rasa takut dan ngeri, karena merasa hening dan sendirian.

Perbedaan sensasi yang terjadi pada ruang kosong di puncak gunung dengan sensasi pada karya Justiniani adalah, jika di atas gunung terlihat dasar jurang, tetapi ketika kabut yang pekat datang menyergap, pandangan sekeliling menjadi kosong tiada batas. Pada karya Justiniani, sebuah kedalaman *infinity* yang berujung pada ruang hitam yang kosong. Kenapa suasana kedalaman ini menjadi menakutkan atau mencekam secara psikologi?

Bagi Alois Riegl, bahwa pandangan manusia berdasarkan pada titik kedudukan jauh dan dekat, yakni, pandangan yang ‘teraba–dekat’ dengan pandangan secara ‘optikal–yang jauh’ (Van De Ven 1991). Riegl mengidentifikasi bahwa pandangan rabaan–dekat dengan suatu ketakutan terhadap ruang yang sifatnya spiritual, yaitu *horror vacui*, ketakutan terhadap kekosongan. Hal ini bisa dikaji pada peradaban kuno dalam arsitektur Mesir yang berusaha menciptakan suatu negasi terhadap ruang.<sup>1</sup> Ketakutan pada ruang kosong yang luas ini, terletak pada asal-usul manusia ketika menghadapi dunia nyata; setahap demi setahap orang Mesir berhasil mengatasi ketakutan ini. *Style* Mesir dengan dorongan estetik terhadap bangunan dengan skala raksasa, terwujud berupa kolom Mesir yang masif, piramid, semua bentuk bangunan *megalith*, yang berfungsi untuk mengisi ‘kekosongan yang menakutkan’ pada ruang. Langkah ini merupakan upaya orang Mesir untuk mengatasi *horror vacui* tersebut. Ruang kosong dengan skala raksasa perlu diisi dengan sesuatu.

Mengacu pada kekosongan visual tersebut, seperti yang diutarakan oleh Achdiat K. Mihardja dalam roman *Atheis*, “Kenapa orang menjadi takut karena gelap? Karena dalam gelap orang tidak tahu apa-apa. Ketidaktahuan akan kondisi sekeliling yang membuat orang takut” (Mihardja 1949). Kalimat ini menjelaskan tentang kedalaman ruang tiada batas pada karya Justiniani dan kondisi di tepi jurang ketika disergap kabut yang pekat. Orang merasa sendirian, dan menjadi cemas karena ketidaktahuan akan kondisi sekeliling. Situasi semacam ini disebut sebagai kedalaman ruang kosong.

---

<sup>1</sup> Alam Mesir yang terdiri dari lautan gurun, dengan sudut pandang cakrawala ruang kosong yang begitu luasnya, sehingga menimbulkan kengerian terhadap kekosongan tersebut. Manusia Mesir mengisi kekosongan tersebut dengan arsitektur yang berskala raksasa, baik piramida maupun kolom-kolom masif.

Kenapa ada rasa takut dan cemas ketika melihat kedalaman ruang kosong pada karya Justiniani? Merujuk pada uraian di atas, karena orang tidak lagi mengenal kondisi sekeliling dan merasa sendiri, sehingga situasi ini menjadi misteri. Hal ini memicu saya untuk mengungkap selubung trik tersebut. Bagaimana trik Justiniani menciptakan karya tersebut? Kenapa karya ini bisa menimbulkan dampak psikologis yang begitu kuat pada penonton?

Sedikit jawaban tentang trik yang dilakukan Justiniani terdapat dalam tampilan *youtube* tentang lampu LED, *Make an L.E.D. Illusion mirror*, <https://www.youtube.com/watch?v=b2bvWArORSc> (gambar 2).

Tampilan dalam video menggambarkan bagaimana cara mengubah sebuah bingkai foto (bingkai kaca) menjadi sebuah lubang *infinity*. Padahal faktanya, sisi tepi bingkai tersebut, hanya mempunyai ketebalan sekitar 2 cm. Bagaimana caranya? Foto yang berada di dalam bingkai tersebut, diganti dengan cermin yang besarnya sama dengan foto. Kemudian, bagian tepi pada sisi dalam bingkai, dipasang lampu LED jenis pita di sekeliling. Langkah terakhir adalah melapisi kaca sisi luar '*existing*' dengan menggunakan film jenis perak. Jajaran nyala lampu LED sebagai penanda tingkat kedalaman lubang tersebut.



Gb, 2. *LED Illusion mirror*, 2016.

Dari eksperimen di atas, disimpulkan bahwa kedalaman lubang tanpa dasar pada karya Justiniani karena keberadaan cermin yang di letakkan saling berhadapan, dan terdapat objek yang berada di ruang antara kedua cermin tersebut. Objek, akan saling dipantulkan oleh kedua cermin tersebut secara *infinity*.

Dengan mengetahui trik pada karya Justiniani tersebut, apakah masih ada rasa takut dan cemas pada kedalaman ruang kosong? Berdasar pengalaman melihat pada karya Justiniani hingga beberapa kali, rasa ngeri masih muncul kembali. Hal semacam ini juga terjadi pada peristiwa naik gunung, meskipun telah berkali-kali naik, tetapi ketika disergap kabut tebal secara mendadak dan tak kelihatan apapun di sekeliling, perasaan takut dan ngeri kembali muncul. Hal ini membuktikan bahwa pengalaman *horror vacui*, bukan masalah mengetahui

trik secara teknis belaka, tetapi lebih pada masalah psikologis yang menimbulkan rasa sensasi pada kondisi sekeliling.

*Horror vacui* ini kemudian menjadi tema riset bagaimana merepresentasikan sebuah penciptaan karya seni rupa sehingga menimbulkan daya ganggu secara psikologis, terutama pada persepsi dan sensasi visual pada penonton. Timbul gagasan tentang kedalaman ruang *infinity* sebagai materi subjek untuk diselidiki dan mengkajinya sebagai tema riset.

Homi Bhabha mengungkapkan tentang kekosongan yang diterapkan pada karya seni patung, karya Anish Kapoor '*Ghost*' (1997). Dia menyatakan bahwa karya *Ghost* telah menciptakan sebuah rasa kekosongan, dan telah "Menarik penonton menuju pada kedalaman dan menciptakan sebuah permukaan yang baru" (Bhabha 2012). Apa yang diungkapkan oleh Homi Bhabha pada karya Anis Kapoor ini, setara dengan rasa sensasi ketika mengamati karya Mark Justiniani, yang membangun sebuah ruang dengan kedalaman tanpa batas dan berujung pada ruang kosong. Ruang kosong ini seakan menghisap diri untuk masuk ke dalam lubang tersebut.

Kedalaman ruang *infinity* pada karya Justiniani tersebut, dibangun melalui pantulan cermin. Merujuk Celine Delavaux, karya tersebut direpresentasikan dengan menggunakan trik ilusi optik (Delavaux 2012). Trik ini seperti halnya penggunaan perpektif titik lenyap dalam melukiskan bentuk atau ruang tiga dimensi di permukaan kanvas datar dua dimensi. Trik ilusi optik ini merupakan sebuah cara bagaimana merepresentasikan karya seni sejak masa klasik hingga sekarang. Bahkan dalam penelitian terbaru di Gua Chauvet di Perancis, yang ditemukan pada tahun 1994, cara representasi ilusi optik ini telah digunakan di masa pra-sejarah pada lukisan gua (Herzog 2010).

Dari uraian latar belakang di atas yang melingkupi segala peristiwa yang telah dialami dan upaya untuk mengungkap trik representasi karya seni yang telah membuat penasaran, hingga mengerucut pada simpulan bahwa pada akhirnya keinginan untuk menciptakan sebuah karya seni dengan tema *infinity* yang dibangun melalui ilusi optik sebagai konsep dasar perwujudan penciptaan, perlu diperdalam secara metodologis.

## **B Pentingnya Tema Kajian**

Pengalaman estetis tentang ruang *infinity* ini menjadi sangat menarik, karena ruang yang dihasilkan dari trik ilusi optik melalui komposisi peletakan cermin hingga menciptakan pantulan *infinity*, dapat mempengaruhi secara psikologis dan menimbulkan sensasi rasa takut pada ruang kosong. Sebuah pengalaman melalui ruang dan objek dari sebuah representasi karya seni. Meskipun karya seni tersebut akan menimbulkan dampak dengan tingkat yang

berbeda pada setiap penonton, setidaknya berupaya untuk menuliskan pengalaman estetis ini dan bisa menjadi bahan kajian atau refleksi bagi yang lainnya.

Dari uraian pengalaman estetis di atas, timbul pertanyaan, apa pentingnya tema kajian ini? Apakah berkaitan dengan hal-hal dalam kehidupan kita? Pengalaman tentang ruang *infinity* ini sangat penting. Hal ini menyadarkan pada hal-hal kecil yang ada di sekitar dan kita mengalaminya dalam keseharian, tetapi tidak menyadarinya. Misalnya, pengalaman kita di masa pandemi, menuntut pada batasan ruang, tetapi kita masih bisa berdiskusi, seminar, kuliah, dan sebagainya, melalui media dalam jaringan ‘*on-line*’. Hal ini membuktikan, meskipun kita dibatasi untuk tidak bertemu secara langsung dan dibatasi secara lokasi, tetapi kita masih bertemu dan bertukar pikiran. Ruang menjadi tidak terbatas secara fisik. Dari contoh ini, pengalaman tentang ruang *infinity* menjadi begitu penting pada sebuah peristiwa, bukan hanya pada rasa keterpesonaan belaka tetapi juga terdiri dari dampak sisi buruknya. Kita saat ini tengah berhadapan dengan kondisi berbagai jenis *infinity*.

Hal ini menjadi sebuah pengalaman dan pengetahuan yang layak untuk dibagikan pada publik. Ini menjadi sebuah tantangan untuk menuliskan pengalaman subjektif ini menjadi sebuah pengetahuan dan mengungkap selubung pada karya seni sehingga menjadi objektif. Objektifitas karya seni dimaksudkan untuk khalayak umum agar mudah menerima dan memahaminya.<sup>2</sup>

### **C Rumusan Masalah**

Setelah mengkaji lebih lanjut dan fokus pada masalah yang dihadapi, terdapat dua masalah, yaitu masalah yang terdiri dari pengalaman estetis tentang ruang *infinity* dan pengalaman objek yang tak terbatas jumlahnya. Keduanya adalah satu kesatuan dan tak bisa dipisahkan. Ruang *infinity* yang dibangun melalui ilusi optik. Ilusi optik terdiri dari beragam trik dan berkembang mengikuti zaman, teknologi, dan tergantung pada peradaban dan budaya suatu bangsa. Oleh sebab itu, rumusan masalah, menggaris bawahi tentang ruang *infinity* dan objek yang direpresentasikan.

Dari latar belakang diuraikan beberapa rumusan masalah pada penciptaan ini, yaitu:

1. Ruang *infinity* seperti apa yang akan diwujudkan dalam penciptaan ini?
2. Objek macam apa yang secara optimal merepresentasikan ruang *infinity* tersebut?
3. Bagaimana membuat agar representasi ruang *infinity* itu berdampak secara estetis dan psikologis?

---

<sup>2</sup> Serupa dengan yang dikatakan Heidegger dalam “*The Origin of the work of art*”, bahwa esensi Seni adalah, di mana kebenaran seni terungkap. Kebenaran ini terjadi ketika sesuatu muncul dari dirinya sendiri (Bolt 2011).

## D Ide dan Konsep Penciptaan

Dari uraian latar belakang di atas, didapat beberapa poin utama. Diantaranya, adalah: ilusi optik, pantulan cermin, ruang *infinity*, dan *horror vacui*. Dari poin-poin tersebut digunakan sebagai dasar acuan dalam menciptakan sebuah karya seni rupa. Seperti apa dan bagaimana hasil penciptaan tersebut? Hal ini perlu dijelajahi untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dengan karya Mark Justiniani. Penjelajahan dimulai dengan mengolah poin-poin tersebut sebagai sebuah gagasan yang kemudian menjadi sebuah konsep penciptaan. Langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Ide Penciptaan

Dari poin-poin di atas, mulai dari jenis karya seni rupa yang seperti apa yang telah membuat penasaran dan mempunyai dampak psikologis yang begitu besar? Karya Justiniani dipresentasikan dengan menggunakan trik ilusi optik. Merujuk pada Delavaux, Ilusi optik yang diterapkan adalah *optical challenge* (Delavaux 2012). Ilusi optik ini dibangun melalui pantulan cermin.

Berawal dari karya tersebut, kemudian muncul gagasan untuk menciptakan sebuah karya seni rupa yang merepresentasikan tentang ruang *infinity*. Karya Justiniani mempresentasikan kedalaman ruang secara vertikal dari atas ke bawah. Gagasan yang muncul pada penciptaan ini, adalah mempresentasikan kedalaman ruang secara horisontal. Gagasan ini berdasarkan peristiwa ketika berada di puncak gunung dan diselimuti kabut yang tebal. Saat momen itu, mengalami ruang *infinity* secara horisontal.

Ide berikutnya adalah tentang objek yang hendak direpresentasikan dalam ruang *infinity*. Objek ini ketika di terapkan pada ruang *infinity*, maka menciptakan pantulan repetitif yang tiada batas. Ruang *infinity* ini bagai sebuah mesin yang menciptakan gambar secara repetitif. Apapun objeknya, jika di masukkan dalam ruang *infinity*, maka ruang ini akan menggandakan objek hingga tanpa batasan. Karya Justiniani menggunakan objek elemen arsitektural, sedangkan penciptaan ini masih membutuhkan objek sebagai sebuah narasi, makna, dan untuk mempertegas ruang *infinity* tersebut. Jika tanpa objek, maka hanya mempresentasikan sebuah ruang kosong *infinity*.

Pertanyaan penciptaan, objek macam apa yang dapat merepresentasikan ruang *infinity*? Oleh karena itu, perlu penjelajahan pada ruang *infinity* terlebih dahulu, baru kemudian mempertimbangkan apa objeknya. Berbicara tentang presentasi karya seni, tak bisa lepas dari struktur aktualnya. Struktur karya seni terdiri dari elemen fisik atau objek

dan ruang (Read 1972). Pada tema kajian ini, masih membicarakan tentang ruang, belum membicarakan tentang objek yang dipresentasikan.

Penjelajahan diawali dengan pantulan cermin yang menciptakan deretan gambar *infinity*. Ketika diamati, deretan gambar ini bagai deretan gambar animasi. Deretan gambar animasi, menyiratkan tentang sebuah gerak. Deretan gambar akan menjadi hidup (*moving picture*) ketika digerakkan dengan perangkat mesin. Hal itu menimbulkan sebuah gagasan tentang **gerak**. Berbicara tentang gerak, otomatis berbicara tentang hidup atau menghidupkan.

Deretan gambar repetitif yang dibangun oleh pantulan cermin menimbulkan persepsi visual tentang gerak, gambar-gambar tersebut seolah berkejaran antara gambar yang satu dengan gambar lainnya, seolah ada interaksi dialog antar gambar. Gambar repetitif yang dibangun oleh pantulan cermin tersebut seperti gambar animasi. Berdasarkan prinsip tersebut, muncul gagasan tentang gerak atau hidup pada penciptaan ini. Bagaimana menerapkan gagasan gerak tersebut pada karya?

Kesimpulan dari uraian di atas, bahwa gagasan penciptaan ini terdiri dari dua jenis, yaitu tentang **ruang *infinity* horisontal** dan **gerak animasi**.

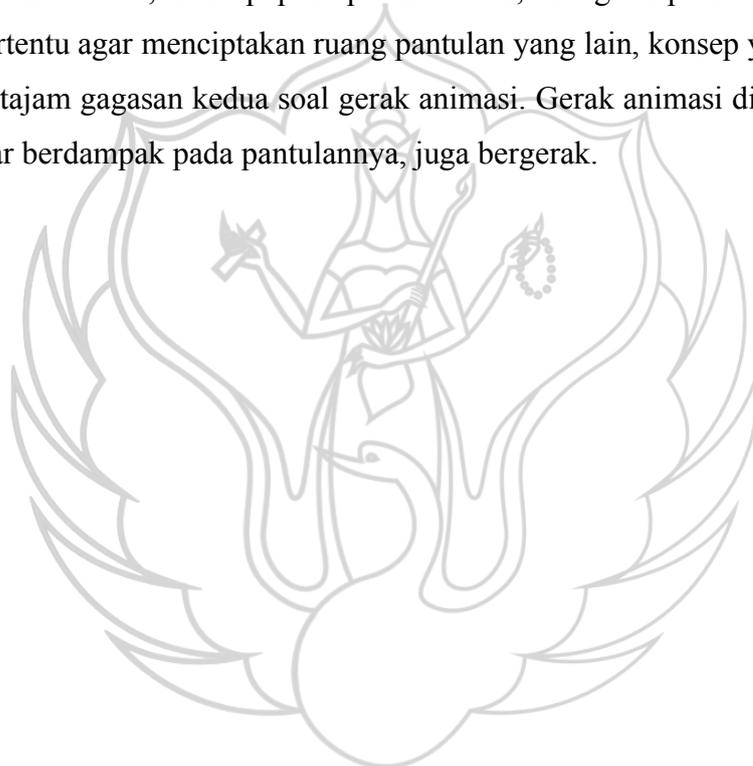
## 2. Konsep Penciptaan

Dari gagasan di atas, kemudian digubah menjadi konsep penciptaan. Dua gagasan adalah tentang ruang *infinity* horisontal dan gerak animasi. Konsep penciptaan yang pertama adalah, bagaimana cara mempresentasikan ruang *infinity* secara horisontal? Caranya adalah dengan mengkomposisi peletakan cermin-cermin yang berada di sekeliling dengan sudut tertentu dan tidak di letakkan sejajar dengan saling berhadapan. Pertimbangannya, untuk mendapatkan pantulan ruang yang lain. Konsep presentasi ruang ini belum tetap, karena masih perlu *trial-error*. Baik pada sudut yang hendak diterapkan pada peletakan cermin atau pada dimensi besaran cermin yang diterapkan pada karya. Apakah dimensi besaran cermin ini akan terjadi perbedaan sensasi visual dan kedalaman ruang pantulannya? Pertanyaan ini akan terjawab saat melakukan penjelajahan secara *trial-error* mengkomposisi peletakan cermin untuk menciptakan sudut pantulannya.

Konsep kedua tentang gagasan gerak animasi. Gagasan gerak animasi yang statis, kemudian digubah menjadi konsep gerak dinamis atau gerak nyata yang diterapkan pada objek. Kenapa menggerakkan objek secara real? Merujuk pada V.S. Ramachandran yang dikutip oleh Dwi Marianto, bahwa tujuan penciptaan seni, bukan untuk menggambarkan atau merepresentasikan realitas, tetapi untuk meningkatkan, melampaui atau bahkan

mendistorsi realitas. Apa yang perupa lakukan dalam penciptaan karya seni, baik secara sadar ataupun tidak, adalah tidak hanya menangkap esensi dari sesuatu, tetapi untuk memperbesarnya. Hal ini dapat mengaktifkan mekanisme saraf di otak, sebagaimana terjadi apabila penonton melihat objek aslinya. Ramachandran mengemukakan bahwa untuk memahami seni harus memahami bagaimana hal tersebut direpresentasikan dalam susunan saraf di otak manusia. Esensi yang tadinya hanya dirasakan oleh pencipta, diperbesar agar terlihat dan terasa kehadirannya. Dwi Marianto, menyebut perbesaran esensi ini dengan istilah penyangatan atau melebih-lebihkan (Marianto 2011). Maka merujuk Ramachandran, dengan menggerakkan objek, maka otomatis akan memperbesar daya ganggu objek tersebut.

Dari uraian di atas, konsep penciptaan adalah, mengkomposisi peletakan cermin dengan sudut tertentu agar menciptakan ruang pantulan yang lain, konsep yang kedua adalah dengan mempertajam gagasan kedua soal gerak animasi. Gerak animasi diwujudkan dengan gerak nyata, agar berdampak pada pantulannya, juga bergerak.



## II. KAJIAN SUMBER

### A. Tinjauan Pustaka

Latar belakang di atas, dikuatkan dengan mengkaji melalui literatur sebagai pendukung pada kekuatan inspiratif pada subjek kajian. Literatur ini untuk melacak subjek kajian secara historigrafi, dan membandingkannya dengan karya-karya yang telah diciptakan, kemudian mencari kerangka teoritisnya. Langkah-langkah tersebut dilakukan untuk mengobjektifkan pengalaman subjektif yang telah dialami oleh pencipta.

#### 1. Ilusi Optik

Penyusunan beragam jenis ilusi optik oleh Celine Delavaux, dalam “*The Museum of Illusions – optical tricks in Art*”, mengklasifikasikannya menjadi lima jenis, meliputi: *Trompe l’oeil*, *hidden meanings*, *the (in)human body*, *optical challenges*, *beyond reality* (Delavaux 2012).

##### 1.1. *Trompe l’oeil*

Yang artinya mengelabui mata, adalah teknik ilusi yang digunakan untuk merepresentasikan karya seni sejak masa klasik hingga sekarang dengan berbagai ragam bentuknya. Seniman dahulu menggunakan *Trompe l’oeil* untuk memunculkan dan menonjolkan objeknya sekaligus untuk memamerkan tingkat ketrampilan sang seniman. Pada saat ini, malah sebaliknya, yaitu menghilangkan objek karya seni. Hal ini dilakukan dengan melibatkan teknologi yang berkembang, yaitu menggunakan *digital print*. Misalnya pada karya Cayetano Ferrer, *Western Imports, 6/6, 2008*. Karyanya merepresentasikan sebuah kubus yang diletakkan di salah satu sudut ruang. Kubus yang solid digubah menjadi berwujud transparan seperti kaca yang tembus pandang. Ferrer menggubah dengan menyelimutinya dengan kolase diseluruh sisi kubus, berupa gambar sekeliling yang menjadi latar belakang kubus, sehingga ketika melihat kubus, sepiintas kubus menjadi lenyap.

##### 1.2. *Hidden Meanings*

Berarti makna yang tersembunyi. Jenis ilusi optik ini cenderung ambigu. Seiring dengan kemajuan teknologi, trik ilusi optik ini juga berkembang. Tampak pada karya Tim Noble and Sue Webster, berupa susunan dari beragam media yang tak terpakai dan merepresentasikan makna tertentu. Makna yang lain akan muncul, jika karya tersebut disorot cahaya dengan sudut tertentu, sehingga menimbulkan bayangan pada dinding yang berada di belakang karya tersebut. Tumpukan benda yang tak terpakai dan tak bermakna apapun, jika disorot dengan cahaya, akan menciptakan bayangan

siluet gelap pada dinding di belakang karya. Bayangan tersebut berwujud gambar dua tikus yang bertindih.

### 1.3. *The (in)human body*

Trik ini menggunakan bentuk wadaq tubuh manusia menjadi beragam bentuk yang lain. Sekarang, seniman kerap menggunakan teknologi untuk membantunya mengungkapkan karyanya. Salah satu teknologi yang digunakan seniman masa kini adalah dengan menggunakan teknik fotografi. Seperti yang dilakukan oleh Liu Bolin. Dia menggunakan trik kamufase hingga mengakibatkan dirinya hilang tak terlihat (seperti halnya trik yang dilakukan oleh Cayetano Ferrer, di atas).

Ketika mengamati karyanya, penonton harus cermat dan teliti dalam melihat setiap perubahan pada kontur objek yang dipresentasikan. Karyanya begitu 'invisible'. Liu menyamarkan dirinya secara kamufase di depan log-log kayu. Dia melukisi seluruh tubuhnya dengan menggunakan teknik *trompe l'oeil* secara cermat. Dan kemudian memfotonya.

### 1.4. *Optical challenges*

Jenis ilusi optik ini dimulai pada karya Pieter Bruegel. Kemudian mengalami perkembangan, tampak pada karya Georges Seurat, yang *style*-nya dikenal sebagai pemecahan pada warna. Kemudian gaya ini berkembang menjadi *Optical challenges*, yang mengeksplorasi sesuatu yang berkaitan dengan optik. Misalnya, pada karya Victor Vasarely, dan Bridget Riley yang menerapkan prinsip *optical art*.

*Optical art* ini berkembang lagi, hal ini terlihat pada karya Yayoi Kusama, yang memungkinkan penonton untuk masuk ke dalam karyanya. Dia menerapkan gambar berupa repetisi titik-titik dari yang kecil hingga besar, yang dia aplikasikan pada permukaan material objeknya. Yayoi merepresentasikan objeknya di dalam ruang yang seluruh dindingnya diselubungi dengan cermin, sehingga menjadi ruang yang mengganggu secara persepsi dan psikologi karena pantulannya.

Hal yang sama terlihat pada karya Anish Kapoor, *Sky Mirror*, 2005. Berupa patung dengan medium cermin yang memantulkan lingkungan dan ruang di sekelilingnya. Karyanya adalah sebuah ilusi yang melenyapkan terhadap dunia sekitar yang mengelilinginya dan menawarkan dunia citraan baru berupa pantulan yang terdistorsi.

### 1.5. *Beyond reality*

Ilusi optik jenis ini, merepresentasikan sebuah karya yang tampak nyata, tetapi jika mengamati lebih dalam lagi, karya tersebut menampilkan kemustahilan jika dinalar

secara logika. Dimulai pada karya M.C. Escher. Masa kontemporer ini, Li Wei menggabungkan teknik fotografi dengan aksi performans yang menunjukkan dirinya dengan posisi yang menentang hukum gravitasi. Hal ini bisa disimak pada karya *At the High Place* (2008). Karyanya mengubah realitas menjadi realitas yang lain, yang mustahil atau palsu. Apa yang dilakukan oleh Li Wei dikenal dengan sebutan citraan 'hoax' atau palsu.

Dari uraian di atas tentang ragam jenis ilusi optik yang telah diklasifikasikan oleh Delavaux, terletak pada jenis ilusi optik yang mana objek kajian penciptaan ini? Setelah mengkaji dan *trial-error*, tema penciptaan, adalah ilusi optik dengan jenis *optical challenges*. Contoh di atas bahwa ilusi optik ini diterapkan pada karya Anis Kapoor dan Yayoi Kusama, dengan menggunakan teknik pantulan cermin.

## 2. Cermin

Definisi cermin dalam Oxford Dictionary adalah: *something that faithfully reflects or gives a true picture of something else* (Vidal 2019). Cermin adalah sebuah objek yang memiliki permukaan halus yang dapat memantulkan cahaya datang dan objek ini dinilai mempunyai kemampuan untuk mengungkapkan sesuatu dengan sebenarnya melalui pantulannya.

Cermin bersifat ambigu, ada kebenaran yang lain. Bagi seniman hal ini merupakan sesuatu yang menarik untuk dijelajahi. Seperti yang dilakukan oleh kaum Suralis. Misalnya, Salvador Dalí, René Magritte atau Max Ernst yang menggali dan menjelajahi tema tentang kisah mitos Narcissus. Dari mitos tersebut, mereka mengeksplorasi sesuatu yang berkaitan dengan pantulan cermin. Karya Magritte, cermin itu sendiri menjadi elemen pokok pada karyanya seperti dalam *La Reproduction interdite*, 1937 (Vidal 2019).

Karyanya menggambarkan seseorang yang berada di depan cermin, tetapi pantulan yang terjadi terasa ganjil, karena tidak menampilkan wajah orang yang bercermin. Tetapi pantulannya menampilkan gambar dari belakang orang yang bercermin.

Karya Anish Kapoor juga mengeksplorasi pantulan dengan menggunakan beragam material, termasuk cermin cekung dan cembung yang menciptakan pantulan distorsi. Ketika seorang penonton di depan karya dan melihat pantulan dirinya, membuat dirinya seakan tertelan dalam karya tersebut. Karyanya menunjukkan eksplorasi gagasan tentang ruang *infinity*, ruang *inside-outside* dan keanehan secara eksistensial pada kehadiran fisik melalui pantulan dan pencerminan yang diciptakan oleh cermin cekung dan cembung (Vidal 2019).



Gambar 3. René Magritte, La Reproduction interdite, 1937, diunduh dari internet, 13 januari 2022, pkl. 12.30

Cermin mempunyai karakter khusus yaitu, memantulkan objek yang berada di depannya. Jika ada dua buah cermin kemudian di letakkan saling berhadapan dengan jarak tertentu dan di dalam ruang antara kedua cermin tersebut di letakkan sebuah objek, maka objek tersebut akan saling dipantulkan. Pantulan yang dihasilkan, menciptakan deretan rangkaian gambar repetitif hingga tanpa batasan.

### 2.1. Repetisi

Repetisi berasal dari bahasa Latin *repetitionem*: the "act of saying over again". Repetisi menyiratkan pengertian temporal, perkembangan linier dari sebuah peristiwa yang terjadi dalam konteks yang dinamis. Kalimat "saying over again" menyiratkan sebuah aktivitas dalam waktu secara berurutan, aktivitas yang direproduksi secara identik dan berturut-turut dalam rentang waktu tertentu. "Saying" adalah kata kerja yang menyiratkan potensi, aktivitas dinamis dalam kerangka waktu tertentu.

Bagi Stockhausen, "Repetisi berdasarkan pada irama yang terjadi pada tubuh, sehingga tanda ini dapat diidentifikasi melalui detak jantung, mengamati irama ketika berjalan, atau saat sedang bernapas", repetisi ini menggambarkan konsepsi secara berurutan dengan menambahkan tingkat keteraturan tubuh. Gagasan tentang 'ritme' berspekulasi tentang insting, naluri repetisi. Ini berasal dari amatan peristiwa alam yang berulang (siklus siang dan malam, perubahan musim, dll.) yang keteraturannya berakar dalam alam bawah sadar manusia. Oleh karena itu, ekspresi ritme dalam bentuk seni tertentu merupakan manifestasi subliminal dari beberapa kondisi alam yang berulang.

Pernyataan ini memberikan pengulangan karakter hubungan antara ruang dan waktu. Hal ini juga dianggap sebagai mekanisme yang menentukan pengertian spasial. Namun, gagasan tentang keutamaan spasial ini ditentang dengan menegaskan kebalikannya: repetisi adalah terjemahan elemen temporal ke dalam ranah spasial. Ruang kemudian bebas dari kategorisasi sederhana yang menggambarkannya sebagai negatif dari temporal, sebagai ranah tetap yang tidak dapat diubah.

Ketika menerapkan komposisi dengan susunan repetisi yang heterogen, ini berkaitan dengan penerapan istilah ini pada karya seni rupa, pada proses penciptaan dan pada pengalaman tersembunyinya. Pada karya Andy Warhol, *Marilyn Diptych*, 1962 berdasarkan pada penggandaan gambar Marilyn Monroe hingga 50 kali. Ketika melihat kanvas dari jarak jauh, kita terkesan secara keseluruhan: karya terdiri dari dua bidang. Bidang pertama di sisi kiri, merepresentasikan gambar berwarna. Bidang kedua, di sisi kanan berupa gambar hitam-putih hingga memudar. Begitu mendekati karya, maka akan nampak jelas bahwa komposisi karya disusun membentuk pola grid. Jika memandang pada jarak dekat, menyiratkan pengalaman temporal: cara pandang kita pada setiap gambar, satu demi satu, maka mata dan kepala akan bergerak dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah seakan mengikuti pola gambar yang membentuk grid. Hal ini sebuah perjalanan pengamatan yang dirancang secara bebas melalui rangkaian gambar tersebut. Pengalaman visual pada karya ini mewujudkan sebuah dimensi temporal; gambar diulangi dengan cara temporal dengan durasi dan konstruksinya bergantung pada lintasan visual dan kecepatan pengamatan kita (Paul 2017).



Gambar 4. Andy Warhol, Marilyn Diptych, 1962.  
Diunduh dari internet 12 januari 2022, pkl.10.00

Apakah repetisi sama dengan duplikat? Istilah duplikat berasal dari kata Latin *duplicatus*, yang berarti, ‘memiliki dua bagian yang sama persis, ganda’. Etimologi duplikasi, di sisi lain, memanifestasikan sifat statis, deskripsi menitik beratkan pada atribut daripada tindakan, atau situasi spasial (Paul 2017).

Etimologi duplikasi mengacu pada konsepsi spasial klasik: elemen yang statis daripada konteks perubahan, berurutan, dan variasi yang diinduksi secara temporal. Konsepsi ini mengacu pada konteks statis, dan deskriptif: ‘memiliki’ adalah lawan dari ‘mengatakan/*saying*’. Istilah duplikasi mengacu pada sifat objek, sifat intrinsiknya, yang dianggap sama atau identik oleh penonton. Dalam duplikasi, peran temporal dihilangkan demi ruang yang statis, dan gagasan yang tak berubah. Istilah duplikasi menyiratkan dua atau lebih objek dalam ruang yang memiliki konfigurasi yang sama, dibatasi oleh batas spasial yang identik. Gagasan tentang batas-batas yang membatasi perluasan suatu objek tertentu, merupakan inti dari gagasan duplikasi (Paul 2017).

Dari etimologi bahasa, kata duplikat berbeda dengan repetisi. Tetapi kedua kata tersebut bisa lebur menjadi satu, jika memadukan dua karakteristiknya. Duplikat pada ranah cermin, objek digandakan melalui pantulan. Istilah duplikat sangat efektif jika cermin hanya satu, tetapi jika ditambahkan satu cermin dan di letakkan di depan cermin tersebut, istilah duplikat menjadi tidak efektif lagi, karena yang terjadi adalah repetisi. Repetisi dengan karakteristik temporal, spasial, dan dinamis.

Repetisi gambar pantulan yang berderet seakan rangkaian gambar animasi. Gambar animasi yang menyiratkan gambar hidup. Hidup dalam pengertian bergerak. Hal ini memunculkan sebuah gagasan bahwa repetisi tersebut menimbulkan persepsi tentang gerak atau hidup.

Selain menimbulkan persepsi tentang hidup, rangkaian gambar repetisi tersebut juga menimbulkan gagasan tentang gema ‘echo’. Gagasan ini terinspirasi dari film *The Annihilation* (2018). Dikisahkan, di wilayah tertentu terjadi peristiwa aneh. Berawal dari sel tunggal yang bisa menggandakan dirinya dengan cara membelah diri secara terus-menerus. Pembelahan diri ini, kemudian mereplika berbagai bentuk di lingkungan sekitarnya. Proses replika ini berlangsung secara terus-menerus tiada henti (Garland 2018).

Membandingkan film tersebut dengan repetisi pantulan cermin, memunculkan gagasan untuk mencari padanan kata dari repetisi tersebut. Setelah mencari, ditemukan istilah *echo* atau gema. Gema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti bunyi atau suara yang memantul; gaung. Definisi gema lebih menitik beratkan pada soal bunyi

atau suara. Suara asli yang direplika berulang kali hingga menghilang. Hal ini setara dengan repetisi pantulan gambar yang dibangun oleh cermin. Maka, jika mengacu pada perbandingan tersebut dan menitikberatkan pada gambar visual yang direplika secara terus-menerus, istilah gema dapat diterapkan pada visual karena punya karakteristik yang setara dalam penciptaan ini. Istilah gema sebagai tema utama. **Gema secara visual.**

## 2.2. Gema

Gema secara umum mengacu pada suara yang memantul dari permukaan dan bergerak kembali ke telinga kita, menghasilkan pengulangan yang berbeda dari suara aslinya. Misalnya, ketika berteriak di pegunungan, suara yang digaungkan berbeda karena jarak dan perjalanannya setelah suara aslinya berhenti. Itu berarti bahwa waktu dan variasi memainkan peran penting dalam konstruksi gema.

Berkaitan dengan gema, dicontohkan pada karya Gerhard Richter *Corner Mirrors* (1991), berupa dua cermin dinding yang di letakkan saling berdampingan dengan membentuk sudut  $90^0$ . Peletakan ini mengakibatkan kedua cermin tersebut mencerminkan satu sama lainnya. Ketika Richter mengubah warna kaca tersebut dengan warna yang berbeda antara cermin yang satu dengan lainnya, secara tak langsung akan menciptakan sebuah jarak, bahkan jika gambar dipantulkan, akan memunculkan waktu dan ruang yang berbeda. Tampilan kedua cermin di sudut tidak hanya memantulkan antara cermin yang satu dan yang lainnya, tetapi juga melipatgandakan gambar pantulan penonton ketika berada di depan di antara kedua cermin tersebut. Jadi, peletakan kedua cermin tersebut menimbulkan dampak yang menyarankan tentang gema (Vidal 2019).

## 3. Ruang *infinity*

Berbicara tentang repetitif, berkaitan dengan Walter Benjamin dalam *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* yang lebih menekankan pada reproduksi karya seni. Bagi Benjamin, sebuah karya seni akan selalu direproduksi. Karya seni merupakan buatan manusia dan selalu dapat ditiru oleh manusia itu sendiri. Reproduksi secara mekanis sebuah karya seni, merepresentasikan sesuatu yang baru. Melalui 'teknologi reproduksi', Benjamin menggarisbawahi potensi teknologi yang 'tidak pernah sepenuhnya disadari atau dapat direalisasikan'. Reproduksi mekanis tersebut dapat mengcopy yang asli hingga diluar jangkauan keaslian itu sendiri. Saat ini, dapat dilakukan melalui komputer, foto copy, pemindai, dan cetak digital. Bagi Benjamin pada era reproduksi, memperlakukan

tentang keorisinalan dan nilai salinannya. Tetapi dalam hal reproduksi mekanis, lebih menekankan pada persoalan bagaimana sesuatu itu direproduksi. Salah satunya dengan menggunakan mesin. Jika mengutip Benjamin melalui “teknologi reproduksi”, maka dalam hal materi penciptaan ini, cermin tersebut adalah sebuah mesin yang mereproduksi secara repetitif hingga tiada batas (Benjamin 1969).

#### 4. *Emptiness*

Istilah ‘emptiness’ (di era dahulu telah diterjemahkan dengan ‘ketiadaan-nothingness’ atau ‘relativitas’) bagi orang Barat berkesan sebagai gagasan tentang chaos, non-realitas, atau kebalikan dari sesuatu yang positif. Pengertian ini dalam konteks ekspresi filosofis, puitis, dan religius Barat. Untuk memahami arti istilah ini dalam pemikiran dan kehidupan setiap orang Timur di mana Buddhisme adalah kekuatan budaya, bagaimana pengertian ini berkaitan dengan gagasan dan sikap lain tentang kehidupan yang membentuk pola budaya yang berbeda.

Konsep kekosongan mengacu pada proporsi yang kurang menonjol dan cenderung menjadi latar belakang pada persepsi kita. Dalam tradisi ranah seni Timur, salah satu ciri mencolok, yakni rasa kosong, atau dengan kata lain, bagaimana mengapresiasi konsep *emptiness*. Terlihat kontradiksi, menghargai sesuatu yang tidak ada, karena menyiratkan dengan melihat sesuatu yang tidak terlihat atau mendengar sesuatu yang tidak terdengar.

Diawali perbedaan dasar pada karya seni, yakni antara figur dan latar. Saat mengkonseptualisasikan dunia, kita cenderung melihatnya dalam pasangan biner dari fokus objek dan latar belakang. Dalam bahasa kognitif, yang pertama disebut figur, yang kedua sebagai latar. Inilah cara kita memandang dunia, adalah sifat manusia bahwa kita cenderung memandang sesuatu yang besar dan stabil sebagai latar dan sesuatu yang kecil dan dapat bergerak sebagai figur. Namun, tidak berarti bahwa ini adalah satu-satunya cara memandang dunia.

Berbagai faktor dapat mempengaruhi pemilihan figur dan latar. Secara alami, perbedaan budaya juga dapat mempengaruhi pilihan. Apa perbedaan antara budaya Eropa dan Asia Timur seringkali terlihat dalam rasa *emptiness*. Konsep ini mengacu pada pemahaman tentang ketidak hadiran/*absence* atau kehampaan/*void*. Persepsi manusia, membutuhkan rangsangan agar sensor kognitif bereaksi. Rasa *emptiness* mengacu pada kurangnya rangsangan, dan secara alami mensyaratkan bahwa tidak ada sensasi yang dirasakan. Namun, ini menjadi elemen yang penting dalam seni di Jepang dan negara Asia Timur lainnya.

Maksud dari *emptiness* adalah sebuah ruang tak perlu diisi dan dibiarkan tak tersentuh. Sebaliknya, perubahan kecil yang dibuat dipahami sehubungan dengan apa yang dibiarkan begitu saja. Kekosongan mengacu pada ruang tanpa perubahan. Pada taman atau rangkaian bunga Jepang, ada banyak ruang yang sengaja dibiarkan begitu saja. Gaya Eropa menampilkan semuanya dan ruang kosong menunjukkan bahwa pekerjaan belum selesai. Ruang-ruang kosong ini dapat 'berbicara lebih kuat' di Jepang, bisa lebih kuat dari objek yang menempati ruang kosong tersebut. Desain asimetris memaksa penonton untuk membayangkan bahwa ada sesuatu di ruang kosong yang membentuk elemen pelengkap untuk menciptakan bentuk keseluruhan (imajiner) menjadi simetris, karena pikiran manusia cenderung menyukai simetri. Gaya Eropa menampilkan dirinya secara utuh dan tidak menyisakan ruang bagi penonton untuk membayangkan apapun. Budaya Jepang dan Asia Timur menciptakan kesenangan dalam imajinasi ini, dan inilah perbedaan dasar dalam apresiasi seni kedua budaya ini.

Perbedaan ini diungkapkan oleh Neibett dan Masuda yang menyatakan bahwa perbedaan dasar persepsi antara Asia Timur dan Eropa sejalan dengan argumen mengenai *emptiness*. Analisis psikologis orang Eropa lebih fokus pada persepsi sebuah pemandangan atau adegan, sedangkan Asia Timur cenderung memperhatikan ranah persepsi dan konseptual yang lebih luas. Perbedaan ini berasal dari faktor sosial, yaitu “Orang Asia Timur hidup dalam jaringan sosial yang kompleks dengan peran yang ditentukan. Perhatian pada konteks penting untuk berfungsi secara efektif” (Toyota 2012).

Di Asia Timur, yang berpengaruh adalah filsafat Cina, khususnya Konfusianisme. Sejak Tiongkok mengembangkan peradabannya jauh lebih awal di kawasan ini, negara-negara lain juga belajar dari filosofi Tiongkok dan tidak dapat disepelkan untuk mengatakan bahwa pandangan dunia ini menjadi dasar pemikiran Asia. Prinsip Konfusianisme adalah menemukan kompromi antara poin positif dan negatif dengan menggabungkan yang terbaik dari keduanya. Dengan kata lain, Konfusianisme membuat kita menghilangkan titik fokus dalam pemikiran kita dan melihat garis besar berbagai hal tetapi tidak detail. Tinjauan tidak harus diisi dengan setiap detail, tetapi memberikan ruang untuk konsep yang tidak teridentifikasi, yang dapat diartikan sebagai ambiguitas. Ruang ambigu inilah yang menjadi cikal bakal konsep kekosongan, yang kemudian meluas ke berbagai wilayah budaya, hingga seni rupa. Pengaruh lain adalah agama. Tujuan agama Buddha, agama utama di Asia Timur, adalah mencapai pencerahan religius, satori. Ini dicapai dengan meditasi. Dalam meditasi diharuskan untuk menghilangkan apapun dari pikiran untuk mencapai keselamatan-*salvation*. Begitu mencapai pikiran kosong, lebih

dekat dengan ajaran Buddha. Penekanan mengosongkan pikiran ini, telah mempengaruhi budaya secara umum dan oleh karena itu, orang menjadi sangat peka terhadap kekosongan pikiran non-religiusnya (Toyota 2012)..

## 5. Gerak Animasi

Gambar pantulan repetisi meliputi ruang dan waktu. Ruang, terjadi antara gambar satu dengan gambar lainnya. Sedangkan waktu, ketika kita melihat dari gambar satu beralih ke gambar lainnya. Secara persepsi, proses melihat dari gambar satu beralih ke gambar berikutnya, menimbulkan persepsi bahwa gambar tersebut seakan bergerak atau hidup. Dari etimologi Bahasa, kata *animate* berasal dari bahasa latin *animo*, yang berarti: sebuah tindakan (A) mengisi dengan napas atau udara, (B) untuk mempercepat, menghidupkan, (C) untuk memberkahi, memberi, temperamen atau watak pikiran tertentu, (D) untuk mengubah objek tak bernyawa menjadi makhluk hidup, untuk berubah menjadi dengan memberikan kehidupan-*giving life* (T. Lewis and Short 1958). Dari etimologi ini, disimpulkan bahwa gambar repetitif tersebut menimbulkan persepsi gerak jika cara melihat gambar repetitif secara berurutan dengan tempo waktu.

Seperti yang diungkapkan oleh Tony White dalam “*Animation from pencils to pixels*”, bahwa prinsip inti dalam animasi meliputi: sebuah pose kunci, *breakdown*, dan ruang antara (spasi atau jarak) (White 2012). Pose kunci adalah posisi gambar dalam setiap frame. Gambar tersebut berisi tentang pose sebagai titik kunci. Gambar diletakkan secara berurutan dengan spasi tertentu. Karena diletakkan berjarak, diantara gambar kunci tersebut terdapat ruang antara. Fungsi ruang antara adalah untuk diisi dengan gambar penghubung antar titik kunci tersebut. Gambar-gambar pengisi ruang antara disebut sebagai *breakdown*. *Breakdown* adalah sebuah upaya memerinci gambar-gambar untuk menghubungkan antara titik kunci yang satu dengan lainnya.

Selain definisi animasi menurut Tony White di atas, terdapat juga definisi animasi yang berkaitan dengan gagasan pada latar belakang penciptaan, yaitu tentang definisi animasi jika dirunut dari terminologi istilah tersebut. Definisi animasi pada poin (A), yaitu, sebuah tindakan mengisi dengan napas atau udara. Sebuah benda jika diisi dengan udara, menjadi berkembang, dengan catatan bahwa benda tersebut berongga dan terbuat dari material yang elastis. Ketika udara keluar dari objek, maka akan mengempis. Benda yang berkembang-kempis secara berulang, menimbulkan persepsi bahwa benda tersebut hidup. Hidup seakan sedang bernapas dengan tanda kembang-kempis. Dengan berkembang-kempis, maka pengertiannya benda tersebut bergerak. Gerak ini kemudian dikaitkan

dengan pengertian animasi dan konsep penciptaan. Hal ini telah menjawab satu pertanyaan pada gagasan penciptaan karya, yaitu, bagaimana menggerakkan objek tersebut agar menimbulkan persepsi tentang hidup? Yakni dengan mengisi udara pada objek yang hendak direpresentasikan.

Hal ini menjadi pertimbangan utama untuk menggerakkan objek dengan cara mengisi udara hingga mengembang lalu mengeluarkan udaranya hingga mengempis, kemudian dikomparasikan dengan teori animasi, definisi aura, dan terminologi dari istilah animasi itu sendiri. Secara gagasan, semuanya terdapat kesamaan.

## **B. Tinjauan Karya yang telah Diciptakan**

Tinjauan penciptaan karya yang telah dilakukan, terdiri dari dua materi subjek, yaitu: ruang *infinity* yang dibangun melalui peletakan cermin dan gerak secara animasi.

### **1. Ruang infinity**

#### **1.1. *Box* (2015)**

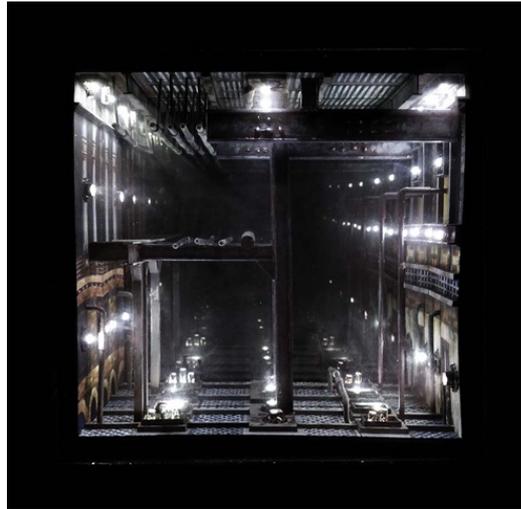
Karya ini mengacu pada tautan dari video di internet yang mengungkap trik karya Justiniani. Karya ini merupakan karya awal mengenai ruang *infinity* yang menerapkan cara kerja dasar dari ilusi optik untuk merepresentasikan sebuah ruang yang tiada batas.

Ruang *infinity* yang melengkung terjadi karena mengubah sudut peletakan cermin dengan memiringkan cermin dengan sudut tertentu. Jika menginginkan sudut lengkungan yang lebih tajam lagi, maka sudut kemiringan pada cermin juga lebih besar. Hal ini perlu adanya *trial-error* untuk mendapatkan pola ruang *infinity* yang sesuai dengan kehendak yang diinginkan.

#### **1.2. *The factory* (2016)**

Pada karya kedua, menerapkan objek elemen-elemen arsitektural, hal ini merujuk pada keingintahuan dan rasa penasaran pada karya Mark Justiniani.

Representasi karya ini, sisi yang sangat esensial untuk dipantulkan secara repetitif adalah sisi tepi pada bagian dalam. Karena sisi tepi ini akan membentuk rangkaian gambar secara perspektif, yaitu di tengah ruang. Ruang yang terjadi adalah sebuah lorong dengan kedalaman hingga tanpa batas, dan berujung pada ruang kosong yang gelap. Pantulan repetitif ini menciptakan pola garis menuju ke titik lenyap.



Gambar 5 *The Factory*, 2016 (dok.pribadi)

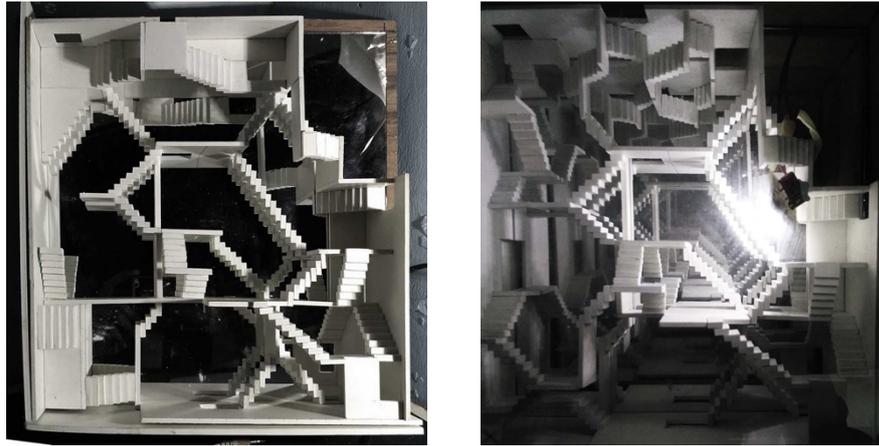
### 1.3. *The black box* (2017)

Karya ketiga ini, masih menerapkan objek yang sama, yakni elemen-elemen arsitektural sebagai materi subjeknya. Karya menggambarkan tentang ruang dalam sebuah pabrik. Dengan struktur rangka baja, deretan pipa pada dinding kiri dan kanan, tangga naik di setiap lantai, pada lantai dasar terdapat dua jalan kereta.

Pada karya, ruang tengah terisi dengan struktural yang melintang. Karya secara persepsi seakan terbagi menjadi tiga tingkat. Batasan ini menghambat pandangan penonton, sehingga kesan *infinity*nya teredam. Visual karya, terdapat struktur yang melintang dan menambat pandangan penonton hingga mereduksi kedalaman dan ruang kosong di tengahnya. Selain itu, skala karya juga mempengaruhi dampak ruang *infinity* yang tercipta dan dampak psikologisnya. Jika dimensi karya kecil, maka akan tertelan oleh lebar sudut pandang manusia tersebut. Sedangkan karya dengan dimensi yang besar, misal, menggunakan skala 1:1 (life size), karya akan berdampak menelan penontonnya.

### 1.4. *Trial-error* (2017)

Karya ini sebuah upaya untuk menerapkan bentuk tangga dari M.C. Escher di dalam ruang *infinity*. Upaya ini berdasarkan pertanyaan, “Bagaimana dampaknya jika menerapkan bentuk menyambung pada karya Escher berada di dalam ruang *infinity*, apa yang terjadi?” Terlihat pada gambar, karya (1) bentuk tangga di letakkan di depan cermin, sehingga mengakibatkan hanya satu pantulan saja. Sedangkan gambar 18 (2), di letakkan di antara dua cermin, maka mengakibatkan pantulan ruang *infinity* dengan materi subjek tangga yang menerus.



Gambar 6. Eksperimen tangga, 2017 (dok.pribadi)

Dari eksperimen di atas, didapat simpulan tentang ruang infinity yang tidak maksimal, karena ada bangun pada ruang tengah. Secara visual dia menghalangi ruang *infinity* yang dibangun dari pantulan gambar yang repetitif, menjadi sempit. Visual hanya fokus di tengah, karena pada ruang tengah tersebut terbentuk rongga dengan sudut pandang perspektif satu titik mata.

## 2. Gerak Animasi – Hidup

Setelah mengeksplorasi karya pada ruang *infinity mirror*, didapat kesimpulan bahwa untuk mewujudkan ruang infinity secara maksimal dengan mengeksplorasi pada sisi tepi.

Kemudian masalah selanjutnya adalah, timbul sebuah pertanyaan, “Apa objeknya?” Apakah menggunakan elemen arsitektural? Lalu apa bedanya dengan karya Mark Justiniani?

Untuk menjawab permasalahan ini, perlu kembali lagi pada konsep penciptaan yang telah diutarakan di atas, bahwa objek nyata yang hendak dipantulkan dengan menerapkan konsep gerak animasi. Gerak ini ketika diterapkan pada ruang *infinity*, maka menciptakan pantulan repetitif pada cermin yang tidak statis. Konsep ini akan membedakan dengan karya Mark Justiniani.

Langkah selanjutnya adalah mencari apa objek yang hendak diterapkan pada penciptaan ini. Untuk itu, perlu merunut kembali pada karya-karya yang telah diciptakan. Terutama bentuk, inspirasi, konsep, dan material yang telah diterapkan pada karya penciptaan.

### 2.1. *The Breathing Tree* (2017)

Karya ini diciptakan pada tahun 2017 dengan menerapkan konsep *site specific*, yaitu sebuah karya yang dirancang untuk diterapkan pada ruang luar dan berada pada situs

atau lokasi yang khusus. Karya ini tidak bisa dipindahkan ke tempat lainnya, karena konteksnya akan berbeda (Rosenthal 2003).

Karya tentang sebuah pohon. Pohon adalah salah satu entitas makhluk hidup, dan terabaikan sebagai salah satu entitas makhluk hidup. Kita tak menyadari bahwa pohon tersebut juga makan, minum dan bernapas layaknya makhluk hidup yang lain seperti binatang dan manusia.

Pemilihan pohon pada jenis Beringin dengan pertimbangan secara fisik maupun filosofi. Karya ini menerapkan konsep ‘menghidupkan’ yang diterapkan pada sebuah pohon. Hidup secara harfiah maupun filosofi. Darimana munculnya gagasan ‘menghidupkan’ ini? Gagasan untuk menerapkan konsep “menghidupkan” ini, tiba-tiba muncul ketika berada di lokasi dan mengamati banyak pohon Beringin di lokasi, yaitu, di Boulevard jalan Suronoto, Kotabaru, Yogyakarta.

Jauh hari sebelum mengamati lokasi, pada tahun 2012 atau 5 tahun sebelumnya, saat itu di Pasca Sarjana ISI Yogyakarta. Saat kuliah metode penciptaan dengan pengampu Prof. M. Dwi Marianto, sedang membahas tentang materi teori kuantum dan penciptaan. Dalam kuliah disertai dengan contoh, bahwa meja yang berada di depan kami, jika diamati secara detil dan lebih mendalam hingga partikel sub-atomiknya, akan menghasilkan sesuatu yang menakjubkan. Bahwa meja di depan kami sebenarnya bergerak. Bergerak dengan bergetar. Ketika dia bergetar, maka secara persepsi akan menyatakan bahwa benda atau meja tersebut “hidup”!

Amatan hingga sub-atomik, yang tak bisa dilihat secara visual dengan mata telanjang. Jika pada era Democritus (Abad ke-4 SM), konsep materi dibagi-bagi hingga bagian yang paling terkecil dan tak bisa dibagi lagi, partikel tersebut dinamakan atom. Saat itu belum ada alat atau teknologi yang bisa memecah materi hingga partikel atom (Capra 1975).

Merujuk pada M. Dwi Marianto, bahwa kuantum adalah teori yang menyatakan bahwa semua materi dan energi, pada level sub-atomik, pada saat yang sama memiliki properti sebagai partikel, namun sekaligus sebagai gelombang. Segala sesuatu pada tingkat sub-atomik adalah dualitas kuantum yang terdiri dari partikel atau gelombang.

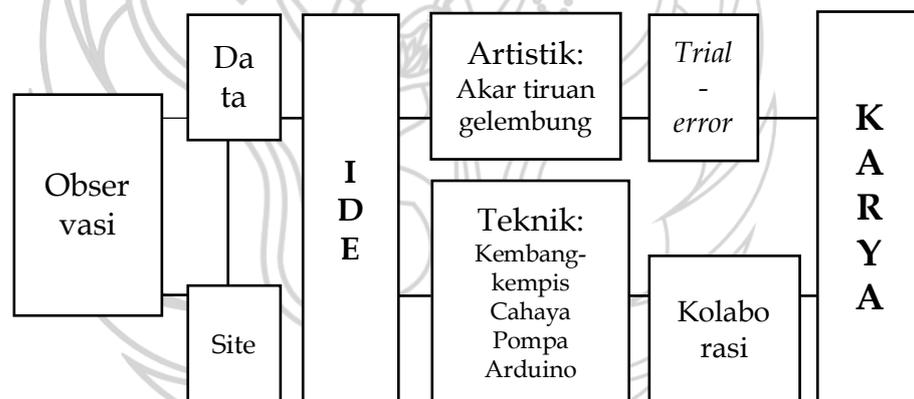
Partikel dan gelombang, saling bertukar tempat: saat ini menjadi partikel, saat berikutnya menjadi gelombang, dan selanjutnya keduanya akan bertukar sifat secara bolak-balik. Para fisikawan pun menyatakan bahwa realitas kuantum ini merupakan misteri yang absurd, tidak dapat diprediksi, dan membingungkan. Pernyataan ini

adalah gambaran dari prinsip ketidak pastian yang diteorisasikan berdasarkan eksperimen fisika kuantum (Marianto 2011).

Penekanan dan batasan pada teori kuantum tersebut pada soal memicu gagasan tentang ‘Menghidupkan’ pada benda sebagai konsep dalam penciptaan. Dari uraian tersebut, dengan contoh sebuah meja, diasumsikan bahwa semua benda mati jika diamati lebih rinci, sebenarnya mereka bergerak. Gerak diasumsikan dengan ‘Hidup’. Hal ini yang mengilhami gagasan ‘Menghidupkan’ pada benda mati.

Gagasan ini terbenam dalam ingatan dan secara mendadak dia muncul ke permukaan ketika mengamati pohon di lokasi situs.

Bagaimana cara memvisualkan napas yang tak terlihat menjadi terlihat, dengan menerapkan bentuk gelembung. Jika gelembung mengembang, secara visual menyiratkan bahwa pohon sedang menarik napas. Jika mengempis, menghembuskan napas. Gelembung diterapkan pada ujung akar tunggang tiruan dari pohon beringin. Dengan visual gelembung yang kembang-kempis, bermakna bahwa pohon tersebut sedang bernapas dan nampak secara visual.



Gambar 7. Metode penciptaan karya, 2017.

Berdasarkan dialog dengan penonton ketika karya dipresentasikan ke khalayak, didapat beberapa kelemahan pada karya. Diantaranya, perwujudan dengan jumlah yang banyak dan dimensi kecil. Karya di luar ruang, terdapat beberapa masalah dan hambatan secara teknis, estetis, hingga pemakaian bentuk dan bahasa ungkap. Hal ini menjadi catatan untuk menuju pada karya berikut.

## 2.2. The Hanger

Pada tahun 2018 terwujud karya *The hanger*, merupakan pengembangan dari karya sebelumnya. Dari kelemahan karya *The Breathing Tree*, berusaha menjawab dan menyelesaikan beberapa masalah, yaitu:

1. Menciptakan objek tunggal agar penonton fokus pada materi subjek.
2. Materi subjek yang bisa dipindah-pindah atau bongkar pasang pada ruang pameran.
3. Konsep ‘Menghidupkan’ yang sebelumnya diterapkan pada makhluk hidup (pohon), kali ini konsep ‘hidup’ diterapkan pada benda mati.

Pemilihan materi adalah subjek batu yang berada di ujung akar. Objek batu untuk mengganti objek sebelumnya, yaitu gelembung. Gelembung yang mempunyai persepsi yang transparan, dan ringan, diganti dengan material yang mempunyai karakter yang berlawanan, berat dan keras.

Konsep utama karya terdahulu, secara teknis masih diterapkan pada karya *The Hanger*. Perbedaannya hanya terletak pada objek yang berada di ujung akar. Pada karya terdahulu, ujung akar dengan bentuk gelembung, pada karya ini, ujung akar berganti menjadi sebongkah batu. Pada sistem kerjanya masih sama dengan sebelumnya, yaitu dengan cara memompa angin hingga mengembang kemudian mengeluarkan udaranya hingga mengempis. Batu ini juga menerapkan sistem kerja tersebut, bisa kembang-kempis.

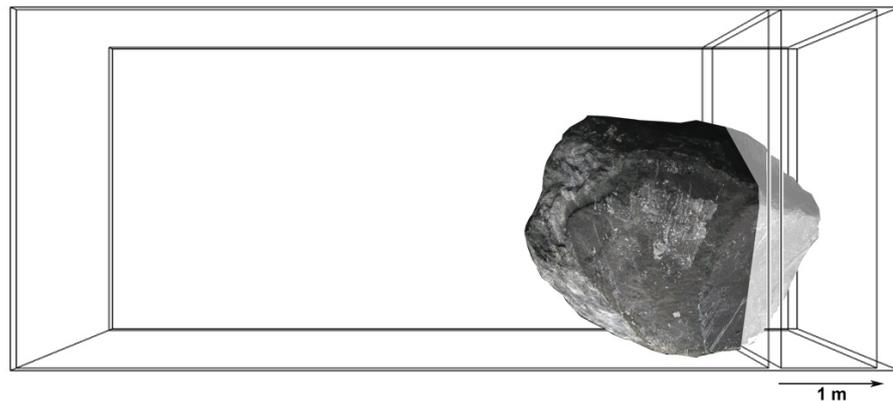
### 2.3. *The Heart of Stone* (2018)

Dari karya *The Hanger*, berkembang pada karya berikutnya, yaitu *The Heart of Stone*. Jika pada karya sebelumnya, sebongkah batu yang tergantung pada sebuah akar tunggang dan bisa berkembang-kempis, maka pada karya ini, secara teknis sistem yang diterapkan masih sama. Perbedaan dengan karya sebelumnya hanya pada komposisi peletakan dan dimensi objek.

Pada karya ini, sebongkah batu tidak ditampilkan secara utuh. Bilamana sebongkah batu utuh di letakkan di tengah ruang, maka secara visual tidak mengganggu persepsi penonton, terkesan biasa saja. Penonton menerima visual batu yang utuh. Tetapi jika objek berupa batu yang terpotong setengah bagian, maka bentuk yang hilang tersebut, diselesaikan penonton melalui imajinasinya. Dengan demikian, materi subjek memberi keleluasaan pada penonton untuk mengimajinasikan sisa bagian batu yang tidak terlihat tersebut. Dengan hanya menyajikan sebagian dari bentuk utuh itu, hal ini secara tidak langsung telah menerapkan teori *gestalt*.

*Gestalt* adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan dalam menciptakan sebuah kesatuan visual. Intinya, penonton mencari semacam susunan, sesuatu yang menghubungkan beragam elemen. Kajian dibidang

persepsi telah membuktikan fenomena ini. Pada awal abad ke-20, psikolog telah meneliti tentang persepsi visual dan mencoba menemukan bagaimana mata dan otak berfungsi secara berkaitan erat. Kajian tentang persepsi ini dikenal sebagai teori gestalt psikologi visual. Penerapan teori ini menyimpulkan bahwa seseorang cenderung mempersepsikan apa yang terlihat dari sebuah objek sebagai kesatuan yang utuh (Lauer and Pentak 2012).



Gambar 8. Disain karya *The heart of stone*, Agung Suryanto, 2018.

Simpulan yang didapat dari penciptaan karya-karya tersebut, khususnya tentang objek yang diterapkan dalam ruang *infinity* adalah seongkah batu yang tidak seutuhnya direpresentasikan. Hanya sebagian bentuk, karena menerapkan teori gestalt.



Gambar 9. *The heart of stone*, 2018.

### C. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis untuk memperkuat penciptaan dalam teori pada subjek penelitian. Penelitian terdiri dari: repetisi gambar pantulan yang dihasilkan dari teknologi reproduksi. Repetisi menegaskan tentang kedalaman ruang *infinity*, dan repetisi juga menimbulkan persepsi tentang gerak animasi.

#### 1. Teori Repetisi

Merujuk teori Walter Benjamin dalam *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Bagi Benjamin, teknologi reproduksi menandakan munculnya bentuk seni baru dan masyarakat baru. Hal ini berkaitan dengan seni, teknologi, dan pengalaman. Ketiga aspek tersebut mengandung konsep utama tentang aura. Istilah aura secara harfiah dalam bahasa Yunani adalah 'angin atau napas' (Kang 2014). Dari perspektif teosofis, ia memahami aura sebagai fenomena sehari-hari, yaitu, 'sebuah halo atau berkas sinar sekeliling sebuah benda, di mana objek seperti diselimutinya'. Benjamin membandingkan antara karya seni yang tidak dapat direproduksi dengan yang dapat direproduksi seperti gambar fotografi dan cetak grafis. Secara spesifik, pengalaman auratik berhubungan dengan **durasi** dan **jarak** mitis, pengalaman gambar fotografis berasal dari kedekatan sementara. Modus pengalaman estetis (lukisan) didasarkan pada jarak antara karya seni dan penontonnya. Sebaliknya, karya fotografis direproduksi untuk mengurangi jarak tersebut. Lukisan hanya dimiliki satu orang, sedangkan fotografi bisa dimiliki oleh banyak orang. Gambar fotografi yang direproduksi, mengurangi aura dalam hal estetika, karena akan meruntuhkan hubungan timbal-balik antara gambar fotografi yang direproduksi dan penontonnya. Teknologi reproduksi dapat menghancurkan sifat unik dan otentik objek.

Jarak dalam karya seni dengan penontonnya begitu lebar. Penonton hanya bisa melihatnya. Ketika teknologi reproduksi muncul (cukil kayu, etsa, litografi hingga kamera), jarak antara penonton dan karya seni menjadi lebih dekat. Penonton bisa memilikinya secara pribadi. Penonton membawa objek lebih dekat secara ruang spasial dan manusiawi. Hal ini dianggap telah menghancurkan aura dari karya seni tersebut.

Konsep aura disini, adalah memvisualkan objek yang realitasnya hanya satu orisinal dan otentik, tetapi dengan mesin reproduksi, objek direproduksi menjadi tiada batas. Apakah auranya memudar? Jika menekankan pada definisi Benjamin tentang aura, diterapkan pada karya penciptaan ini, aura tetap utuh. Karena objeknya tetap satu dan orisinal. Reproduksi yang tercipta hanyalah pantulan cermin, bukan wujud nyata.

Dari gambar skema perbandingan teknologi reproduksi antara kamera dan cermin, didapat simpulan bahwa aura yang ada pada realitas sebenarnya tak menurun, tetapi yang

turun hanya hasil rekaman tersebut karena cenderung pada kepemilikan massa. Tetapi pada pantulan cermin juga menciptakan reproduksi image tetapi tak bisa dimiliki secara massa karena bersifat ilusi.

Teori Benjamin ini masih relevan untuk diterapkan pada penciptaan ini karena berbicara tentang jarak dan durasi atau waktu pada aura yang notabene berbicara tentang reproduksi. Dan seperti uraian pada pustaka di atas tentang animasi, hal ini berkaitan erat. Jadi simpulannya, selain berbicara tentang aura, meskipun menekankan pada kepemilikan, tetapi pembahasan tentang jarak dan durasi pada animasi dan aura, serupa. Tetapi dengan penekanan yang berbeda. Yaitu tentang jarak dan waktu yang menciptakan persepsi tentang gerak animasi.

Berkaitan dengan teknologi atau mesin sebagai sebuah pemicu gambar gerak pasif menjadi aktif, perbandingan dengan cermin di atas. Cermin adalah sebuah teknologi untuk menggandakan secara repetitif. Meskipun yang terjadi adalah gerak animasi yang pasif. Untuk memperkuat dalam pengertian animasinya, perlu menggerakkannya secara aktif dan dinamis.

## 2. Teori Animasi

Pada teori animasi Tony White, animasi terdiri dari tiga prinsip utama, yaitu: pose kunci, breakdown, dan ruang antara (White 2006). Ketiga prinsip tersebut menitikberatkan pada cara sebuah benda tersebut bergerak. Prinsip gerakan adalah pondasi utama dalam animasi, yang menekankan pada transisi perubahan gerak. Transisi ini terlihat pada *breakdown* dan ruang antara. Keduanya meliputi ruang dan waktu.

Pada deretan gambar selayaknya gambar animasi yang terjadi pada pantulan gambar repetitif di cermin, pola yang terjadi lebih sederhana lagi, tetapi mengandung prinsip yang sama. Lebih ditekankan pada pose, dan spasi, yang meliputi ruang dan waktu. Kedua prinsip tersebut mengandung hal pokok yang sama. Perbedaan dari kedua prinsip tersebut hanya pada bentuk gesture antara tiap pose. Jika pada prinsip gambar animasi, terdapat perubahan gesture, sedangkan pada deretan gambar pantulan cermin gesturenya tetap yang berubah hanya dimensi pantulan serta bentuk gambar yang terbalik. Bentuk gambar yang terbalik ini tidak berarti dia diam, tetapi dia bergerak secara spasial dengan cara berkeliling. Pose ini juga bergerak.

### 3. Teori Gerak

Gambar animasi menyiratkan gerak, jika melibatkan upaya transisi dari gambar satu ke gambar lainnya secara berurutan. Hal ini dimungkinkan dengan menggunakan mesin. Sedangkan pada gambar pantulan cermin, untuk menggerakkan secara transisi dari gambar satu ke gambar lainnya, yaitu dengan persepsi penonton. Hal ini membutuhkan upaya ekstra pada penontonnya.

Untuk menggerakkan objek, perlu mengkaji pada asal kata *animate* dari bahasa latin *animo*, yang berarti: sebuah tindakan mengisi dengan napas atau udara. Dikomparasikan pada kata aura dalam bahasa Yunani adalah 'angin atau napas'. Dengan dasar tersebut, kemudian diterapkan untuk menggerakkan objek. Sebuah upaya mengisi angin atau udara pada benda sehingga bergerak secara kembang-kempis.

Dari uraian tentang kerangka teoritis yang hendak digunakan sebagai sebuah landasan teori pada penciptaan ini, yaitu: repetitif, animasi dan gerak. Secara sederhana, tiga teori tersebut bisa diringkas lagi menjadi dua, yaitu repetisi dan gerak. Pada penciptaan terdahulu telah menerapkan konsep gerak. Karya tersebut diinspirasi dari teori Kuantum yang menyiratkan berupa getaran atau gerak pada peralihan elektron menjadi partikel-gelombang.

Perkembangan selanjutnya, ketika penjelajahan penciptaan karya ini memasuki wilayah pada narasi karya, terungkap bahwa penciptaan ini juga menerapkan teori tentang perubahan yang terjadi pada struktur geologi, terutama yang terjadi pada proses pembentukan batuan di permukaan bumi. Teori tersebut mengatakan bahwa, struktur dalam batu selalu mengalami perubahan karena adanya panas dan tekanan. Perubahan ini bisa nampak secara visual pada tekstur batu.

Perbedaan pada teori kuantum dan geologi adalah pada penekanannya. Kuantum terjadi pada elemen elektron. Elektron mengelilingi inti atom. Keduanya merupakan bagian pembentuk atom. Sedangkan pada ranah geologi, perubahan terjadi pada ion. Ion adalah sekumpulan atom-atom yang terikat. Ketika terkena panas atau tekanan yang besar, ion-ion akan bergetar semakin kuat hingga melepaskan diri dari ikatannya.

### III. PROSES PENCIPTAAN

#### A. Pengolahan Gagasan –konsep

Gagasan dan konsep dikomparasikan dengan kerangka teori yang menjadi dasar penciptaan karya. Pada kerangka teori, Benjamin telah menyatakan bahwa konsep aura adalah memvisualkan objek yang realitasnya hanya satu orisinal dan otentik, tetapi dengan mesin reproduksi, objek dapat direproduksi hingga tiada batas. Tetapi ada satu hal yang penting jika dikaitkan dengan gerak, yaitu istilah aura (Yunani) adalah angin atau napas. Kata ini jika disandingkan dengan kata animo yang berarti sebuah tindakan mengisi dengan napas atau udara, keduanya sangat relevan.

Teori tentang repetisi bisa disamakan dengan reproduksi. Reproduksi berupa deretan gambar maya yang dibangun dari pantulan cermin. Jika objek dihilangkan atau tiada, maka yang terjadi hanyalah berupa ruang kosong yang tanpa batas. Gambar repetitif yang terjadi dari pantulan cermin tersebut, berkaitan dengan jarak dan waktu. Deretan gambar repetitif antara keberadaan gambar satu dengan gambar lainnya menunjukkan adanya jarak. Sedangkan cara memandang dari gambar satu dan beralih ke gambar berikutnya, ini menyiratkan tentang waktu.

Konsep tentang waktu dan jarak yang ada pada gambar repetitif kemudian disebut dengan gambar animasi. Gambar repetitif ini dikaji dengan teori animasi. Konsep gerak animasi ini kemudian ditransmisikan menjadi gerak yang nyata. Gerak nyata diterapkan untuk merepresentasikan objek pada penciptaan ini. Dengan demikian maka pantulan yang terjadi pada cermin juga menjadi bergerak dengan jumlah pantulan tiada batas.

Dari gagasan tentang ruang *infinity* yang direpresentasikan secara horisontal, ditelusuri kembali pada pokok persoalan, yaitu, representasi karya Yayoi Kusama *Infinity mirror room-Phalli's Field* (1965). Prinsip karya Yayoi yang menerapkan dengan memasang cermin di seluruh dinding ruang pameran diselubungi dengan panel cermin dari bawah hingga atas, sehingga ruang tersebut memantulkan gambar belakang dan depan penonton hingga tiada batasan (Applin 2012).

Dampak psikologi saat mengalami karya Yayoi adalah kehilangan rasa keberadaan diri sendiri, bagai ditelan ruang *infinity* tersebut. Pada teknik representasi semacam ini berdampak pada penonton secara psikologis dan menjadi partisan hingga menjadi satu kesatuan dalam karya tersebut.

Penerapan objek batu sebagai materi subjek pada karya, objek tersebut muncul sebagai tema utama dapat dilihat dari urutan proses penciptaan karya-karya terdahulu. Objek batu

akan direpresentasikan dengan gerak nyata. Batu adalah objek karya seni. Objek karya seni dibedakan dalam dua hal, yaitu; bentuk dan isi. Bentuk karya kreatifnya berupa batu, sedangkan isinya mengandung makna narasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak.

## **1. Narasi**

### **1.1. Metafora batu yang absurd**

Narasi disertasi ini adalah tentang batu. Pada penciptaan ini, subjek batu dinarasikan untuk mengungkapkan dan memunculkan makna atau metafora dalam karya tersebut. Selain mengandung narasi material tentang nilai sejarah, batu juga digunakan untuk menyampaikan makna lain. Sebuah batu kembang-kempis digambarkan sebagai batu yang hidup. Kembang-kempis menyiratkan bahwa material tersebut sedang bernafas.

Selanjutnya, objek tersebut digambarkan seperti sebuah organ. Organ makhluk hidup umumnya terletak di dalam tubuh, tetapi dalam materi kreatif karya ini, objek digambarkan sebagai organ yang terletak di luar, terbuat dari batu dan berdenyut.

Pernyataan metaforis di atas sebenarnya tidak nyata atau absurd. Namun, narasi metaforis ini diterapkan pada objek untuk membangkitkan berbagai persepsi pada khalayak penonton.

### **1.2. Batu Bergerak**

Gagasan tentang benda mati yang bergerak terinspirasi dari teori kuantum. Gagasan tersebut menimbulkan ide tentang ‘menghidupkan’ objek, terutama benda mati. Untuk menggerakkan objek dengan mengisi udara kedalamnya hingga berkembang lalu mengempis. Ketika objek batu kembang-kempis menyiratkan tentang gerak dan hidup.

Sebagai dasar untuk memperkuat narasi tentang gerak, karena objek karya seni berupa batu kembang-kempis tersebut, jangan sampai diterima khalayak sebagai kecanggihan teknis belaka. Maka perlu mengetengahkan narasi tentang batu dari sisi geologi.

Geologi menjelaskan bahwa Bumi adalah bagaikan tubuh yang dinamis dengan bagian-bagian yang saling berinteraksi. Sistem Bumi memiliki susunan subsistem. Subsistem ini terdiri dari hidrosfer, atmosfer, biosfer, dan geosfer. Narasi penciptaan ini berkaitan dengan lapisan geosfer.

Batu adalah material yang melimpah di Bumi. Sebuah batu terdiri dari kristal yang disebut mineral. Mineral adalah senyawa kimia. Kristal dapat dilihat dengan

mata telanjang. Mineral yang menyusun batuan sangat mempengaruhi sifat dan tampaknya. Selain itu, tekstur batuan—ukuran, bentuk, dan susunan mineral penyusunnya—juga mempengaruhi penampakkannya. Komposisi dan tekstur batuan mineral menggambarkan proses geologis yang menciptakannya.

Batu adalah massa padat dari mineral, material yang terbentuk secara alami sebagai bagian dari planet Bumi. Kebanyakan batuan terbentuk sebagai gabungan dari beberapa mineral yang berbeda. Istilah agregat menyiratkan bahwa mineral bergabung dan mempertahankan sifat individu mereka. Beberapa batuan terdiri dari satu mineral. Sebagian besar batuan terdiri dari gabungan mineral. Sifat batuan sangat ditentukan oleh komposisi kimia dan struktur kristal mineral yang terkandung di dalamnya.

Ketika mineral diamati di bawah mikroskop optik, partikel kecil yang tak terhitung jumlahnya dari struktur internalnya tidak terlihat. Ilmuwan menemukan bahwa semua materi, termasuk mineral, terdiri dari atom—partikel terkecil yang tidak dapat dipecah secara kimia. Atom, mengandung partikel yang lebih kecil lagi: proton dan neutron yang terletak di inti pusat dan dikelilingi oleh elektron.

Penggambaran menunjukkan elektron yang mengorbit pada inti dengan cara elektron sebagai awan muatan negatif yang mengelilingi inti. Elektron ini dapat berpindah atau dibagi dengan atom lain untuk membentuk ikatan kimia.

Proton dan elektron memiliki sifat dasar yang sama, yang disebut muatan listrik. Proton memiliki muatan listrik +, dan elektron memiliki muatan -. Neutron, tidak memiliki muatan. Muatan proton dan elektron sama besarnya tetapi berlawanan, ketika kedua partikel ini dipasangkan, muatannya saling meniadakan. Karena materi biasanya mengandung jumlah yang sama dari proton bermuatan positif dan elektron bermuatan negatif, sebagian besar zat netral secara listrik. Gaya listrik menahan atom dan mengikatnya satu sama lain. Gaya tarik listrik ini menurunkan energi atom-atom yang terikat, yang secara umum membuatnya lebih stabil. Akibatnya, atom yang terikat dalam senyawa cenderung lebih stabil daripada atom yang bebas tak terikat (Tarbuck and Lutgens 2017).

Pada lingkungan dengan suhu dan tekanan yang ekstrim, metamorfisme menyebabkan perubahan bentuk hingga identitas batu induk tidak terlihat lagi. Dalam metamorfisme, karakteristik seperti lapisan, fosil, dan rongga yang ada di batu induk, lenyap. Ketika batuan berada sangat dalam di dalam permukaan bumi mengalami tekanan pepadatan, seluruh massa berubah bentuk, biasanya dengan pelipatan.

Tekanan juga berperan dalam metamorfisme, meskipun tekanan mengakibatkan pemadatan sedimen untuk membentuk batuan sedimen, tekanan yang terlibat dalam metamorfisme lebih besar—mengubah materi mineral menjadi bentuk yang lebih padat dengan struktur kristal yang lebih solid. Jadi, metamorfisme melibatkan pembentukan mineral baru dari yang sudah ada sebelumnya.

Secara esensial, metamorfisme berkaitan dengan panas dan tekanan. Selama metamorfisme, batu mengalami keduanya secara bersamaan. Tetapi, tingkat metamorfisme dan kontribusi masing-masing bagian begitu beragam dari satu lingkungan ke lingkungan lainnya.

Panas, mendorong metamorfisme untuk menghasilkan reaksi kimia yang merekristalisasi mineral existing. Panas menyebabkan atom-atom dalam mineral bergetar lebih cepat. Dalam kristal padat, ketika atom terikat kuat, tingkat panas yang tinggi ini membuat atom individu berpindah lebih bebas dalam struktur kristal. Panas menyebabkan perubahan pembentukan butiran mineral baru yang cenderung lebih besar dari butir aslinya, proses ini disebut re-kristalisasi. Perubahan mineralogi dalam batu, pada dasarnya komposisi kimianya tetap tidak berubah. Tetapi, atom yang ada disusun ulang menjadi struktur kristal baru yang lebih stabil.

Tekanan, akan meningkat pada kedalaman karena ketebalan batuan di atasnya juga meningkat. Batuan yang terkubur di dalam mengalami tekanan. Tekanan menyebabkan ruang di antara butir mineral menjadi tertutup, menghasilkan batuan yang lebih padat. Batu induk terdiri dari kerikil bulat yang telah diratakan menjadi struktur memanjang oleh tekanan diferensial. Pada skala yang lebih besar, batuan yang ulet berubah bentuk dan tak pecah atau patah. Akibatnya, batuan akan membentuk lipatan ketika dideformasi oleh tekanan diferensial (Farbuck and Lutgens 2017).

Batu yang bergerak dan terus berubah, didapat dua kesimpulan, yaitu, gerak secara atomik dan perubahan secara tektonik. Gerak secara atomik, hal ini setara dengan teori kuantum, tetapi beda penekanan. Pada teori kuantum, penekanannya pada dualitas elektron yang mengorbit pada inti atom. Sedangkan pada geologi, penekanannya pada kumpulan atom atau ion yang saling terikat. Ion bergetar dengan terbatas, tetapi jika ion ini berada dalam lingkungan yang panas maka getarannya semakin besar hingga melepaskan diri dari ikatan kimianya. Pada perubahan bentuk batu secara tektonik, umumnya dipicu oleh panas dan tekanan. Ketika batuan berada di kedalaman, dia akan mengalami tekanan yang sangat besar hingga mengalami perubahan bentuk pada struktur dalamnya.

Dari simpulan secara geologis, memperkuat narasi tentang batu yang bergerak dan selalu berubah.

## 2. Desain Komposisi Letak Cermin–*infinity*

Merujuk David Emil Thomas yang menyatakan, bahwa cermin datar memantulkan objek di depannya dengan menghasilkan gambar maya. Gambar tersebut berwujud terbalik, tangan kanan menjadi tangan kiri, tapi bidang dan ukurannya tetap, tak berubah (Thomas 1980).

Ilusi dengan menggunakan sebuah cermin adalah cara untuk menggambarkan dasar-dasar optik geometris. Ilusi ini dapat merangsang ketertarikan pada dasar optik dan fisika secara umum. Bahasan ini akan mengkaji pada bidang cermin yang muncul dalam literatur dan menawarkan ragam baru yang melibatkan cermin terutama dalam hal pantulannya. Pantulan yang dihasilkan oleh cermin bisa beragam gambar, tergantung pada posisi, bentuk dan letak cermin tersebut pada objek.

Dari beragam trial–error pada komposisi peletakan cermin, yaitu: Peletakan dua cermin sejajar dan saling berhadapan (Disain I), peletakan dua cermin berhadapan dengan sudut tertentu (Disain II), peletakan cermin membangun ruang segi delapan (Disain III), peletakan cermin membangun segi enam (Disain IV). Didapat simpulan bahwa gambar pantulan yang terjadi adalah, ruang begitu kompleks. Ruang semakin bersaf-saf tiada batas diiringi dengan pantulan objek yang juga semakin kompleks. Hal ini secara optimal terjadi pada disain III, peletakan cermin yang membentuk ruang segi delapan.

Efek pantulan pada ruang cermin yang membangun segi delapan, menciptakan ruang *infinity* yang berlapis-lapis dan sangat kompleks. Hal ini yang membedakan dengan karya Yayoi Kusama ‘*infinity mirror*’, dan *infinity mirror* dari karya Mark Justiniani.

## 3. Menghidupkan

Ide ‘menghidupkan’ terinspirasi oleh serangkaian refleksi di cermin. Langkah selanjutnya adalah membandingkan deretan gambar pantulan tersebut dengan deretan gambar dalam animasi. Dari perbandingan, didapat kesimpulan bahwa gambar yang dipantulkan oleh cermin menyerupai deretan gambar pada animasi. Bahasa animasi adalah bagaimana cara menghidupkan gambar. Dari sinilah muncul konsep menghidupkan. Hal ini berkaitan dengan objek yang akan direpresentasikan. Objek berupa sebuah benda yang tidak hanya diam, tetapi juga bergerak. Gerak diasumsikan dengan hidup. Hidup digambarkan dengan cara bernapas melalui kembang-kempis.

Dengan merepresentasikan sebuah objek yang secara *common sense* adalah benda mati, yakni sebuah batu, bisa bergerak secara kembang-kempis, maka penonton akan merasakan secara persepsi, dan makna yang berbeda.

Kemudian konsep menghidupkan secara animasi ini, dikomparasikan dengan konsep penciptaan pada karya-karya yang telah dilakukan sebelumnya. Ternyata pas dan sesuai. Meskipun konsep menghidupkan pada penciptaan karya terdahulu diinspirasi dari teori gerak kuantum. Kedua konsep tersebut mengerucut pada satu konsep yang sama, yaitu bagaimana menghidupkan objek dalam karya seni secara nyata.

## B. Olah Visual dan Transformasi Bentuk

Pada pengolahan visual hingga pengubahan bentuk, terdiri dari dua materi subjek. Yaitu: materi subjek primer yang terdiri dari ruang *infinity*, dan materi subjek sekunder yang terdiri dari sebongkah batu.

Pertama, pengolahan visual pada materi subjek primer tentang ruang *infinity* yang mencakup bagaimana mengatur peletakan cermin untuk menciptakan gambar pantul yang diinginkan. Dari sini memulai untuk menjelajahi semua kemungkinan bagaimana mengatur peletakan cermin dengan melalui *trial-error*.

Objek batu direpresentasikan dengan bergerak. Gerak secara kembang-kempis, seakan bernapas. Dengan demikian, persepsi yang muncul adalah batu yang hidup dengan bernapas. Objek bergerak dengan cara kembang-kempis secara repetitif berirama. Batu yang hidup dengan bernapas secara kembang-kempis.

Langkah selanjutnya adalah mengolah perwujudan batu tersebut. Apakah batu direpresentasikan secara utuh atau hanya sebagian bentuk saja? Melalui pertimbangan dengan menerapkan teori *gestalt*, maka batu yang direpresentasikan bukanlah batu berbentuk penuh, tetapi hanya setengah bagian saja. Hal ini agar penonton bisa menyelesaikan bentuk yang hilang tersebut melalui imajinasi.

Penataan posisi peletakan batu di dalam ruang *infinity* juga melalui pertimbangan yang matang. Batu sebagai pusat perhatian, karenanya direpresentasikan secara tunggal dengan menempatkannya di tengah pandangan visual akan memperkuat penekanan sebagai pusat perhatian.

### **C. Proses Perwujudan Karya**

#### **1. Komposisi peletakan cermin**

Dari disain peletakan cermin di atas, dan catatan-catatan tentang hasil gambar pantulan yang berada di dalam cermin ketika sudut cermin dikomposisikan dengan sudut tertentu, maka menerapkan bentuk ruang infinity yang membangun ruang segi delapan, menghasilkan gambar pantulan yang kompleks.

#### **2. Batu hidup.**

Jika objek berupa benda mati yang diam, maka gambar maya pantulan objek hanya mendiami ruang-ruang labirin yang berada di dalam cermin. Tetapi jika objek yang berada di dalam ruang cermin segi delapan tersebut bisa bergerak, maka gambar pantulan yang berada di dalam cermin tersebut juga akan bergerak. Jika kita sendirian di dalam ruang segi delapan tersebut, maka kita akan ditelan oleh kepungan batu yang bergerak, batu hidup yang menyelubungi seluruh ruangan.

Rasa ditelan ini begitu kuat, hal ini disebabkan oleh besaran dimensi objek yang melebihi dimensi manusia itu sendiri. Meskipun batu direpresentasikan secara tunggal, tetapi ketika dia berada di dalam ruang cermin tersebut, jumlahnya akan menjadi tiada batas dan terserak mengelilingi penonton.

### **D. Penyajian Karya**

Posisi penonton, ketika memasuki ruang pameran lebih dalam dan mendekati karya, maka secara otomatis dia akan terpapar dengan gambar pantulan dari objek batu yang berada di sisi kiri dan kanannya. Repetisi gambar pantulan ini akan membuat penonton bingung dan ragu tentang ruang. Kebingungan tersebut terjadi karena antara ruang nyata dan ruang maya melebur menjadi satu.

Dimensi ruang terbagi menjadi dua, yaitu dimensi ruang nyata dan dimensi ruang maya. Dimensi ruang nyata terdiri dari batu nyata yang berkembang-kempis, ruang segi delapan dan keberadaan penonton. Dimensi batu tetap, dia mendiami tempatnya secara tetap, tetapi dimensi penonton bisa berubah dan bergerak, karena dia bisa bergerak mendekati batu, atau bergerak di sekeliling batu. Gerak ini menyiratkan tentang tempo atau waktu. Ketika penonton bergerak dalam dimensi ruang yang nyata, maka sudut pandang juga akan berubah, ini juga merubah persepsi dan sensasi dampak visual pada karya penciptaan.

Dimensi ruang maya adalah dimensi yang berada di dalam cermin. Pada karya penciptaan ini, ruang maya berada di sekeliling penonton. Secara teknis, dimensi ruang nyata

dibatasi dan dibangun oleh cermin. Sedangkan cermin ini menghasilkan ruang maya. Jadi bisa disimpulkan bahwa dimensi ruang nyata, dibatasi dengan ruang maya. Tetapi ruang ini tidak membatasi secara harfiah, malah ruang yang berada di dalam cermin tersebut semakin meluaskan seluas-luasnya hingga tanpa batasan dimensi ruang nyata tersebut.

Bagaimana situasi dan kondisi dimensi ruang maya yang berada di dalam cermin? Pada penciptaan ini yang menerapkan bentuk ruang segi delapan, maka menciptakan dimensi ruang yang lain yang berbeda dengan karya Yayoi Kusama. Ruang yang terjadi lebih kompleks. Bukan hanya meluaskan ruang yang seluas-luasnya. Tidak sesederhana itu.

Dalam ruang maya yang berada di dalam cermin tersebut, terdiri dari beragam macam dimensi yang lain. Ada deretan ruang yang linier, menerus hingga menghilang pada titik lenyap, seperti ruang *infinity* pada karya Yayoi. Ruang linier tersebut dibatasi oleh deretan ruang-ruang yang berjajar hingga menghilang ke titik lenyap, deretan ruang ini berjajar di kiri-kanan membangun ruang linier seperti halnya lorong tanpa batas. Selain itu, terdapat ruang-ruang yang lain. Ruang-ruang ini tidak linier menerus, tetapi berupa ruang spasial yang bertumpang-tindih dengan ruang spasial yang lain. Juga terdapat ruang-ruang yang membangun bilik-bilik seperti halnya labirin. Dampak yang ditimbulkan ruang *infinity* segi delapan ini begitu kompleks. Demikian kompleksnya dimensi ruang yang terjadi di dalam cermin tersebut hingga membingungkan penonton. Ruang maya ini merupakan dimensi yang lain.

Kesimpulan dari proses penciptaan ini, dimulai dari latar belakang munculnya ide dan gagasan, pengolahan konsep, pencarian materi subjek, perwujudan, hingga bagaimana mempresentasikannya, telah terjadi sesuatu diluar dugaan. Yakni tentang materi subjek yang menjadi terbalik.

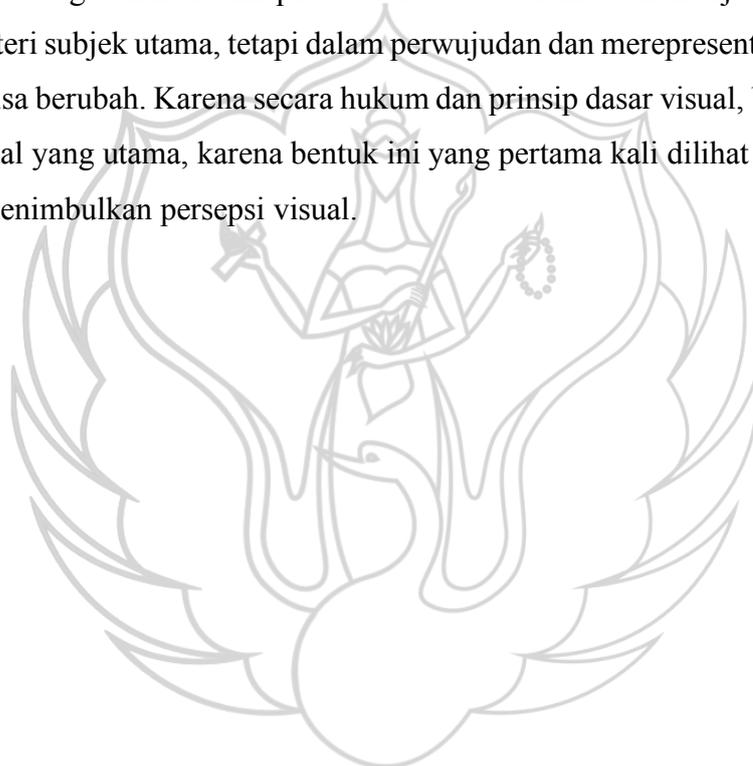
Berawal pada persoalan karya ruang *infinity*, juga menciptakan karya lain, yang dimulai dari karya tentang pohon, kemudian berlanjut pada karya tentang batu. Yang menarik adalah, pada karya yang lain ini, telah menerapkan tentang konsep menghidupkan. Menghidupkan yang dibahasakan dengan gerak kembang-kempis. Dari titik ini kemudian tercetus gagasan untuk menerapkan sebongkah batu pada ruang *infinity*. Dengan demikian, objek batu ini menjadi materi subjek yang sekunder dalam konteks proses penciptaan ini.

Materi subjek sekunder kemudian direpresentasikan dalam ruang *infinity*, sebagai materi subjek utama. Prinsipnya, objek apapun jika di letakkan dalam ruang *infinity* akan dipantulkan oleh ruang tersebut hingga tiada batasan. Tetapi ketika perwujudan karya dan direpresentasikan pada khalayak, posisi materi subjek primer dan materi subjek yang sekunder menjadi terbalik. Hal ini dikarenakan dalam presentasi karya seni rupa, yang utama

adalah bagaimana orang memandang objek visual untuk pertama kalinya. Objek batu yang pada awalnya sebagai materi subjek sekunder, karena dalam karya seni rupa sebagai elemen visual yang pertama dilihat, baru kemudian melihat dampaknya pada pantulan gambar di cermin, maka posisi objek batu menjadi utama. Ini adalah hukum dasar dalam seni visual.

Prinsip elemen visual, penonton melihat pertama kali apa yang ada di depannya. Telah dijelaskan di atas, bahwa penempatan batu berada di tengah ruang, menjadi pusat perhatian. Selain penekanan pada peletakan objek, ada elemen lain yang mempunyai daya ganggu pada penonton untuk pertama kalinya, yaitu, gerak objek, dan bunyi yang ditimbulkan oleh bunyi mesin pompa yang memompa udara ke dalam objek. Elemen lain yang mengganggu pandangan penonton, adalah dimensi batu yang besar.

Ketika seorang seniman diinspirasi oleh sesuatu kemudian menjadi sebuah gagasan dan menjadi materi subjek utama, tetapi dalam perwujudan dan merepresentasikan karya pada publik, hal ini bisa berubah. Karena secara hukum dan prinsip dasar visual, bentuk atau wujud objek menjadi hal yang utama, karena bentuk ini yang pertama kali dilihat secara visual oleh penonton dan menimbulkan persepsi visual.



## IV. ANALISIS dan SINTESIS

### A. Analisis Karya Batu Hidup Bergema

Deskripsi dimulai dari objek batu yang direpresentasikan dan repetisi gambar pantulan di cermin secara maya. Hal ini untuk mendapatkan gambaran secara jelas tentang materi subjek yang direpresentasikan, sehingga dengan mudah melakukan analisis dengan menggunakan kerangka teori yang telah digunakan ketika melakukan proses penciptaan, yakni dianalisis dengan pandangan teori repetitif dan gerak. Hal ini untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pada proses penciptaan tersebut. Langkah terakhir adalah mensintesis karya tersebut dengan menggunakan teori dan pandangan yang lain. Langkah ini guna memunculkan dan mengungkap makna karya. Sedangkan pandangan yang lain, berguna untuk mendapatkan gambaran apa dampak persepsi, sensasi dan psikologis pada penonton terhadap karya Batu Hidup Bergema ini. Ketiga langkah ini akan membawa kita untuk memahami makna dan penekanan pada karya batu dan pantulannya tersebut.

Dengan menggunakan kerangka teoritis yang digunakan pada proses penciptaan ini, untuk menganalisis dan mengetahui hasil penciptaan dan perkembangannya seperti apa. Teori yang digunakan adalah teori tentang repetisi dan gerak.

Repetisi yang dihasilkan dari dampak pantulan cermin, akan menciptakan perasaan tentang kedalaman. Kedalaman seperti apa yang tercipta pada karya batu? Kedalaman *infinity*. Kedalaman secara linier yang membentuk ruang spasial seperti lorong yang berujung pada kekosongan. Lorong tersebut, terbangun dari deretan dinding yang berjajar dan mempunyai jarak tertentu yang menyiratkan tentang ruang spasial. Dinding tersebut berdiri berjajar di kiri dan kanan, dan dalam dinding yang berjajar tersebut, juga tercipta pantulan gambar batu repetitif dengan kedalaman *infinity*. Ini merupakan ruang spasial yang lain.

Dari perbandingan dua sisi dinding tersebut, menghasilkan gambar pantulan yang sedemikian kompleksnya, apalagi jika melihat sekeliling ruang spasial segi delapan, terlihat kedalaman ruang *infinity* yang tersebar mengelilingi kita. Hal ini cukup membuat penonton bingung hingga vertigo.

Kedalaman ini, dikomparasikan dengan film *Inception*, bahwa di dalam mimpi, ada mimpi yang lain, sedangkan dalam mimpi yang lain, juga terdapat mimpi yang lain juga atau mimpi tingkat ketiga. Hal ini merupakan ruang mimpi yang bertingkat atau berlapis. Maka merujuk pada hal tersebut, kedalaman yang terjadi pada karya batu ini adalah kedalaman yang bertingkat atau berlapis. Di dalam kedalaman ada kedalaman yang lain, begitu seterusnya. (Nolan 2010).

Ruang spasial cermin membentuk ruang segi delapan seperti yang diterapkan pada penciptaan ini, kedalaman yang terjadi adalah kedalaman *infinity* yang bertingkat atau berlapis-lapis dan berpadu dengan kedalaman linier yang membangun sebuah kedalaman ruang aula yang membingungkan. Kedalaman semacam ini ketika dikomparasikan dengan kajian literatur dari Linda Dalrymple, disebut dengan dimensi keempat.

Apa itu dimensi keempat? Apakah semua pantulan dengan kedalaman *infinity* disebut dimensi keempat? Ataupun hanya pantulan yang menampakkan tentang kedalaman yang berlapis-lapis saja? Menganalisis penciptaan karya dan sekaligus menjawab pada rumusan masalah yang ketiga, yaitu: apakah hasil karya penciptaan ketika direpresentasikan pada khalayak menimbulkan dampak estetis dan psikologis?

Analisis karya penciptaan yang menimbulkan dampak secara estetis, dibedakan berdasarkan: sebagai pencipta, dan orang lain sebagai penikmat karya. Orang lain, diuraikan lagi menjadi awam dan penikmat seni. Penikmat seni ini, dimaksudkan untuk orang yang pernah bersentuhan dengan medan seni, baik pencipta, apresian, penulis, atau pengajar.

### **1. Pengalaman estetis pencipta dalam karya penciptaan**

Saat pencipta mengapresiasi karya Batu Hidup Bergema ini secara sendiri, dan membedakan waktu apresiasi, antara siang dan malam hari. Pada waktu siang hari, masih terdapat cahaya yang tembus pada ruang pameran, karena ruang secara existing adalah sebuah studio tari, di mana pada dinding yang terpasang cermin, atas cermin tersebut terdapat kisi-kisi jendela. Untuk mengurangi cahaya yang masuk, ditutup kisi-kisi tersebut dengan kain hitam. Meskipun cahaya teredam, dianggap masih belum maksimal, jika dibandingkan dengan presentasi di malam hari.

Pada waktu malam, tiada cahaya sama sekali, kecuali cahaya untuk menerangi batu. Suasana juga berbeda antara siang dan malam. Pada waktu malam, cenderung hening dan sunyi. Bunyi hanya berasal dari karya, berupa hembusan angin yang keras. Waktu seakan terdiam dan berhenti. Suasana ini berbeda waktu siang hari, ada beragam bunyi dari aktivitas keseharian sekitar yang ikut masuk dalam ruang pameran. Suasana sekitar juga mempengaruhi kita mengapresiasi karya tersebut, karena dapat menjadi bagian dari karya meskipun secara tak langsung.

Dari dua waktu mengapresiasi karya, antara siang dan malam hari, pencipta mendapat pengalaman estetis secara kuat dan berdampak secara psikologis ketika di malam hari. Waktu malam sangat optimal untuk mengapresiasi karya, karena suasana yang hening, dan tiada cahaya dari luar yang masuk pada ruang pameran, sehingga representasi karya menjadi maksimal dengan beragam pantulan-pantulan gambar.

Pengalaman yang dirasakan adalah: beragam pantulan gambar yang ada di cermin, mengakibatkan persepsi yang ditangkap juga berbeda-beda. Ketika berada di tengah ruang, gambar pantulan di depan yang berada di sisi kanan dan kiri batu berbeda, begitu juga ketika menghadap belakang, ruang sisi belakang kiri dan kanan juga berbeda. Ada beragam ruang dan berakibat juga pada beragam persepsi yang diserap dari karya.

Apakah sama pengalaman estetis pada karya cipta dengan karya Mark Justiniani? Sangat berbeda. Pada karya cipta, *infinity* yang menyiratkan pada kedalaman hingga berujung pada kekosongan hingga menimbulkan rasa *horor vacui*, lebih teredam. Peredaman ini bisa dari beragamnya ruang pantulan yang berada di cermin, juga dari bunyi hembusan angin yang berasal dari mesin dan terasa nyaring yang mendominasi selama representasi karya, karena suasana yang hening dan sunyi.

## **2. Pengalaman estetis responden dalam karya penciptaan**

Karya ini ditawarkan pada beberapa orang dari kalangan umum dan disiplin yang berbeda, guna mendapatkan input dari pengalaman dan dampak yang ditimbulkan secara persepsi pada khalayak. Input pengalaman ini terutama pada persepsi dan sensasi terhadap karya Batu Hidup Bergema.

Dari beberapa disiplin diantaranya, praktisi seni rupa, umum, arsitek, psikologi, dan potografer. Didapat beberapa komentar responden tentang karya batu, menimbulkan beragam persepsi. Pembentukan persepsi sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti motivasi, pengetahuan dan pengalaman. Semuanya saling berinteraksi sehingga memberi pengaruh tentang sebuah kejadian, objek atau orang yang dilihat yang kemudian menjadi persepsi dari individu yang bersangkutan.

Kesimpulan yang didapat dari masukan beragam partisipan, bahwa karya tentang: alam, hidup, gerak, organ, suara dan perubahan. Sedangkan kebanyakan persepsi penonton adalah tentang ruang, sesuatu yang paradoks, beragam sudut pandang, dimensi yang lain, kebingungan pada ruang yang multi layer, hingga memunculkan vertigo.

Seturut dengan beragamnya publik dan latar belakangnya, maka akan beragam pula dampak persepsi dan makna yang terjadi pada karya tersebut. Sebagai catatan, bahwa dari enam responden, tiga responden lebih menyoroti dan menekankan pada material batu. Dua responden lainnya menyoroti pada ruang yang dihasilkan dari

pantulan cermin, selain batu. Satu responden membicarakan tentang teknis bagaimana sulitnya mendokumentasikan karya ciptaan ini.

Dari enam pendapat responden yang berasal dari beragam latar belakang, hal ini menyiratkan bahwa batu sebagai objek yang utama. Secara visual, batu yang terlihat pertama kali ketika penonton memasuki ruang representasi. Skala batu dibuat di atas skala manusia. Hal ini membuat pandangan penonton menjadi fokus pada batu, karena dipresentasikan hanya satu. Dimensi batu juga mempengaruhi agar pandangan penonton hanya fokus pada batu. Ditambah lagi dengan adanya bunyi dan gerak pada batu.

## **B. Sintesis Penciptaan karya**

Dari analisis di atas, didapatkan temuan berupa dimensi keempat, dimensi ini berdasarkan pada gambar pantulan yang berada di dalam cermin yang menciptakan kedalaman yang berlapis-lapis atau dunia spasial yang baru. Kedinamisan ruang maya yang dibangun oleh cermin, menimbulkan sebuah pengalaman estetis pemilihan ruang mana yang harus dilihat dan dialami terlebih dahulu oleh penonton. Kehendak untuk memilih, karena terserak begitu banyak pilihan. Oleh karenanya, karya ini menggunakan prinsip elemen dasar, yaitu menekankan pada objek nyata sebagai pusat perhatian. Kemudian diikuti dengan ruang-ruang yang lain sebagai penekanan sekunder. Ruang pada materi subjek sekunder bisa disebut sebagai aura yang melingkupi materi subjek primer, berupa batu.

Untuk menciptakan makna atau pemahaman baru pada penciptaan karya, dengan mengintegrasikan pandangan, teori, dan materi dari beberapa literatur, karya seni rupa yang telah diciptakan, dan pandangan dari disiplin yang lain. Dari analisis, didapat beberapa simpulan, yaitu tentang repetisi, kedalaman *infinity* linier, kedalaman *infinity* yang berlapis, gerak, ruang dan waktu.

Kesimpulan pada kedalaman tersebut dapat disederhakan lagi menjadi ruang dan waktu. Ruang terdiri dari kedalaman *infinity*, sedangkan waktu terdiri dari gambar repetisi yang terjadi, berupa gambar yang bolak-balik, cara memandang pada gambar menyiratkan tentang waktu, dan cara memandang beragam ruang. Bahwa ruang dan waktu, berkaitan erat dengan gerak. Untuk menggambarkan bahasa rupa tentang ruang dan waktu antara Barat dan Timur terdapat perbedaan. Jika Barat, memisahkan ruang dan waktu, tapi Timur ruang dan waktu adalah sebuah dua kesatuan.

Konsep bahasa rupa ruang dan waktu di Timur, setara dengan konsep fisika modern yang memunculkan Teori Relativitas Umum Einstein (1916), yang menyatakan bahwa ruang

dan waktu tak bisa dipisahkan (Henderson 2009). Tiap benda di alam memiliki ruang dan waktunya sendiri-sendiri yang tidak persis sama satu dengan yang lain, tapi benda-benda tersebut bisa berada bersama dalam satu tema. Hal yang dikemukakan ini setara dengan materi subjek dan dampak pantulannya pada karya batu ini.

Salah satu temuan pada penciptaan karya batu ini ketika dikomparasikan dengan literatur dari Linda Dalrymple, bahwa gambar pantul yang terjadi di cermin adalah dimensi yang lain. Dimensi semacam ini disebut sebagai dimensi keempat (Henderson 2009).

Pengertian benda empat dimensi dimulai pada sebuah titik yang jika digerakkan ke arah tertentu akan membentuk garis. Ini adalah dimensi pertama. Garis kemudian bergerak ke arah selain dirinya sendiri, membentuk bidang. Ini disebut dimensi kedua. Kemudian bidang bergerak ke arah selain dirinya sendiri dan itu menciptakan bentuk. Bentuk padat atau ruang. Ini disebut dimensi ketiga. Bagaimana dengan dimensi keempat? Proses dimensi pertama hingga ketiga, ruang yang lebih tinggi itu, tercipta dengan bergerak ke arah yang bukan dirinya.

Jika kita mencoba untuk mempresentasikan ruang dimensi keempat dengan mengacu pada tiga dimensi yang lain, kita akan mendapat kesulitan. Karena setiap titik dalam ruang ditempati oleh beberapa kombinasi dari ketiga kualitas ini. Representasi dimensi keempat dengan cara yang sama seperti di atas membutuhkan dimensi ruang yang lain.

Berbicara tentang ruang empat dimensi, Linda merujuk pada contoh-contoh teknis pencapaian estetika karya seni rupa empat dimensi sejak awal abad ke-20, antara lain: Kubisme, Suprematisme, dan karya Marchel Duchamp.

Pada Kubisme, dengan tokoh Picasso dan Braque, pada tahun 1909 mengembangkan gaya yang dikenal sebagai kubisme analitis. Gaya ini terinspirasi dari karya Cezanne dan konseptual patung Afrika.

Kubisme menggabungkan beberapa sudut pandang. Henri Poincaré (1902) mengatakan bahwa objek dengan dimensi keempat disajikan melalui "Beberapa perspektif dari beberapa sudut pandang". Ini menghasilkan 'sensasi otot' yang menyertai perpindahan dari satu sudut pandang ke sudut pandang lain. Poincare menyatakan, bahwa "Dalam pengertian ini, dimensi keempat dapat dibayangkan". Karya Kubisme memunculkan ide-ide ilmiah tentang materi dan ruang kosong (dipenuhi gelombang). Di sini, objek interior dan eksterior, serta ruangan itu sendiri, saling menembus, menciptakan visi perspektif yang tembus pandang pada bentuk tiga dimensi, yang dapat dicapai melalui penglihatan empat dimensi atau penglihatan menggunakan sinar-X.

Pada karya kubis Picasso menggambarkan secara visual bidang dua dimensi berupa berbagai fasade ruang indoor dan outdoor yang tumpang tindih dan saling meresap dari satu ruang ke ruang lainnya. Sedangkan pada karya Juan Gris, yang mempelajari geometri empat dimensi. Karyanya menggambarkan arah gaya Kubisme Picasso. Karya ini merupakan sebuah "cara yang aneh ketika ruang interior dan exterior berada pada saat yang bersamaan sebagai subjek lukisan".

Jika Kubisme menciptakan gambar geometris yang kompleks untuk memperlihatkan kenyataan yang tidak terlihat, kemudian hal tersebut nampak dalam lukisan. Sementara dalam penggambaran Suprematisme, hal tersebut akan menjadi abstrak, misalnya, Kazimir Malevich menggunakan metode dengan cara memotong bidang dengan menciptakan peletakan bidang geometris yang dinamis sehingga berkesan tentang gerak dalam ruang. Namun, bagi Malevich, yang paling penting adalah tentang transisi ke 'kesadaran kosmik' empat dimensi dan hubungannya dengan ketidakterbatasan. Hal ini dengan sengaja dilakukan untuk menolak dunia visual sebagai ilusi.

Karya Malevich yang menggambarkan sebuah bidang geometris dengan satu warna, menunjukkan lintasan dua dimensi yang muncul ketika objek tiga dimensi melewati atau melalui sebuah bidang. Bagi Malevich 'Blok warna dua dimensi' ini, menjadi simbol empat dimensi melalui analogi dua dimensi.

Untuk memperjelas pernyataan di atas, digambarkan sebagai; Kita sebagai penonton adalah sebuah bidang. Pada karya Malevich, bidang adalah kanvas. Kemudian ada bidang geometri, sebut saja sebuah kotak, dia berada di depan kita, semakin lama semakin mendekat. Hingga pada akhirnya, bidang kotak ini menembus diri, dan kita telah berada di dalam kotak tersebut. Kotak terus saja bergerak hingga pada akhirnya meninggalkan menjauhi diri. Apa yang digambarkan oleh Malevich, adalah saat Kita berada di dalam kotak tersebut. Dalam proses sedang melalui diri atau bidang kanvas Malevich. Inilah dimensi keempat.

Karya Malevich telah menaikkan dimensi kedua ini pada dimensi yang lebih tinggi secara langsung dengan menyarankan gerak melalui ruang putih yang multidimensi, yaitu, *infinity*. Karyanya menghindari bentuk penggambaran secara tiga dimensi, karena menganggapnya masih diselubungi oleh ilusi, Malevich mengkomposisi bidang dua dimensi dengan warna yang *highkey* (gambar didominasi oleh putih atau terang) untuk menyiratkan akan adanya gerak. Baginya, ini menggambarkan tentang waktu dan gerak sebagai sarana untuk mendapatkan pemahaman sebuah ruang spasial yang lebih tinggi.

Malevich menyatakan tentang sensasi *infinity* dan keluasannya menjadi ciri momen transisi dalam 'kesadaran kosmik' baru dari empat dimensi, Dia menyebutnya sebagai

supremasi 'putih dan infinity'. Ruang kosmik putih luas yang terdiri dari berbagai elemen berwarna, mengambang bebas, tanpa orientasi kiri/kanan atau atas/bawah, tanpa arah dan gravitasi konvensional, adalah yang pertama mengajarkan 'rasa ruang' seseorang untuk memahami aspek dimensi keempat. Malevich menghindari tanda tiga dimensi. Apa yang telah dilakukan oleh Malevich, bertentangan dengan kompleksitas geometris Kubisme Picasso yang menyarankan tentang jendela dunia yang tak terlihat, Malevich berusaha untuk menyampaikan pengalaman fisiologis dari kesadaran kosmik empat dimensi, konsep yang terkait dengan dimensi keempat: ruang spasial yang luas dan *infinity*, tidak terpengaruh oleh gravitasi dan orientasi, dan adanya keberadaan gerak yang tersirat.

Pada dimensi keempat karya Marcel Duchamp, yang mewujudkan aspek ruang empat dimensi dalam seninya, tetapi pendekatan dan hasilnya berbeda dari kubisme dan suprematisme. Duchamp menggambarkan tentang dimensi empat, berupa sebuah topik yang terkait erat dengan aktivitas mental, termasuk imajinasi, intuisi, dan logika. Dengan demikian, ia mendefinisikan dirinya sebagai jenis seniman yang menggunakan bahasa rupa yang baru. Dia tak hanya mengganti kanvas dengan bahan yang tak konvensional, seperti kawat timah, foil timah, dan debu, tetapi dia juga mengembangkan *Kaca yang Besar* sebagai proyek teks/gambar, menulis ratusan catatan yang dia anggap sebagai objek itu sendiri.

Duchamp masih berspekulasi tentang geometri empat dimensi, bekerja melalui analogi, dan mengembangkan permainannya sendiri pada subjek. Meskipun ia menganggap gagasan tentang kontinuitas, potongan geometris, penggunaan cermin, dan gambar virtual sebagai sebuah tanda yang memungkinkan. Tapi pencarian Duchamp dianggap masih jauh dari pencarian Malevich untuk 'kesadaran kosmik' mistis; sebaliknya, dia menggunakan logika Cartesian untuk mendekati dimensi keempat tersebut.

Dari perbandingan literatur pada ketiga style tersebut, dan kemudian membandingkannya pada karya Batu Hidup Bergema, dengan menekankan pada *infinity*-nya, maka dapat disimpulkan bahwa karya batu ini memadukan dari metoda yang telah dilakukan oleh ketiga gaya di atas tentang dimensi keempat, yaitu, kubisme dengan bidang-bidang geometrinya yang menggambarkan tentang fenomena spasial ruang yang kompleks dan kontinyu, beragam fasade ruang antara ruang dalam dan ruang luar yang berpadu menjadi satu kesatuan dan hadir secara bersamaan dengan saling tindih dan menembus antara ruang satu dengan ruang yang lainnya. Sedangkan pada abstraksi suprematisme yang terdiri dari *infinity* dan kesadaran kosmik yang mistis, menggambarkan pada ruang spasial yang lebih tinggi, lebih luas, dan *infinity*, tersirat adanya gerak dan kontinuitas. Pada metoda yang dilakukan oleh Duchamp, berupa sebuah penggambaran dengan menggunakan dimensi ketiga

untuk mengungkapkan tentang dimensi keempat. Ketiga gagasan tersebut menggambarkan tentang dimensi keempat ketika dikomparasikan dengan karya penciptaan ini, hasilnya setara.

Yang membedakan antara karya kubisme dan suprematisme Malevich dengan karya penciptaan ini adalah, pada karya Malevich dan karya kubisme mengungkapkan tentang ruang dimensi keempat melalui penggambaran ruang dimensi kedua. Sedangkan pada karya penciptaan batu, mengungkapkan dimensi keempat, melalui dimensi ketiga. Seperti yang telah dilakukan pada karya Duchamp.

Dari urutan penggambaran dari dimensi satu hingga empat, maka penggambaran dimensi keempat secara sederhana akan mudah dipahami jika dimulai dari dimensi ketiga. Jadi ada urutan yang jelas, kontinyu, dan linier. Sedangkan pada Picasso dan Malevich, terlihat melompat, dari dimensi kedua menjadi dimensi keempat.

Apa yang dipaparkan di atas tentang dimensi keempat, dari penuturan Linda Dalrymple, Picasso, Malevich, serta Duchamp terinspirasi oleh fisika modern terutama oleh teori relativitas umumnya Einstein. Bagi Capra, perubahan yang diakibatkan oleh fisika modern akan mengantarkan ke arah yang sama, menuju suatu pandangan dunia yang sangat mirip dengan pandangan yang diyakini dalam mistisisme Timur. Konsep-konsep fisika modern seringkali menunjukkan kesejajaran yang mengejutkan dengan berbagai gagasan yang terungkap dalam filsafat religius Timur jauh (Capra 1975).

Mistisisme Timur yang dimaksud oleh Capra adalah filsafat religius Hinduisme, Budhisme, dan Taoisme, yang mempunyai ciri-ciri dasar dari pandangan-duniannya yang sama. Pada Buddhis, kita cenderung untuk memisah-misahkan dunia yang dirasakan menjadi hal-hal yang individual dan terpisah, dengan demikian mencoba membatasi bentuk-bentuk realitas yang cair ke dalam kategori-kategori yang diciptakan oleh pikiran manusia. Menurut Nagarjuna, hal ini menunjukkan keterbatasan semua konsep tentang realitas. Realitas itu tidak dapat dipahami dari segi konsep dan gagasan, sehingga ia memberi nama sunyata, 'kehampaan' atau 'kekosongan'. Artinya, semua konsep realitas yang dibentuk oleh pikiran manusia pada akhirnya akan menjadi kosong. Realitas, atau kekosongan, bukan hanya keadaan ketiadaan, tetapi sumber dari semua kehidupan dan esensi dari semua bentuk.

Sifat esensial dari segala sesuatu yang dideskripsikan dalam Budhisme tak hanya melalui istilah metafisis abstrak seperti 'kekosongan', namun juga dengan istilah Dharmakaya, 'Tubuh Wujud', yang mendeskripsikan realitas sebagaimana tampaknya pada kesadaran religius Budhis. Dharmakaya serupa dengan Brahman dalam Hinduisme. Ia meliputi seluruh benda material di alam semesta dan juga dicerminkan dalam pikiran manusia

sebagai bodhi, kebijaksanaan yang tercerahkan. Ia adalah material dan spiritual pada saat yang sama.

Sedangkan makna mistisisme dalam dimensi keempat dalam Tao, adalah pengertian kosmik yang berupa realitas pokok, tak terdefinisi, sehingga maknanya serupa dengan Brahman dan Dharmakaya. Dalam pandangan Tao, esensi dari alam semesta, bahwa dunia dipandang sebagai sebuah aliran dan perubahan yang terus-menerus. Gagasan pada Tao adalah gagasan tentang pola-pola siklus. Gagasan ini dengan simbolisme pasangan yin–yang. Komplementer. Sejak awal simbolisme ini tidak hanya merepresentasikan tentang terang dan gelap, namun juga laki-laki dan perempuan, atas dan bawah. Yang, merupakan daya kreatif, laki-laki, diasosiasikan dengan langit. Yin, merupakan unsur keibuan dan perempuan, gelap, merepresentasikan bumi. Langit di atas dan penuh gerak, bumi di bawah dan diam.

Sebagai perbandingan dengan fisika moden adalah Taoisme. Karena Tao adalah pemikiran yang berorientasi mistis, seperti Hinduisme dan Budhisme. Pengamatan pada alam secara cermat, dipadukan dengan intuisi mistis yang kuat, mengantar orang Taois pada wawasan mendalam yang dapat dikonfirmasi oleh teori ilmiah modern. Salah satu wawasan terpenting dari Tao adalah kesadaran bahwa transformasi dan perubahan adalah ciri pokok alam. Bagi pemikiran Barat, gagasan kesatuan yang implisit dari seluruh oposisi ini sangat sulit diterima. Tampak sangat paradoks. Dan gagasan Tao merupakan proses kontinyu saling mempengaruhi di antara hal-hal yang berlawanan.

Ciri penting dari pandangan dunia Timur adalah kesadaran akan kesatuan dan hubungan timbal-balik dari segala sesuatu, benda dan peristiwa, pengalaman atas seluruh fenomena di dunia sebagai manifestasi dari satu kesatuan dasar.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak menyadari akan kesatuan semua hal ini, tetapi, kita malah membagi dunia menjadi sebuah objek dan peristiwa yang terpisah. Ini adalah abstraksi yang telah dilakukan oleh kita terhadap penalaran perbedaan dan pengkategorian. Pemisahan objek dan peristiwa ini telah dipahami sebagai realitas alam. Oleh karena itu, tujuan utama tradisi mistik Timur adalah menata kembali pikiran dengan konsentrasi dan keheningan melalui meditasi. Istilah Sansekerta untuk meditasi adalah samadhi, yang secara harfiah berarti 'pikiran yang tenang'. Istilah ini mengacu pada keadaan pikiran yang damai ketika dapat mengalami kesatuan pokok alam semesta.

Kesatuan dasar alam semesta bukan hanya merupakan ciri khas pengalaman mistis, namun juga salah satu pengungkapan fisika modern. Kesatuan segala sesuatu, benda dan peristiwa, akan menjadi tema yang akan selalu muncul di sepanjang perbandingan atas fisika modern dan filsafat Timur.

Filsafat Timur, senantiasa meyakini bahwa ruang dan waktu adalah konstruksi pikiran. Para mistikus Timur memperlakukan konsep ruang dan waktu seperti seluruh konsep lainnya; relatif, dan terbatas. Gagasan ruang dan waktu ini mampu melampaui keadaan kesadaran biasa melalui meditasi, gagasan konvensional tentang ruang dan waktu bukanlah kebenaran hakiki. Gagasan ini serupa dengan gagasan fisika modern, seperti melalui teori relativitas. Bahwa semua pengukuran ruang dan waktu itu relatif.

Bagi Capra, ketika ilmuwan dan mistikus Timur berbicara mengenai kesatuan segala sesuatu, ruang-waktu, asas lengkap-melengkapi, yin-yang, dll. Pengertian kekosongan, ketiadaan, kehampaan tak lagi dirasa asing oleh ahli fisika. Dalam fisika modern telah terjadi revolusi besar berkat dua temuan di bidangnya, yakni relativitas dan mekanika kuantum. Hal ini melihat sebuah dunia di mana segala sesuatu berkaitan satu sama lain sehingga di sana tidak ada sesuatu yang terpisah atau terisolasi. Mereka mencapai wawasan kesatuan seperti yang dialami oleh para mistikus Timur (Capra 1975).

Kendati Capra mengungkapkan mengenai Hinduisme, Budhisme, dan Taoisme, yang membicarakan mengenai kebijaksanaan dalam kehampaan, namun ia tidak mengungkapkan mengenai mistisisme Yudaisme, Islam dan Kristiani. Hal ini akan diuraikan dengan merujuk pada William Johnston dalam teologi mistik.

Dalam kebudayaan Timur: Jepang, Cina, dalam Budhisme, orang mengidentikkan diri dengan objek dan dengan lingkungannya. Dengan cara tersebut orang masuk pada alam yang disebut alam 'tanpa pikiran'. Hal ini adalah sebuah upaya untuk memberikan keadaan kesadaran dan dengan kesadaran ini kemudian mengidentikkan diri dengan lingkungan sedemikian dekatnya sehingga hilanglah diri yang terpisah itu.

Masuk pada alam tanpa pikiran ini, seperti yang diungkap oleh William Johnston, bahwa apa yang dilakukan kaum mistikus dalam semadi dengan melakukan doa tanpa penalaran atau tanpa pemikiran dengan menggunakan beberapa kata yang diulang-ulang, ketika doa makin dalam, akan memasuki pada tahap kesadaran baru, hingga mengalami kondisi tanpa pikiran dan tanpa nalar, selalu dalam sikap diam tanpa gambaran apapun. Kondisi ini memasuki dimensi yang lebih tinggi, dimensi yang lain.

Pada awal melakukan doa, orang biasanya diselubungi dengan kata-kata dan gambaran-gambaran. Kondisi ini disebut sebagai doa dengan menalar, memikirkan, dan menggambarkan; orang merefleksikan adegan-adegan dari kitab suci. Namun, dalam perjalanan waktu, terjadi perkembangan dan kemudian menjadi lebih sederhana. Orang hanya mengulang-ulang satu kata atau satu penggal kalimat; dan akhirnya orang mulai diam, diam

yang dipenuhi hadirat Tuhan. Ini adalah diam mistik yang disebut sebagai kontemplasi curahan karena saat itu adalah saatnya Tuhan masuk ke dalam jiwa (Johnston 2001).

Dalam kondisi dimensi yang lebih tinggi, digambarkan bahwa para mistikus yang melakukan doa hingga menjadi diam, merasakan akan adanya cahaya yang terang. Orang telah mencapai tingkat semacam ini, dia terangkat pada wilayah pengetahuan yang lebih tinggi, yaitu 'memahami hal-hal yang melampaui indra dan akal budinya'.

Dimensi yang lebih tinggi ini berhubungan dengan cahaya atau kegelapan, kondisi ini bisa berarti berupa keberadaan kekosongan. Kekosongan itu sendiri adalah karakteristik dari kebijaksanaan Budhis, sebagaimana kegelapan adalah ciri khas dari kebijaksanaan Kristiniani dalam diri para mistikus.

Para mistikus mengatakan mengenai pengalamannya akan ketidaktahuan, kegelapan dan kekosongan. Mereka lantas mengemukakan bahwa tidak tahu adalah tahu, bahwa kegelapan adalah cahaya, dan kekosongan adalah kepenuhan. Mengacu pada Johnston di atas, bahwa kekosongan dan kepenuhan adalah pola sebuah pengalaman religius yang ada di seluruh kitab suci.

Dari uraian sintesis tersebut, bisa disimpulkan bahwa karya batu berkaitan dengan dimensi keempat. Dengan pertimbangan bahwa karya diselubungi oleh ruang-ruang spasial yang kompleks dan saling berkelindan, ruang-ruang yang berderet, ruang kedalaman *infinity*, ruang yang mistis dan sureais. Ruang-ruang yang kompleks ini memunculkan metoda memandang pada karya, tidak melalui satu sudut pandang saja, tetapi menggunakan sensasi otot. Karena cara memandang dari satu sudut ruang pindah ke ruang yang lain memerlukan upaya untuk menggerakkan otot mata dan leher. Hal ini juga terlihat pada karya-karya kubisme. Sedangkan pada repetisi gambar pantulan pada karya dan cara memandang yang berpindah ini, menyiratkan tentang adanya gerak. Gerak dan keluasan ruang *infinity*, hal tersebut terlihat pada karya-karya suprematisme Malevich.

Gerak tersirat dari ruang dan waktu yang menyatu. Hal ini sesuai dengan relativitas umum Einstein, yang menyiratkan tentang dimensi keempat.

Apakah karya batu religius? Jika diperbandingkan dengan uraian di atas tentang mistik yang merujuk pada literatur William Johnston, karya batu adalah religius. Penegasan pada masalah religiusitas terutama berkaitan dengan mistisisme. Yaitu yang ditekankan pada sifat pengulangan repetitif pada gambar maya yang dibangun oleh cermin, hal ini setara dengan pengulangan doa yang dilakukan oleh para mistikus. Pengulangan ini untuk mendapatkan kedalaman, dan kedalaman ini akan berujung pada ruang kosong, kehampaan atau kasunyatan. Begitu juga yang dilakukan oleh para mistikus, pengulangan mantra yang

dilakukan untuk mencapai dimensi yang lebih tinggi hingga munculnya sebuah rasa kekosongan yang tiada batasan. Disebutkan juga, ciri utama dalam semadi yang dilakukan para mistikus adalah masuk ke alam diam, mengulang-ulang mantra, dan mengatur napas sehingga menyadari akan napasnya sendiri yang berirama, hingga mengalami keluasan kekosongan. Ini sesuai dengan yang direpresentasikan pada karya batu tersebut, dengan bernapas secara kembang-kempis secara berirama.



## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penciptaan karya ini menawarkan sebuah pengalaman visual yang kompleks. Makna mistis dalam karya dengan mengalami kedalaman *infinity* pada kekosongan dan diperkuat dengan adanya objek batu yang berkembang-kempis. Dari representasi menimbulkan beragam makna pada penonton. Penonton menjadi objek dengan keberadaan pantulan dirinya di dalam cermin. Hal ini berbeda ketika penonton berada di luar ruang karya, dia menjadi subjek bagi dirinya. Karya ini telah mengubah posisi keberadaan dirinya, dari subjek menjadi objek. Perubahan posisi dari subjek menjadi objek, adalah temuan yang lain.

Karya Batu Hidup Bergema ini menawarkan perpaduan antara pengalaman cemas dan mistis pada kedalaman ruang *infinity* dengan materi objek batu yang hidup, dan menjadikan karya ini berbeda dengan karya seni lainnya. Gambar pantulan repetitif tidak hanya linier sejajar menuju pada titik lenyap, tetapi juga terdapat ruang berlapis yang terbolak-balik dan saling tumpang tindih membentuk sebuah aula dunia maya yang terbangun dari labirin.

Temuan lainnya, yaitu, pada proses gagasan, konsep hingga pengolahan bentuk. Konsep utama adalah ruang *infinity* sehingga memunculkan persepsi tentang gambar animasi. Gambar tersebut memunculkan gagasan tentang gerak, sedangkan konsep sekundernya adalah materi batu. Karena pada konsep utama memunculkan tentang gagasan gerak, maka batu dibuat bergerak. Ternyata ketika batu dibuat bergerak secara kembang-kempis, hal ini menimbulkan efek yang luar biasa pada gambar pantulan di dalam cermin. Efek tersebut berupa persepsi dan sensasi yang begitu kuat tentang kemustahilan, sesuatu yang paradoks, dan mistis. Ketika konsep tersebut diwujudkan dan direpresentasikan, posisi primer dan sekunder menjadi terbalik. Batu yang berkembang-kempis menjadi utama, sedangkan ruang *infinity*-nya menjadi sekunder. Hal ini, karena manusia cenderung untuk mengalami ataupun mempersepsi sesuatu melalui visual terlebih dahulu. Batu yang berkembang-kempis tertangkap visual pada penonton terlebih dahulu, baru kemudian mengalami ruang *infinity*.

Pada tahap penafsiran karya, memunculkan sebuah simpulan yang mengejutkan, yaitu karya penciptaan berkaitan dengan dimensi keempat. Pengalaman pada ruang kedalaman *infinity* dan batu yang hidup ini sebagai sebuah pengalaman mistis pada ranah

dimensi keempat sebagai kontribusi pada estetika karya seni rupa. Sebuah pengalaman mistis yang sifatnya begitu personal.

Terungkapnya wacana dimensi keempat ini, melalui apa yang dikemukakan oleh Linda Dalrymple, bahwa ada dimensi yang lain yang terungkap pada karya seni yang menggunakan ruang dan waktu sebagai satu kesatuan. Hal ini merupakan sebuah pijakan awal atau landasan baru untuk menyelidiki dan menjelajahi proses kekaryaannya berikutnya yang berkaitan dengan dimensi keempat, ruang dan waktu sebagai dua kesatuan dan untuk mengembangkan penciptaan karya ini. Hendak menuju ke arah mana.

Terlepas dari temuan di atas, sebagai simpulan akhir untuk menjawab pertanyaan, Ruang *infinity* seperti apa yang akan diwujudkan dalam penciptaan ini? Karya merepresentasikan ruang *infinity* secara horisontal. Tetapi, ruang *infinity* ini beda dengan karya Yayoi Kusama. Jika pada karya Yayoi, ruang *infinity*-nya secara menerus, linier, dan menghilang pada satu titik lenyap, sedangkan karya penciptaan ini ruang *infinity* yang tercipta adalah ruang yang linier, saling tumpang-tindih, membangun bilik-bilik labirin, dengan kedalaman yang tanpa batas. Objek macam apa yang secara optimal merepresentasikan ruang *infinity* tersebut? Untuk merepresentasikan ruang *infinity* tersebut, maka menerapkan objek secara tunggal, bisa bergerak guna menciptakan pantulan yang juga bergerak, memperkuat dimensi karya. Sedangkan permasalahan ketiga adalah, bagaimana membuat agar representasi ruang *infinity* itu berdampak secara estetis dan psikologis? Hal ini berkaitan dengan permasalahan kedua, yaitu, menggubah peletakan cermin sehingga menciptakan pantulan yang lebih kompleks.

Dari beberapa kesimpulan tersebut, secara partikular karya penciptaan ini tentang ilusi optik, khususnya *optical challenges*. Berdasarkan pokok soal bahwa karya Batu Hidup Bergema mengakibatkan beragam sensasi pada penontonnya, oleh sebab itu, karya ini bisa disebut sebagai **sensasi optikal** -*optical sensation*.

## B. Saran

Penelitian ini bisa ditindak lanjuti dengan melakukan beberapa penelitian dan penjelajahan yang berkaitan dengan pengalaman mistis dimensi keempat. Penelitian lanjutan bisa mengembangkan dan memerinci pengalaman mistis pada kedalaman ruang *infinity* tersebut. Mengingat dimensi keempat yang berkaitan dengan mistis ini begitu akrab dengan budaya Timur dan tradisi Nusantara selain tema kekosongan, maka potensi pengembangannya cukup besar.

Tindak lanjut penelitian ini dapat dilakukan melalui tema dimensi keempat, seperti kajian para peneliti terhadap apa yang telah dilakukan oleh para seniman masa lalu. Melalui karya-karya Picasso, Malevich, dan Marcel Duchamp.

Sebagai tambahan, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan konsep bunyi sebagai bagian dari karya. Hal ini perlu, agar ada penawaran kontribusi pada wacana dampak psikologis yang diakibatkan oleh karya melalui bunyi. Bunyi dapat menimbulkan dampak yang begitu kuat pada penonton dibandingkan dengan visual. Akhir kata, perlu ada kolaborasi dengan seseorang yang ahli tentang bunyi atau psikolog untuk meneliti bunyi yang seperti apa yang bisa menimbulkan dampak sensasi yang sangat kuat pada penonton.



## Kepustakaan

- Applin, Jo. 2012. *Yayoi Kusama Infinity Mirror Rooms. Smithsonian*. London: Afterall Books.  
<https://hirshhorn.si.edu/kusama/infinity-rooms/#phallis-field>.
- Benjamin, Walter. 1969. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." *A Museum Studies Approach to Heritage*, 226–43. <https://doi.org/10.4324/9781351226387-29>.
- Bhabha, Homi K. 2012. "Anish Kapoor: Making Emptiness." September/October. 2012.  
<https://anishkapoor.com/185/making-emptiness-by-homi-k-bhabha>.
- Bolt, Barbara. 2011. *Heidegger Reframed*. New York: I.B. Tauris & Co. Ltd.
- Capra, Frifjof. 1975. *The Tao of Physics. The Tao of Computing*. Colorado: Shambhala.  
<https://doi.org/10.1201/b12327>.
- Delavaux, Celine. 2012. *Optical Tricks in Art, The Museum of Illusions*. munich: Prestel.
- Garland, Alex. 2018. *Annihilation*. United States: Paramount Pictures.
- Henderson, Linda Dalrymple. 2009. "The Image and Imagination of the Fourth Dimension in Twentieth-Century Art and Culture" 17 (1): 131–60. <https://doi.org/10.1353/con.0.0070>.
- Herzog, Werner. 2010. *Cave of Forgotten Dreams*. Canada United States France Germany United Kingdom: IFC Films Sundance Selects. <https://yts.rs/movie/cave-of-forgotten-dreams-2010>.
- Johnston, William. 2001. *Teologi Mistik*. kanisius.
- Kang, Jaeho. 2014. *Walter Benjamin and the Media*. UK: Polity.
- Lauer, David A., and Stephen Pentak. 2012. *Design Basics*. 8th ed. Clark Baxter.
- Mariato, M. Dwi. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Mihardja, Achdiat Karta. 1949. *Atheis*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Nolan, Christopher. 2010. *Inception*. United States.
- Paul, Abel. 2017. "Doubles and Duplication: A Study of Their Application as Musical Materials and Compositional Devices - Mirrors, Still Lives, Echoes, Displacements." Huddersfield.
- Read, Herbert. 1972. *The Meaning of Art*. New York: Praeger.
- Rosenthal, Mark. 2003. *Understanding Installation Art*. Prestel.
- T. Lewis, Charlton, and Charles Short. 1958. *A Latin Dictionary*. Great Britain: Oxford.
- Tarback, Edward J, and Frederick K Lutgens. 2017. *Earth, an Introduction to Physical Geology*. Edited by Beth Wilbur. 12. □□□□ □□□□□ □□□□□□□th ed. Vol. 1999. Boston: Pearson.
- Thomas, David Emil. 1980. "Mirror Images." *Scientific American, Inc.*, 1980.

<https://doi.org/10.1177/0014524605058720>.

Toyota, Junichi. 2012. *Sense of Emptiness*. Cambridge Scholars Publishing.

Ven, Cornelius Van De. 1991. *Ruang Dalam Arsitektur*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Vidal, Altea Grau. 2019. "UNMASKING CONVENTIONS : A Re-Evaluation of the Notion of the Double Page Spread within Fine Art Practice ."

White, Tony. 2006. *Animation: From Pencils to Pixels*. Burlington: Elsevier Inc.

———. 2012. *Animation from Pencils to Pixels. Animation from Pencils to Pixels*.

<https://doi.org/10.4324/9780080475851>.



## CURRICULUM VITAE

Nama : **Agung Suryanto**  
Tempat dan tanggal lahir : Surabaya, 24 Mei 1970  
Pekerjaan : Staf Pengajar Prodi Seni Rupa Murni  
Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya  
Alamat : JL. Sukomanunggal jaya 9/ 17, Surabaya  
Pendidikan : 1989-1997 Teknik arsitektur UNTAG' 45 Surabaya  
Tugas akhir: 'Akademi Seni Rupa Surabaya'  
1998-2008 Seni Rupa Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.  
Tugas akhir: 'Biru dalam Seni Patung'  
2012-2014 Magister ISI Yogyakarta.  
Tesis: 'Sudut Pandang aerial pada Struktur kota'  
2016–2022 Doktoral ISI Yogyakarta  
Disertasi 'Batu Hidup Bergema'  
Email : [agungtatosuryanto@gmail.com](mailto:agungtatosuryanto@gmail.com)  
Nama Istri : Dwitarini Armaya  
Nama Anak : 1. Sizi Ars Mehndi  
2. Alun Adam Aksa

### Penghargaan

2002 Pemenang kedua indofood art award.  
2008 Pemenang khusus Jakarta Art Awards.  
2009 Penghargaan seniman kreatif Bienal Jawa Timur.  
2009 Penghargaan bienalle jatim III by Emmitan contemporary art gallery.  
2010 Pemenang kedua Jakarta Art Awards.  
2010 Penghargaan seniman Jawa Timur.  
2010 Pemenang kedua kompetisi patung ICC Pandaan kategori outdoor.  
2011 Penghargaan bienalle jatim IV by Emmitan contemporary art gallery.  
2013 Pemenang Gold Award Established Artist UOB Painting of the year.  
2015 Pemenang favorit Mandiri Art Award

### Pameran tunggal

2002 'Metamorfosa' patung instalasi, galeri 66 surabaya.  
2006 'The watchers' installation project, Graha Pena Surabaya.  
2008 'Biru dalam seni patung' tugas akhir, ruang kaca STKW, Surabaya.  
2014 'Sudut pandang aerial pada struktur kota' tugas akhir pasca sarjana, galeri UPT ISI, Yogyakarta  
2021 'Selo' pameran tunggal seni rupa, Miracle prints, Yogyakarta.  
2022 ;Batu Hidup Bergema' Studio Tari, Pascasarjana ISI Yogyakarta.

### Aktivitas Seni Rupa (3 tahun terakhir)

2019 Sketsa dan Drawing, Rumah Budaya Babaran Segaragung, Yogyakarta.  
One over Two, kuala lumpur international miniprint exhibition 2019.

- Pameran “Jaguar”, Golden Tulip, Batu, Malang.  
 Pameran maket JSSP#3, Tyforty Art gallery, Yogyakarta.  
 100 tahun Widayat “Legenda Magis”, Miracle art print, Yogyakarta.  
 “Keblat papat kelima pancer” JSSP 2019, Merapi, Yogyakarta.  
 2020 “Pasetaky”, Miracle art print, Yogyakarta.  
 2021 “Selo” Pameran tunggal Miracle print, Yogyakarta  
 Indonesia International Watercolor online competition and exhibition.  
 Kecil itu indah, Miracle print, Yogyakarta  
 Indonesia Art Expo 2021 (IAE 2021), Sangkring, Yogyakarta.  
 Fragmentasi Visual, galeri Rakuti, STKW, Surabaya.  
 Awake on, bandara YIA, Yogyakarta.  
 Cek Ombak, galeri Langgeng, Yogyakarta.  
 Jatim Art Forum, Batu, Malang.

### **HAKI**

- |      |               |                                      |
|------|---------------|--------------------------------------|
| 2015 | No. 072869    | Monumen Sura-baya ‘Harmoni’.         |
| 2017 | No. 087944    | Diorama ‘Divisi Dapur Umum’.         |
| 2022 | No. 000372929 | Patung ‘Kiblat Papat Kelima Pancer’. |

### **Workshop**

- 2015 Bimbingan Teknis Kuratorial Tingkat Dasar, Yogyakarta  
 2017 Loka Karya ‘Isu-isu Mutakhir Interseksi antara Seni dan Sains’, Univ. Sanata Dharma, Yogyakarta.  
 2021 Reproduksi Patung, ‘Urbanstorming #4’, Univ. Mercu Buana, Jakarta.

### **Tulisan**

- 2016 Jurnal TEROB, STKW Surabaya, ‘Sudut Pandang Aerial pada Struktur Kota’.  
 2020 Senakreasi: Seminar Nasional Kreativitas dan Studi Seni, ‘The Breathing Tree; Aplikasi perangkat teknologi pada karya seni’.  
 2021 Book Chapter, Prodi Tata Kelola Seni ISI Yogyakarta, ‘Karya Rupa Ruang Spesifik di Lereng Merapi’.  
 2022 Harian DISWAY, ‘Installation of Art dan Installation Art’.  
 2022 Harian DISWAY, ‘Membangun Pengalaman bagi Penonton’.  
 2022 Harian DISWAY, ‘Bukan Objek Tunggal, tapi Asemblage’.  
 2022 Harian DISWAY, ‘Site-Specific Art; Hasil Merespons Ruang’.  
 2022 Harian DISWAY, ‘Berdialog dengan Ruang; sebuah Kejujuran’.  
 2022 Harian DISWAY, ‘Menafsirkan Visual Melalui Audio’.