

VIRTUAL REPLACEMENT
Refleksi Terhadap *Cybercultures*



DISERTASI

Program Doktor Penciptaan Seni dan Pengkajian Seni
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Minat Utama Penciptaan Seni Rupa

Oleh:

Moh. Rusnoto Susanto

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

VIRTUAL REPLACEMENT
Refleksi Terhadap *Cybercultures*

DISERTASI

Untuk memperoleh Gelar Doktor dalam Program Doktor Penciptaan Seni
Minat Utama Penciptaan Seni Rupa
Pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Telah dipertahankan di Hadapan Panitia Ujian Doktor Terbuka



Pada Hari: Senin
Tanggal : 8 Januari 2018
Jam : 10.00 WIB

Oleh:
Moh. Rusnoto Susanto

NIM 103 0060 511

Telah diuji pada Ujian Tahap II (Terbuka)

Tanggal 8 Januari 2018

PANITIA PENGUJI DISERTASI

Ketua : Profesor Dr. DJohan, M.Si.

Anggota : 1. Profesor Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.

1. **Profesor Drs. SP. Gustami, SU.**

2. **Profesor Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A, Ph.D.**

3. **Profesor Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.**

4. **Profesor PM. Laksono**

5. **Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.**

6. **Dr. St. Sunardi**

7. **Kurniawan Adi Saputro, P.hD.**

Ditetapkan dengan Surat Tugas
Direktur PPs Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Nomor : 1155/IT4.4/KP/2017

PANITIA PENILAIAN UJIAN DISERTASI TAHAP AKHIR II

Status	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Profesor Dr. DJohan, M.Si
Anggota	1. Profesor Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D
	2. Profesor Drs. SP. Gustami, SU
	3. Profesor Drs. Soeprpto Soedjono, M.F.A, Ph.D.
	4. Profesor Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
	5. Profesor PM. Laksono
	6. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.
	7. Dr. St. Sunardi
	8. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D.



Yogyakarta,
Direktur,

Profesor Dr. DJohan, M.Si
NIP: 196112171994031001

LEMBAR PERSETUJUAN

Naskah Disertasi ini Telah Disetujui

Tanggal 8 Januari 2018

Oleh:

Promotor,

Kopromotor,



Profesor Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD

NIP. 195610191983031003

Profesor Drs SP. Gustami, SU.

NIP.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Disertasi ini penulis persembahkan Ilmu Pengetahuan, kedua orang tua (Alm) Darsa Sugyan, (Alm) St. Nari, kedua mertua (Alm) Nafilus Sutan Bungsu, (Alm) Hj. Fatimah, istri tercinta Lusrita, S.Pd serta buah cinta kami tersayang si cantik Shafa Selimanorita (15 tahun, Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta) dan si ganteng Rakka Nathan Azzuranota (Kelas 1 SDN Keputeran A Yogyakarta).

Sahabat luar biasa Dr. Citra Aryandari, MA (Etnomusikologi, ISI Yogyakarta & *Guest Lecture, Universteit van Amsterdam*), Prof. Madya. Hasnul Jamal Saidon, P.hD. (ahli *Electronic Art, Universiti Sains Malaysia*), Sulebar M Soekarman, dan Anton Larenz (Antropolog dari German) yang banyak membantu eksplorasi gagasan kritis, pendalaman pemikiran, gerilya referensi, dan diskusi kritis yang inspiratif.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa Disertasi yang ditulis dan karya seni yang dipamerkan ini, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Disertasi sebagai wujud pertanggungjawaban verbal dari sebuah karya seni merupakan hasil penelitian dan penciptaan yang didukung berbagai referensi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggung jawab atas orisinalitas disertasi maupun karya seni tersebut, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 10 November 2017

Yang membuat pernyataan,

Moh. Rusnoto Susanto
NIM 103 0060 511

VIRTUAL REPLACEMENT

Reflection of Cybercultures

Written Project Report
Postgraduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2018
By **Moh. Rusnoto Susanto**

ABSTRACT

The changes of contemporary culture triggers the growing tendency of excavation of new images on the changing social character, taste, and lifestyle of today's society. The frenetic changes of imaging in various media, the launching of private audio-visual (television) products, the competition of products in the business of capitalism, the bombardment of themes and lifestyles unceremoniously seized the virtual space and the internet in the era of cyberspace technology simulation. Inevitably, almost all activities are always in the network and directly interact with the virtual world. The character of contemporary culture so vigorously represents secondary trends that were previously thought to have provided no satisfactory and functional alternatives. Social change raises the question of interpretation of identity and existence.

The achievement of the virtual world peak, on the one hand improves comfort and convenience, on the other hand triggers the erosion of collective identity which now leads to the increasing trigger of fragmentation of individual identity. The author is directly involved in the decline of traditional referral patterns and has a direct impact on our society that is no longer able to share space and time to make small talk, greeted in the context of the concept of presence in reality, awareness decreased of the quality of social interaction and the loss of layers of humanist tolerance. *Virtual Replacement* is the subject of this dissertation, the author is inspired by the cybercultures phenomenon which interesting to trace the symptoms and changes that significantly affect the changes as well as the formation of the character of contemporary society.

The author did the creation process based on study to explore ideas and discover the concept of art creation as a *reflection* of deep observation and involvement in the reflection of cybercultures. The author reflects both the academic experience and the empirical experience through the creative process as an integrated part of the various virtual events through the exploration of networks in the cyber space. Through the exploration of ideas and visual form by analyzing the findings of art creation research that construct the concept and visualization of artwork. In the creative process the authors represent specific attitudes and views as a reflection of social phenomena through today's telecommunication technology in the hope that through created works contribute to awareness of public attitudes toward the impact of *cybercultures*. It is this point that is expressed both conceptually and visually as part of a reflective narrative of cyber change when changes in cyber technology affect *social change*.

Keywords: *virtual replacement, reflection, cybercultures, and social change,*

VIRTUAL REPLACEMENT

Refleksi Terhadap *Cybercultures*

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018
Oleh **Moh. Rusnoto Susanto**

ABSTRAK

Perubahan budaya kontemporer memicu tumbuhnya kecenderungan penggalan citra-citra baru pada perubahan karakter sosial, perubahan cita rasa dan gaya hidup masyarakat dewasa ini. Hingar-bingar pergantian pencitraan di berbagai media, peluncuran produk audio visual (televisi) swasta, kompetisi produk dalam bisnis kapitalisme, bombardir tema dan gaya hidup begitu saja menyergap tanpa batas pada ruang virtual maupun internet dalam era simulasi teknologi *cyberspace*. Tak pelak, hampir semua aktivitas selalu berada dalam jejaringnya dan langsung berinteraksi dengan dunia virtual. Karakter budaya kontemporer begitu gencar merepresentasikan kecenderungan-kecenderungan sekunder yang sebelumnya dianggap tidak memberikan alternatif yang memuaskan dan fungsional. Perubahan sosial memunculkan persoalan interpretasi terhadap identitas maupun eksistensi.

Pencapaian puncak dunia virtual, di satu sisi meningkatkan kenyamanan dan berbagai kemudahan, di sisi lain memicu pengikisan identitas kolektif yang kini mengarah pada semakin meningkatnya picu terbentuknya fragmentasi identitas individual. Penulis terlibat langsung pada menurunnya pola rujukan tradisional dan berperan memberikan dampak langsung pada masyarakat kita yang tak lagi mampu berbagi ruang dan waktu untuk berbasa-basi, tegur-sapa dalam konteks konsep kehadiran- secara realitas, menurunnya kesadaran pada kualitas interaksi sosial dan kehilangan lapis-lapis toleransi humanisnya. *Virtual Replacement* merupakan pokok persoalan dalam penyusunan disertasi ini, penulis terinspirasi oleh fenomena *cybercultures* yang menarik untuk menelusuri gejala dan perubahannya yang berpengaruh secara signifikan pada perubahan sekaligus pembentukan karakter masyarakat kontemporer.

Penulis melakukan proses penciptaan seni berbasis kajian untuk menggali gagasan dan menemukan konsep penciptaan karya seni sebagai bentuk *refleksi* dari pengamatan dan keterlibatan yang mendalam mengenai refleksi terhadap *cybercultures*. Penulis merefleksikan pengalaman akademik maupun pengalaman empirikal melalui proses kreatif sebagai bagian terintegrasi terhadap berbagai peristiwa perubahan maya melalui eksplorasi jejaring dalam ruang *cyber*. Melalui eksplorasi gagasan maupun bentuk visual dengan menganalisis temuan penelitian penciptaan seni yang mengonstruksi konsep dan visualisasi karya seni. Dalam proses kreasi penulis merepresentasikan sikap maupun pandangan spesifik sebagai refleksi terhadap fenomena sosial melalui teknologi telekomunikasi saat ini dengan harapan bahwa melalui karya seni yang diciptakan memberi kontribusi terhadap kesadaran sikap masyarakat terhadap dampak *cybercultures*. Poin inilah yang dipaparkan baik secara konseptual maupun visual sebagai bagian narasi reflektif mengenai perubahan maya ketika perubahan teknologi *cyber* mempengaruhi *perubahan sosial*.

Kata-kata kunci: *virtual replacement, refleksi, cybercultures, dan perubahan sosial*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, karuni, dan kehendakNYA akhirnya menuntaskan penyusunan Naskah Disertasi Penciptaan Seni pada Program Doktor Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul '*Virtual Replacement: Refleksi Terhadap Cybercultures*'. Penyelesaian penyusunan dan karya seni ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang turut memberi kontribusi dan dukungan serta do'a. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis sampaikan penghargaan setinggi-tingginya dengan ucapan terima kasih kepada;

1. Profesor Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A, Ph.D. selaku Promotor dan Profesor Drs. SP. Gustami, SU. selaku Ko-promotor yang banyak memberi bimbingan, arahan, penguatan, penajaman, refleksi, dan koreksi dalam penyempurnaan selama penyusunan disertasi.
2. Profesor Dr. DJohan, M.Si. selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan seluruh Dosen serta Staf Administrasi Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang banyak memfasilitasi kelancaran teknis penyusunan dan proses ujian demi ujian yang diselenggarakan setiap semester.
3. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si, selaku Ketua Program Studi Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mendukung dan memfasilitasi proses terlaksananya ujian disertasi ini.

4. Profesor Dr. PM. Laksono selaku Penguji Ahli dari UGM Yogyakarta dan Dosen Pembimbing Mata Kuliah Pendamping Disertasi yang telah banyak membimbing penulis melalui Mata Kuliah Teori Kritis yang inspiratif dalam menguatkan kembali perspektif dan bentangannya untuk penajaman penulisan disertasi.
5. Profesor Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Penguji Ahli yang telah banyak memberikan koreksi dan penajaman materi dan metodologis dalam penyusunan disertasi ini.
6. Dr. St. Sunardi selaku Penguji Ahli dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengampu Filsafat dan Refleksi Seni yang banyak memberikan penajam inspiratif dan menggugah dalam penyempurnaan penyusunan disertasi.
7. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku Penguji Ahli yang memberi pandangan-pandangan ilmiah dan prosedur penciptaan seni dalam disertasi ini.
8. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.FA, Ph.D. selaku Penguji Ahli yang banyak memberikan masukan mengenai notasi ilmiah dan pencermatan pada bahasa ilmiah yang digunakan dalam disertasi ini.
9. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D. selaku Penguji Ahli yang telah memberikan pencerahan bagaimana mekanisme cybercultures yang tak dapat lihat ekse negatifnya saja.

10. Nazli Aziz selaku Direktur Nafa's Residensi dan Direktur Chandan Galerry, Kuala Lumpur Malaysia yang telah mengundang dan memfasilitasi dalam Residensi Kurator di Muzium & Galeri Tuanku Fauziah University Sains Malaysia, Pulau Penang, Malaysia.
11. Profesor Madya Hasnul Jamal Saidon selaku Direktur Muzium & Galeri Tuanku Fauziah University Sains Malaysia, Penang yang telah menerima sekaligus memfasilitasi selama 1 bulan penuh untuk melakukan residensi kurator, penelitian seni kontemporer, guest lecture di beberapa universitas di Malaysia, dan melakukan kajian budaya Melayu.
12. Direktur Program Kebun Rupa USM Penang Malaysia bersama Direktur dan Tim Kurator Muzium & Galeri Tuanku Fauziah University Sains Malaysia, Penang yang telah banyak merekomendasi dan mengundang sebagai Dosen Tamu dalam lawatan melalui program workshop maupun seminar di USM Penang, UiTM Perak, dan UPSI Tanjong Malim.
13. Para Narasumber: Sulebar M. Soekarman, Nunung WS, Anton Lorenz (Germany), Sofia Moreno Alfaro (Mexico), Profesor Madya Hasnul Jamal Saidon, Andee (*New Media Artist*) Ow Simone (*Taiwan Student New Media design* USM Penang), Mohd. Firdaus Khairuddin (Thailand, Kurator Fizika dan Restorasi Museum MGTF USM Penang), Kummar Kuruf Vasu, Student *New Media Design* USM Penang, dan sahabat diskusi yang tak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusi informasi maupun data empiris mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan *cybercultures*.

14. Drs. H. Pardimin, M.Pd, Ph.D. selaku Rektor Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta beserta Wakil-Wakil Rektor yang telah banyak memberikan fasilitas, keleluasan tugas, dan dukungan berupa bantuan studi selama menempuh Program Doktor.
15. Drs. BT. Dewobroto, M.Sn (Dekan Periode Sebelumnya) dan Nanang Bagus Subekti, S.Pd, M.Pd selaku Dekan FKIP UST Yogyakarta beserta Wakil-Wakilnya dan Dra. Dharmawati DP, M.Hum selaku Kaprodi Pendidikan Seni Rupa UST Yogyakarta yang telah banyak memberikan ijin belajar dan fleksibilitas menyelesaikan studi.
16. Ir. Rosanna Christiningsih, M.S selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UST Yogyakarta dan Dra. Siti Rochmiyati, M.Pd Kepala LP3M UST Yogyakarta sebagai atasan langsung yang telah banyak memberikan ruang yang cukup untuk menyesuaikan tugas dan tanggung jawab lembaga serta dukungan moral yang luar biasa. Dan, seluruh tim LP3M (Pak Eko, Bu Dewi, Pak Abeje, Mas Febdy, Mba Utri, dan Mba Efy) yang selalu suport sehingga dapat menuntaskan penulisan disertasi ini.
17. Istri tercinta Lusrita Sutan Bungsu, anak-anak tersayang Shafa' Selimanorita dan Rakka Nathan Azzuranota yang memberikan dukungan luar biasa serta do'a. Mereka merupakan inspirasi, kebahagiaan, harapan, dan masa depan yang penulis banggakan yang memotivasi penulis dalam menuntaskan disertasi maupun proses kreatif selama ini.

18. Sahabat luar biasa Dr. Citra Aryandari (Etnomusikologi, ISI Yogyakarta & *Guest Lecture, Universteit van Amsterdam*), Dr. Arif Datoem (UMK, Malaysia), Anton Larens, Firman Lie (IKJ), Sakdiyah Makruf (UGM), Syamsul Barry (ISBI Bandung), dan Insanul Qisti Barriyah (UST) yang banyak membantu eksplorasi pemikiran, gerilya referensi, dan diskusi kritis yang inspiratif.

19. Kakak-Kakak, Adik-Adik, kedua Orang Tua, Bapak Darsa Sugyan (Alm) – Ibu Siti Nari (Alm) dan Kedua Mertua Ibu Hj. Fatimah bin H. Ibrahim (Alm) – Bapak Nafilus Sutan Bungsu (Alm) serta sahabat-sahabat masa studi yang tak lelah mendukung impian penulis, menyokong doa dan menguatkan mental penulis selama ini.

Akhirnya penulis berharap naskah disertasi ini dapat memberi inspirasi dan referensi serta bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan pada dunia akademik atau dalam kehidupan masyarakat saat ini maupun di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 10 Januari 2018

Moh. Rusnoto Susanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR SKEMA	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Ide Penciptaan	1
B. Ide dan Konsep Penciptaan	13
C. Rumusan Masalah Penciptaan	14
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	15
1. Tujuan Penciptaan Seni	15
2. Manfaat Penciptaan Seni	15
E. Estimasi Karya	16
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA, KARYA TERDAHULU, DAN TEMUAN KONSEP	23
A. Kajian Pustaka	23
1. <i>Cyberspace</i> dalam Perspektif <i>Cybercultutres</i>	23
2. Refleksi Kontekstual Melalui Studi Poskolonial dan Perubahan Sosial	34
3. Teori <i>Simulacra</i> Baudrillard dan Pandangan Hermeneutik Gadamer	55
B. Tinjauan Sumber dan Kajian Karya Terdahuu	61
1. Kajian Sumber	62
2. Kajian Karya Terdahulu	72
a. Karya Stephan Martiniere	72
b. Karya Yaacob Agam	75
c. Karya Krisna Murti	77
d. Karya Gusmen Hariadi	80
e. Karya Nanang Warsito	82
C. Temuan Konsep Penciptaan	84
BAB III. METODE PENCIPTAAN	95
A. Eksplorasi	100
B. Perancangan	108
1. Perancangan Karya I. <i>Virtual Replacement</i>	112

2.	Perancangan Karya II-III. <i>Electricitty #6 dan Electricitty #8</i>	114
3.	Perancangan Karya IV. <i>Virtue-Giant.</i>	116
4.	Perancangan Karya V. <i>Virtual Explosion</i>	119
5.	Perancangan Karya VI 'Nabelschau'	120
6.	Perancangan Karya VII-VIII & IX <i>Bordeless Home Serries</i>	123
7.	Perancangan Karya X-XI-XII & XIII <i>Barcoding World</i>	128
8.	Perancangan Karya XIII <i>Visualisasi Comfort Zona</i>	135
C.	Perwujudan	138
1.	Tahapan Proses Perwujudan Karya	138
2.	Proses Perwujudan Karya	145
a.	Visualisasi Karya I. <i>Virtual Replacement</i>	145
b.	Visualisasi Karya II-III. <i>Electricitty #6 dan Electricitty #8</i>	146
c.	Visualisasi Karya IV. <i>Virtue-Giant.</i>	148
d.	Visualisasi Karya V. <i>Virtual Explosion</i>	150
e.	Visualisasi Karya VI 'Nabelschau'	151
f.	Visualisasi Karya VII-VIII & IX <i>Bordeless Home Serries</i>	154
g.	Visualisasi Karya X-XI-XII & XIII <i>Barcoding World</i>	157
h.	Visualisasi Karya XIII <i>Visualisasi Comfort Zona</i>	165
D.	Presentasi	167
BAB IV.	ANALISIS DAN SINTESIS	172
A.	Analisis	172
1.	Reinterpretasi Fenomena dan Tinjauan Reflektif <i>Cybercultures</i>	172
2.	Analisis Visual Karya	176
a.	Analisis Karya I. 'Virtual Replacement'	176
b.	Analisis Karya II & III. <i>Electricitty Serries</i>	180
c.	Analisis Karya IV. <i>Virtue-Giant</i>	184
d.	Analisis Karya V. <i>Virtual Explosion</i>	189
e.	Analisis Karya VI. 'Nabelschau'	192
f.	Analisis Karya VII-VIII & IX. <i>Bordeless Home Serries</i>	197
g.	Analisis Karya X-XI-XII & XIII. <i>Barcoding World</i>	202
h.	Analisis Karya XIII. <i>Visualisasi Comfort Zona</i>	213
C.	Sintesis	216
1.	Sintesis Konsep	216
2.	Sintesis Visual Karya	221
BAB V.	PENUTUP	226
1.	Kesimpulan	226
2.	Saran-Saran	231
	KEPUSTAKAAN	234
	GLOSARIUM	238
	DAFTAR GAMBAR	

Gambar 1.	'Engine City (The Engine of Light)' dan 'Angel City (Hitting The Skids in Pixel Town) Karya Stephan Martiniere	72
Gambar 2.	Lukisan karya Yaacov Agam 'Transparent Rhythms II'	75
Gambar 3.	Sylver Circle, 12'1" x 13'2,1/4", cat minyak pada aluminum, 1967-1968	75
Gambar 4.	Gambar 4. 'Belajar Antre Kepada Semut', 400x800 cm, video instalasi, 1996 (Krisna Murti)	78
Gambar 5.	Karya Gusmen Hariadi (News #00, 160x180cm, pencil, carcoal, acrylic on canvas, 2014 dan Dialog Seni, 150x150cm, acrylic on canvas, 2013)	80
Gambar 6.	Nanang Warsito, Bersusah-susah Menuju Kegembiraan, 180x200 cm, acylic on canvas, 2008	82
Gambar 7.	Aplikasi teknik <i>opaque</i>	110
Gambar 8.	Aplikasi teknik transparan pada media batu dan kanvas	111
Gambar 9	Studi <i>Visual Form</i> dengan cetak foto digital hasil eksplorasi <i>digital effect Adope Photoshop</i>	112
Gambar 10.	Aplikasi <i>digital printing</i>	112
Gambar 11.	Sketsa diaplikasi melalui program <i>Adope Photoshop</i> dengan teknik <i>mirror effect</i>	113
Gambar 12.	Proses konfigurasi sketsa <i>Virtual Replacement</i>	114
Gambar 13.	Sketsa digital bermula dari karya <i>Electricitty #1</i>	115
Gambar 14.	<i>Electricity #6</i> , 200x180cm, <i>Acrylic on Canvas</i> , 2010	116
Gambar 15.	<i>Electricity #8</i> , 200x180cm, <i>Acrylic on Canvas</i> , 2011	117
Gambar 16.	Sumber inspirasi framing lansdcape gunung batu, foto bumi, dan frame PC Apple	118
Gambar 17.	Perancangan <i>Virtue Giant</i> hasil simulasi visual melalui <i>Adope Photoshop</i>	119
Gambar 18.	Materi inspirasi perencanaan sketsa, disain dengan simulasi visual	120
Gambar 19.	Perancangan <i>Explo-virtual#2</i>	121
Gambar 20.	Sumber inspirasi awal mengamati <i>gesture</i> dan <i>fashion</i>	121
Gambar 21.	Studi <i>Visual Form</i> Pada Sumber Gagasan Eksplorasi Mencari Bentuk Estetis	122
Gambar 22.	Sketsa Awal dengan <i>Drawing Pen</i> pada Kertas <i>Concord</i>	122
Gambar 23.	Bentuk <i>barcode</i> bergaris dan numbering sebagai inspirasi awal	123
Gambar 24.	Merancang bentuk tata ruang terinspirasi dari bangunan mall	123
Gambar 25.	Alternatif-alternatif perancangan <i>BORDELESS CYBERSPACE #1</i>	124
Gambar 26.	Sumber inspirasi awal berupa foto petir dan hujan	125
Gambar 27.	Eksplorasi perancangan visual yang mengkombinasi beberapa alternatif <i>background</i>	126
Gambar 28.	Sumber inspirasi dari sekumpulan batu-batu megalitik pada suku Batak dan batu-batu besar yang tersebar di lepas pantai Kilim Geoforest Park Kepulauan Langkawi.	127
Gambar 29.	Perancangan detail karya KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH	128

Gambar 30.	Sketsa awal menggunakan media <i>Drawing Pen, Pencil</i> pada Kertas <i>Concord</i>	129
Gambar 31.	Transformasi bentuk sirkuit elektronik dan eksplorasi bentuk pokok <i>binary code</i> sebagai inspirasi ke dalam konsep bentuk membulat terinspirasi pada bentuk bola bumi melalui program <i>Adobe Photoshop</i>	129
Gambar 32.	Studi bentuk dengan mengeksplorasi bentuk penunjang sebagai inspirasi (<i>robotic toys</i> dan aplikasi kode binar berbentuk modular).	130
Gambar 33.	Alternatif perencanaan dan simulasi visual proyek Tugas Akhir yang diolah dengan aplikasi program <i>Adobe Photoshop CS4</i> dan <i>CorelDRAW X3</i>	130
Gambar 34.	Perancangan awal dengan penulis melakukan brainstorming melalui eksplorasi beberapa idiom formal misalnya foto adegan robot berjabat tangan dengan seorang perempuan, figur dan detail tangan robot serta foto tangan yang saling berjabat dengan latar belakang peta dunia.	131
Gambar 35.	Sketsa jabat tangan sebagai acuan <i>point of interest</i> dengan eksplorasi bentuk bejana logo <i>face book</i> yang terbakar, eksplor barcode, sirkuit yang transformatif berupa tangan berkulit NCB.	131
Gambar 36.	<i>Barcode</i> sebagai acuan <i>point of interest</i> dan eksplorasi bentuk bejana logo <i>face book</i> yang terbakar	132
Gambar 37.	Alternatif Desain Karya XI, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, digital print, 2016	132
Gambar 38.	Alternatif Desain kedua pada Karya XI, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, digital print, 2016	133
Gambar 39.	Eksplorasi sumber gagasan (figur manusia Jawa dan <i>Cyborg</i>) dan beberapa logo media sosial	133
Gambar 40.	Alternatif Perancangan terpilih Karya XII, <i>Friendly With Barcode #2</i> , 150x245cm, digital print, 2015	134
Gambar 41.	Sumber inspirasi dan <i>brainstorming</i> logo media sosial	135
Gambar 42.	Membuat pola stansil untuk membuat detail pola tiap bagian lukisan	136
Gambar 43.	Proses sketsa langsung pada bidang kanvas saat proses kreatif memvisualisasikan gagasan mengenai <i>Comfort Zona</i> ,	137
Gambar 44.	Proses <i>finishing</i> detail karya dan proses aplikasi vernish.	141
Gambar 45.	<i>Proses konfigurasi sketsa Virtual Replacement</i> , yang akan diaplikasikan	145
Gambar 46.	Visualisasi dari desain ke bidang kanvas	145
Gambar 47.	<i>Virtual Replacement</i> , 1000x180cm (5 panel), <i>Acrylic on Canvas</i> , 2010	146
Gambar 48.	Sketsa digital bermula dari karya <i>Electricity #1</i> dengan menekankan aspek improvisasi, dengan membebaskan imajinasi berseluncur ke berbagai pola pencitraan baru yang kemudian	146

	disadari kehadirannya.	
Gambar 49	Perancangan dapat berangkat melalui kegiatan Eksplorasi Estetik <i>Electricity #6</i>	147
Gambar 50	Proses aplikasi desain <i>Electricity #8</i> , 200x180cm, <i>Acrylic on Canvas</i> .	147
Gambar 51	Visualisasi akhir karya <i>Electricity #8</i>	148
Gambar 52	Perancangan <i>Virtue Giant</i> hasil simulasi visual melalui <i>adobe photoshop</i> yang akan di visualisasi pada kanvas berukuran 200x180cm dengan improvisasi pada frame PC dan membuat <i>landscape</i> kota pada bagian bawahnya.	148
Gambar 53	<i>Virtue Giant</i> , 200x180cm, <i>Acrylic on Canvas</i> , 2010	149
Gambar 54	Perancangan <i>Explo-virtual#2: Membangun Dunia-Dunia Imajiner</i> hasil simulasi visual melalui <i>adobe photoshop</i>	150
Gambar 55	<i>Explo-virtual#2: Membangun Dunia-Dunia Imajiner</i> , 245x600cm, <i>Acrylic on Canvas</i> , 2011-2012.	151
Gambar 56	Sketsa Awal dengan <i>Drawing Pen</i> pada Kertas <i>Concord</i>	151
Gambar 57	Hasil <i>retouching</i> dengan digital <i>effect Adobe Photoshop</i>	152
Gambar 58	Alternatif perencanaan dan simulasi visual proyek Tugas Akhir yang diolah dengan aplikasi program <i>Adope Photoshop CS4</i> dan <i>CorelDRAW X3</i>	152
Gambar 59	Detail karya dari berbagai sudut pandang setelah dilakukan proses <i>finishing</i>	153
Gambar 60	Karya Final ' <i>NABELSCHAU</i> ', 480x150cm, <i>Mixed Media</i> , 2011-2012	154
Gambar 61	Alternatif perancangan <i>BORDELESS CYBERSPACE #1</i> melalui <i>Adope Photoshop</i>	154
Gambar 62	<i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #1</i> 240x150 cm, <i>acrylic on canvas</i> , 2014	155
Gambar 63	Eksplorasi perancangan visual yang mengkombinasi beberapa alternatif <i>background</i>	156
Gambar 64	<i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #2</i> 240x150 cm, <i>acrylic on canvas</i> , 2014	156
Gambar 65	Perancangan dan detail proses karya KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH	157
Gambar 66	Karya Final KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH	157
Gambar 67	Sketsa awal menggunakan media <i>Drawing Pen, Pencil</i> pada Kertas <i>Concord</i>	158
Gambar 68	Transformasi bentuk sirkuit elektronik dan eksplorasi bentuk pokok <i>binnary code</i>	159
Gambar 69	Studi bentuk dengan mengeksplorasi bentuk penunjang sebagai inspirasi (<i>robotic toys</i> dan aplikasi kode binar berbentuk modular).	159
Gambar 70	Alternatif perencanaan dan simulasi visual proyek Tugas Akhir yang diolah dengan aplikasi program <i>Adope Photoshop CS4</i> dan	160

	<i>CorelDRAW X3</i>	
Gambar 71	Karya X, <i>Bordeless Home With Barcode Home</i> , 100x100cm, digital print, 2016	160
Gambar 72	Sketsa jabat tangan sebagai acuan point of interes dengan eksplorasi bentuk transformasi berjabat tangan berkulit NCB dengan bentuk tangan natural.	161
Gambar 73	<i>Barcode</i> sebagai acuan <i>point of interes</i> dan eksplorasi bentuk bejana logo <i>face book</i> yang terbakar.	161
Gambar 74	Alternatif Desain Karya XI, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, digital print, 2016	162
Gambar 75	Karya XI yang terpilih, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, digital print, 2016	162
Gambar 76	Eksplorasi sumber gagasan (figur manusia Jawa dan <i>Cyborg</i>) dan beberapa logo media sosial	163
Gambar 77	Alternatif Desain Karya XII, <i>Friendly With Barcode #2</i> , 150x245cm, digital print, 2015	164
Gambar 78	Karya terpilih XII, <i>Friendly With Barcode #2</i> , 180x200cm, digital print, 2015	165
Gambar 79	Proses sketsa awal dengan drawing pen untuk mentransformasi bentuk ke dalam pola stensil	165
Gambar 80	Proses Sketsa dan membuat <i>background</i> lukisan	166
Gambar 81	Membuat stansil untuk membuat detail pola tiap bagian lukisan	166
Gambar 82	Proses Visualisasi <i>Comfort Zona</i> , 150x245cm, Acrylic on Canvas, 2015	167
Gambar 83	Proses Visualisasi dan pengerjaan detail Karya XIII, <i>Comfort Zona</i> , 150x245cm, Acrylic on Canvas, 2015	168
Gambar 84	<i>Virtual Replacement</i> , 1000x180cm (5 panel), Acrylic on Canvas, 2010	176
Gambar 85	<i>Electricity #6</i> , 200x180cm, Acrylic on Canvas, 2010	180
Gambar 86	<i>Electricity #8</i> , 200x180cm, Acrylic on Canvas, 2011	181
Gambar 87	<i>Virtue Giant</i> , 200x180cm, Acrylic on Canvas, 2010	184
Gambar 88	<i>Explo-virtual#2</i> : Membangun Dunia-Dunia Imajiner, 245x600cm, Acrylic on Canvas, 2011-2012.	189
Gambar 89	' <i>NABELSCHAU</i> ', 480x150cm, Mixed Media, 2011-2012	192
Gambar 90	Detail karya ' <i>NABELSCHAU</i> '	193
Gambar 91	<i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #1</i> , 240x150 cm, acrylic on canvas, 2014	197
Gambar 92	<i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #2</i> , 240x150 cm, acrylic on canvas, 2014	198
Gambar 93	Display karya <i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #1- #2</i> di Galeri Nasional	198
Gambar 94	Detail bagian bilah batu pada karya KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH 30x15x25cm [9 panels], acrylic on stone, 2015	201

Gambar 95	KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH, 30x15x25cm [9 panels], <i>acrylic on stone</i> , 2015	202
Gambar 96	Karya X, <i>Bordeless Home With Barcode Home</i> , 100x100cm, digital print, 2016 dan Detail <i>Bordeless Home With Barcode Home</i>	205
Gambar 97	Karya XI, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, <i>digital print</i> , 2016	208
Gambar 98	Karya XII, <i>Friendly With Barcode #2</i> , 150x245cm, <i>digital print</i> , 2015	208
Gambar 99	Karya XIII, <i>Comfort Zona</i> , 150x245cm, <i>Acrylic on Canvas</i> , 2015	214



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Pengertian dan Konsep Perubahan Sosial.	38
----------	---	----

DAFTAR SKEMA

Skema 1.	Peta Jalan Penelitian Sebagai Outline Disertasi Penciptaan Seni	12
Skema 2	Skema Dimensi-Dimensi Dalam Perubahan Sosial	39
Skema 3.	Skema Konsep dan Proses Penciptaan Seni Lukis. Eksplorasi data, analisis dan eksperimentasi dilakukan di Yogyakarta dan Jakarta sebagai kota besar yang secara langsung menjadi praktik serta berada pada wacana maupun praksis <i>cyberspace</i>	86
Skema 4.	Skema Konsep Refleksi Terhadap <i>Cybercultures</i>	88
Skema 5.	Skema Temuan Konsep Penciptaan Seni	91
Skema 6.	<i>Practice Based Research</i>	98
Skema 7.	Skema Proses Penciptaan Seni	169



VIRTUAL REPLACEMENT
Refleksi Terhadap *Cybercultures*

DISERTASI

Untuk memperoleh Gelar Doktor dalam Program Doktor Penciptaan Seni
Minat Utama Penciptaan Seni Rupa
Pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Telah dipertahankan di Hadapan Panitia Ujian Doktor Terbuka



Pada Hari: Senin
Tanggal : 8 Januari 2018
Jam : 10.00 WIB

Oleh:
Moh. Rusnoto Susanto

NIM 103 0060 511

Telah diuji pada Ujian Tahap II (Terbuka)

Tanggal 8 Januari 2018

PANITIA PENGUJI DISERTASI

Ketua : Profesor Dr. DJohan, M.Si.

Anggota : 1. Profesor Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.

2. Profesor Drs. SP. Gustami, SU.

3. Profesor Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A, Ph.D.

4. Profesor Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

5. Profesor PM. Laksono

6. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.

7. Dr. St. Sunardi

8. Kurniawan Adi Saputro, P.hD.

Ditetapkan dengan Surat Tugas
Direktur PPs Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Nomor : 1155/IT4.4/KP/2017

PANITIA PENILAIAN UJIAN DISERTASI TAHAP AKHIR II

Status	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Profesor Dr. DJohan, M.Si
Anggota	1. Profesor Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D
	2. Profesor Drs. SP. Gustami, SU
	3. Profesor Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A, Ph.D.
	4. Profesor Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
	5. Profesor PM. Laksono
	6. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.
	7. Dr. St. Sunardi
	8. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D.



Yogyakarta,
Direktur,

Profesor Dr. DJohan, M.Si
NIP: 196112171994031001

LEMBAR PERSETUJUAN

Naskah Disertasi ini Telah Disetujui
Tanggal 8 Januari 2018

Oleh:

Promotor,

Kopromotor,



Profesor Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD

NIP. 195610191983031003

Profesor Drs SP. Gustami, SU.

NIP.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Disertasi ini penulis persembahkan Ilmu Pengetahuan, kedua orang tua (Alm) Darsa Sugyan, (Alm) St. Nari, kedua mertua (Alm) Nafilus Sutan Bungsu, (Alm) Hj. Fatimah, istri tercinta Lusrita, S.Pd serta buah cinta kami tersayang si cantik Shafa Selimanorita (15 tahun, Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta) dan si ganteng Rakka Nathan Azzuranota (Kelas 1 SDN Keputeran A Yogyakarta).

Sahabat luar biasa Dr. Citra Aryandari, MA (Etnomusikologi, ISI Yogyakarta & *Guest Lecture, Universteit van Amsterdam*), Prof. Madya. Hasnul Jamal Saidon, P.hD. (ahli *Electronic Art, Universiti Sains Malaysia*), Sulebar M Soekarman, dan Anton Larenz (Antropolog dari German) yang banyak membantu eksplorasi gagasan kritis, pendalaman pemikiran, gerilya referensi, dan diskusi kritis yang inspiratif.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa Disertasi yang ditulis dan karya seni yang dipamerkan ini, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Disertasi sebagai wujud pertanggungjawaban verbal dari sebuah karya seni merupakan hasil penelitian dan penciptaan yang didukung berbagai referensi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggung jawab atas orisinalitas disertasi maupun karya seni tersebut, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 10 November 2017

Yang membuat pernyataan,

Moh. Rusnoto Susanto
NIM 103 0060 511

VIRTUAL REPLACEMENT

Reflection of Cybercultures

Written Project Report
Postgraduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2018
By **Moh. Rusnoto Susanto**

ABSTRACT

The changes of contemporary culture triggers the growing tendency of excavation of new images on the changing social character, taste, and lifestyle of today's society. The frenetic changes of imaging in various media, the launching of private audio-visual (television) products, the competition of products in the business of capitalism, the bombardment of themes and lifestyles unceremoniously seized the virtual space and the internet in the era of cyberspace technology simulation. Inevitably, almost all activities are always in the network and directly interact with the virtual world. The character of contemporary culture so vigorously represents secondary trends that were previously thought to have provided no satisfactory and functional alternatives. Social change raises the question of interpretation of identity and existence.

The achievement of the virtual world peak, on the one hand improves comfort and convenience, on the other hand triggers the erosion of collective identity which now leads to the increasing trigger of fragmentation of individual identity. The author is directly involved in the decline of traditional referral patterns and has a direct impact on our society that is no longer able to share space and time to make small talk, greeted in the context of the concept of presence in reality, awareness decreased of the quality of social interaction and the loss of layers of humanist tolerance. *Virtual Replacement* is the subject of this dissertation, the author is inspired by the cybercultures phenomenon which interesting to trace the symptoms and changes that significantly affect the changes as well as the formation of the character of contemporary society.

The author did the creation process based on study to explore ideas and discover the concept of art creation as a *reflection* of deep observation and involvement in the reflection of cybercultures. The author reflects both the academic experience and the empirical experience through the creative process as an integrated part of the various virtual events through the exploration of networks in the cyber space. Through the exploration of ideas and visual form by analyzing the findings of art creation research that construct the concept and visualization of artwork. In the creative process the authors represent specific attitudes and views as a reflection of social phenomena through today's telecommunication technology in the hope that through created works contribute to awareness of public attitudes toward the impact of *cybercultures*. It is this point that is expressed both conceptually and visually as part of a reflective narrative of cyber change when changes in cyber technology affect *social change*.

Keywords: *virtual replacement, reflection, cybercultures, and social change,*

VIRTUAL REPLACEMENT

Refleksi Terhadap *Cybercultures*

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018
Oleh **Moh. Rusnoto Susanto**

ABSTRAK

Perubahan budaya kontemporer memicu tumbuhnya kecenderungan penggalan citra-citra baru pada perubahan karakter sosial, perubahan cita rasa dan gaya hidup masyarakat dewasa ini. Hingar-bingar pergantian pencitraan di berbagai media, peluncuran produk audio visual (televisi) swasta, kompetisi produk dalam bisnis kapitalisme, bombardir tema dan gaya hidup begitu saja menyergap tanpa batas pada ruang virtual maupun internet dalam era simulasi teknologi *cyberspace*. Tak pelak, hampir semua aktivitas selalu berada dalam jejaringnya dan langsung berinteraksi dengan dunia virtual. Karakter budaya kontemporer begitu gencar merepresentasikan kecenderungan-kecenderungan sekunder yang sebelumnya dianggap tidak memberikan alternatif yang memuaskan dan fungsional. Perubahan sosial memunculkan persoalan interpretasi terhadap identitas maupun eksistensi.

Pencapaian puncak dunia virtual, di satu sisi meningkatkan kenyamanan dan berbagai kemudahan, di sisi lain memicu pengikisan identitas kolektif yang kini mengarah pada semakin meningkatnya picu terbentuknya fragmentasi identitas individual. Penulis terlibat langsung pada menurunnya pola rujukan tradisional dan berperan memberikan dampak langsung pada masyarakat kita yang tak lagi mampu berbagi ruang dan waktu untuk berbasa-basi, tegur-sapa dalam konteks konsep kehadiran- secara realitas, menurunnya kesadaran pada kualitas interaksi sosial dan kehilangan lapis-lapis toleransi humanisnya. *Virtual Replacement* merupakan pokok persoalan dalam penyusunan disertasi ini, penulis terinspirasi oleh fenomena *cybercultures* yang menarik untuk menelusuri gejala dan perubahannya yang berpengaruh secara signifikan pada perubahan sekaligus pembentukan karakter masyarakat kontemporer.

Penulis melakukan proses penciptaan seni berbasis kajian untuk menggali gagasan dan menemukan konsep penciptaan karya seni sebagai bentuk *refleksi* dari pengamatan dan keterlibatan yang mendalam mengenai refleksi terhadap *cybercultures*. Penulis merefleksikan pengalaman akademik maupun pengalaman empirikal melalui proses kreatif sebagai bagian terintegrasi terhadap berbagai peristiwa perubahan maya melalui eksplorasi jejaring dalam ruang *cyber*. Melalui eksplorasi gagasan maupun bentuk visual dengan menganalisis temuan penelitian penciptaan seni yang mengonstruksi konsep dan visualisasi karya seni. Dalam proses kreasi penulis merepresentasikan sikap maupun pandangan spesifik sebagai refleksi terhadap fenomena sosial melalui teknologi telekomunikasi saat ini dengan harapan bahwa melalui karya seni yang diciptakan memberi kontribusi terhadap kesadaran sikap masyarakat terhadap dampak *cybercultures*. Poin inilah yang dipaparkan baik secara konseptual maupun visual sebagai bagian narasi reflektif mengenai perubahan maya ketika perubahan teknologi *cyber* mempengaruhi *perubahan sosial*.

Kata-kata kunci: *virtual replacement, refleksi, cybercultures, dan perubahan sosial*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, karuni, dan kehendakNYA akhirnya menuntaskan penyusunan Naskah Disertasi Penciptaan Seni pada Program Doktor Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul '*Virtual Replacement: Refleksi Terhadap Cybercultures*'. Penyelesaian penyusunan dan karya seni ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang turut memberi kontribusi dan dukungan serta do'a. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis sampaikan penghargaan setinggi-tingginya dengan ucapan terima kasih kepada;

1. Profesor Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A, Ph.D. selaku Promotor dan Profesor Drs. SP. Gustami, SU. selaku Ko-promotor yang banyak memberi bimbingan, arahan, penguatan, penajaman, refleksi, dan koreksi dalam penyempurnaan selama penyusunan disertasi.
2. Profesor Dr. DJohan, M.Si. selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan seluruh Dosen serta Staf Administrasi Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang banyak memfasilitasi kelancaran teknis penyusunan dan proses ujian demi ujian yang diselenggarakan setiap semester.
3. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si, selaku Ketua Program Studi Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mendukung dan memfasilitasi proses terlaksananya ujian disertasi ini.

4. Profesor Dr. PM. Laksono selaku Penguji Ahli dari UGM Yogyakarta dan Dosen Pembimbing Mata Kuliah Pendamping Disertasi yang telah banyak membimbing penulis melalui Mata Kuliah Teori Kritis yang inspiratif dalam menguatkan kembali perspektif dan bentangannya untuk penajaman penulisan disertasi.
5. Profesor Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Penguji Ahli yang telah banyak memberikan koreksi dan penajaman materi dan metodologis dalam penyusunan disertasi ini.
6. Dr. St. Sunardi selaku Penguji Ahli dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengampu Filsafat dan Refleksi Seni yang banyak memberikan penajam inspiratif dan menggugah dalam penyempurnaan penyusunan disertasi.
7. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku Penguji Ahli yang memberi pandangan-pandangan ilmiah dan prosedur penciptaan seni dalam disertasi ini.
8. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.FA, Ph.D. selaku Penguji Ahli yang banyak memberikan masukan mengenai notasi ilmiah dan pencermatan pada bahasa ilmiah yang digunakan dalam disertasi ini.
9. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D. selaku Penguji Ahli yang telah memberikan pencerahan bagaimana mekanisme cybercultures yang tak dapat lihat ekse negatifnya saja.

10. Nazli Aziz selaku Direktur Nafa's Residensi dan Direktur Chandan Galerry, Kuala Lumpur Malaysia yang telah mengundang dan memfasilitasi dalam Residensi Kurator di Muzium & Galeri Tuanku Fauziah University Sains Malaysia, Pulau Penang, Malaysia.
11. Profesor Madya Hasnul Jamal Saidon selaku Direktur Muzium & Galeri Tuanku Fauziah University Sains Malaysia, Penang yang telah menerima sekaligus memfasilitasi selama 1 bulan penuh untuk melakukan residensi kurator, penelitian seni kontemporer, guest lecture di beberapa universitas di Malaysia, dan melakukan kajian budaya Melayu.
12. Direktur Program Kebun Rupa USM Penang Malaysia bersama Direktur dan Tim Kurator Muzium & Galeri Tuanku Fauziah University Sains Malaysia, Penang yang telah banyak merekomendasi dan mengundang sebagai Dosen Tamu dalam lawatan melalui program workshop maupun seminar di USM Penang, UiTM Perak, dan UPSI Tanjong Malim.
13. Para Narasumber: Sulebar M. Soekarman, Nunung WS, Anton Lorenz (Germany), Sofia Moreno Alfaro (Mexico), Profesor Madya Hasnul Jamal Saidon, Andee (*New Media Artist*) Ow Simone (*Taiwan Student New Media design* USM Penang), Mohd. Firdaus Khairuddin (Thailand, Kurator Fizika dan Restorasi Museum MGTF USM Penang), Kummar Kuruf Vasu, Student *New Media Design* USM Penang, dan sahabat diskusi yang tak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusi informasi maupun data empiris mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan *cybercultures*.

14. Drs. H. Pardimin, M.Pd, Ph.D. selaku Rektor Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta beserta Wakil-Wakil Rektor yang telah banyak memberikan fasilitas, keleluasan tugas, dan dukungan berupa bantuan studi selama menempuh Program Doktor.
15. Drs. BT. Dewobroto, M.Sn (Dekan Periode Sebelumnya) dan Nanang Bagus Subekti, S.Pd, M.Pd selaku Dekan FKIP UST Yogyakarta beserta Wakil-Wakilnya dan Dra. Dharmawati DP, M.Hum selaku Kaprodi Pendidikan Seni Rupa UST Yogyakarta yang telah banyak memberikan ijin belajar dan fleksibilitas menyelesaikan studi.
16. Ir. Rosanna Christiningsih, M.S selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UST Yogyakarta dan Dra. Siti Rochmiyati, M.Pd Kepala LP3M UST Yogyakarta sebagai atasan langsung yang telah banyak memberikan ruang yang cukup untuk menyesuaikan tugas dan tanggung jawab lembaga serta dukungan moral yang luar biasa. Dan, seluruh tim LP3M (Pak Eko, Bu Dewi, Pak Abeje, Mas Febdy, Mba Utri, dan Mba Efy) yang selalu suport sehingga dapat menuntaskan penulisan disertasi ini.
17. Istri tercinta Lusrita Sutan Bungsu, anak-anak tersayang Shafa' Selimanorita dan Rakka Nathan Azzuranota yang memberikan dukungan luar biasa serta do'a. Mereka merupakan inspirasi, kebahagiaan, harapan, dan masa depan yang penulis banggakan yang memotivasi penulis dalam menuntaskan disertasi maupun proses kreatif selama ini.

18. Sahabat luar biasa Dr. Citra Aryandari (Etnomusikologi, ISI Yogyakarta & *Guest Lecture, Universteit van Amsterdam*), Dr. Arif Datoem (UMK, Malaysia), Anton Larens, Firman Lie (IKJ), Sakdiyah Makruf (UGM), Syamsul Barry (ISBI Bandung), dan Insanul Qisti Barriyah (UST) yang banyak membantu eksplorasi pemikiran, gerilya referensi, dan diskusi kritis yang inspiratif.

19. Kakak-Kakak, Adik-Adik, kedua Orang Tua, Bapak Darsa Sugyan (Alm) – Ibu Siti Nari (Alm) dan Kedua Mertua Ibu Hj. Fatimah bin H. Ibrahim (Alm) – Bapak Nafilus Sutan Bungsu (Alm) serta sahabat-sahabat masa studi yang tak lelah mendukung impian penulis, menyokong doa dan menguatkan mental penulis selama ini.

Akhirnya penulis berharap naskah disertasi ini dapat memberi inspirasi dan referensi serta bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan pada dunia akademik atau dalam kehidupan masyarakat saat ini maupun di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 10 Januari 2018

Moh. Rusnoto Susanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR SKEMA	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Ide Penciptaan	1
B. Ide dan Konsep Penciptaan	13
C. Rumusan Masalah Penciptaan	14
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	15
1. Tujuan Penciptaan Seni	15
2. Manfaat Penciptaan Seni	15
E. Estimasi Karya	16
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA, KARYA TERDAHULU, DAN TEMUAN KONSEP	23
A. Kajian Pustaka	23
1. <i>Cyberspace</i> dalam Perspektif <i>Cybercultutres</i>	23
2. Refleksi Kontekstual Melalui Studi Poskolonial dan Perubahan Sosial	34
3. Teori <i>Simulacra</i> Baudrillard dan Pandangan Hermeneutik Gadamer	55
B. Tinjauan Sumber dan Kajian Karya Terdahuu	61
1. Kajian Sumber	62
2. Kajian Karya Terdahulu	72
a. Karya Stephan Martiniere	72
b. Karya Yaacob Agam	75
c. Karya Krisna Murti	77
d. Karya Gusmen Hariadi	80
e. Karya Nanang Warsito	82
C. Temuan Konsep Penciptaan	84
BAB III. METODE PENCIPTAAN	95
A. Eksplorasi	100
B. Perancangan	108
1. Perancangan Karya I. <i>Virtual Replacement</i>	112

2.	Perancangan Karya II-III. <i>Electricitty #6 dan Electricitty #8</i>	114
3.	Perancangan Karya IV. <i>Virtue-Giant.</i>	116
4.	Perancangan Karya V. <i>Virtual Explosion</i>	119
5.	Perancangan Karya VI 'Nabelschau'	120
6.	Perancangan Karya VII-VIII & IX <i>Bordeless Home Serries</i>	123
7.	Perancangan Karya X-XI-XII & XIII <i>Barcoding World</i>	128
8.	Perancangan Karya XIII <i>Visualisasi Comfort Zona</i>	135
C.	Perwujudan	138
1.	Tahapan Proses Perwujudan Karya	138
2.	Proses Perwujudan Karya	145
a.	Visualisasi Karya I. <i>Virtual Replacement</i>	145
b.	Visualisasi Karya II-III. <i>Electricitty #6 dan Electricitty #8</i>	146
c.	Visualisasi Karya IV. <i>Virtue-Giant.</i>	148
d.	Visualisasi Karya V. <i>Virtual Explosion</i>	150
e.	Visualisasi Karya VI 'Nabelschau'	151
f.	Visualisasi Karya VII-VIII & IX <i>Bordeless Home Serries</i>	154
g.	Visualisasi Karya X-XI-XII & XIII <i>Barcoding World</i>	157
h.	Visualisasi Karya XIII <i>Visualisasi Comfort Zona</i>	165
D.	Presentasi	167
BAB IV.	ANALISIS DAN SINTESIS	172
A.	Analisis	172
1.	Reinterpretasi Fenomena dan Tinjauan Reflektif <i>Cybercultures</i>	172
2.	Analisis Visual Karya	176
a.	Analisis Karya I. 'Virtual Replacement'	176
b.	Analisis Karya II & III. <i>Electricitty Serries</i>	180
c.	Analisis Karya IV. <i>Virtue-Giant</i>	184
d.	Analisis Karya V. <i>Virtual Explosion</i>	189
e.	Analisis Karya VI. 'Nabelschau'	192
f.	Analisis Karya VII-VIII & IX. <i>Bordeless Home Serries</i>	197
g.	Analisis Karya X-XI-XII & XIII. <i>Barcoding World</i>	202
h.	Analisis Karya XIII. <i>Visualisasi Comfort Zona</i>	213
C.	Sintesis	216
1.	Sintesis Konsep	216
2.	Sintesis Visual Karya	221
BAB V.	PENUTUP	226
1.	Kesimpulan	226
2.	Saran-Saran	231
	KEPUSTAKAAN	234
	GLOSARIUM	238
	DAFTAR GAMBAR	

Gambar 1.	'Engine City (The Engine of Light)' dan 'Angel City (Hitting The Skids in Pixel Town) Karya Stephan Martiniere	72
Gambar 2.	Lukisan karya Yaacov Agam 'Transparent Rhythms II'	75
Gambar 3.	<i>Sylver Circle, 12'1" x 13'2,1/4", cat minyak pada aluminum, 1967-1968</i>	75
Gambar 4.	Gambar 4. 'Belajar Antre Kepada Semut', 400x800 cm, video instalasi, 1996 (Krisna Murti)	78
Gambar 5.	Karya Gusmen Hariadi (News #00, 160x180cm, pencil, <i>carcoal</i> , acrylic on canvas, 2014 dan Dialog Seni, 150x150cm, <i>acrylic on canvas</i> , 2013)	80
Gambar 6.	Nanang Warsito, Bersusah-susah Menuju Kegembiraan, 180x200 cm, <i>acyilic on canvas</i> , 2008	82
Gambar 7.	Aplikasi teknik <i>opaque</i>	110
Gambar 8.	Aplikasi teknik transparan pada media batu dan kanvas	111
Gambar 9	Studi <i>Visual Form</i> dengan cetak foto digital hasil eksplorasi <i>digital effect Adope Photoshop</i>	112
Gambar 10.	Aplikasi <i>digital printing</i>	112
Gambar 11.	Sketsa diaplikasi melalui program <i>Adope Photoshop</i> dengan teknik <i>mirror effect</i>	113
Gambar 12.	Proses konfigurasi sketsa <i>Virtual Replacement</i>	114
Gambar 13.	Sketsa digital bermula dari karya <i>Electricitty #1</i>	115
Gambar 14.	<i>Electricity #6, 200x180cm, Acrylic on Canvas, 2010</i>	116
Gambar 15.	<i>Electricity #8, 200x180cm, Acrylic on Canvas, 2011</i>	117
Gambar 16.	Sumber inspirasi framing lansdcape gunung batu, foto bumi, dan frame PC Apple	118
Gambar 17.	Perancangan <i>Virtue Giant</i> hasil simulasi visual melalui <i>Adope Photoshop</i>	119
Gambar 18.	Materi inspirasi perencanaan sketsa, disain dengan simulasi visual	120
Gambar 19.	Perancangan <i>Explo-virtual#2</i>	121
Gambar 20.	Sumber inspirasi awal mengamati <i>gesture</i> dan <i>fashion</i>	121
Gambar 21.	Studi <i>Visual Form</i> Pada Sumber Gagasan Eksplorasi Mencari Bentuk Estetis	122
Gambar 22.	Sketsa Awal dengan Drawing Pen pada Kertas Concord	122
Gambar 23.	Bentuk <i>barcode</i> bergaris dan numbering sebagai inspirasi awal	123
Gambar 24.	Merancang bentuk tata ruang terinspirasi dari bangunan mall	123
Gambar 25.	Alternatif-alternatif perancangan <i>BORDELESS CYBERSPACE #1</i>	124
Gambar 26.	Sumber inspirasi awal berupa foto petir dan hujan	125
Gambar 27.	Eksplorasi perancangan visual yang mengkombinasi beberapa alternatif <i>background</i>	126
Gambar 28.	Sumber inspirasi dari sekumpulan batu-batu megalitik pada suku Batak dan batu-batu besar yang tersebar di lepas pantai Kilim Geoforest Park Kepulauan Langkawi.	127
Gambar 29.	Perancangan detail karya KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH	128

Gambar 30.	Sketsa awal menggunakan media <i>Drawing Pen, Pencil</i> pada Kertas <i>Concord</i>	129
Gambar 31.	Transformasi bentuk sirkuit elektronik dan eksplorasi bentuk pokok <i>binary code</i> sebagai inspirasi ke dalam konsep bentuk membulat terinspirasi pada bentuk bola bumi melalui program <i>Adobe Photoshop</i>	129
Gambar 32.	Studi bentuk dengan mengeksplorasi bentuk penunjang sebagai inspirasi (<i>robotic toys</i> dan aplikasi kode binar berbentuk modular).	130
Gambar 33.	Alternatif perencanaan dan simulasi visual proyek Tugas Akhir yang diolah dengan aplikasi program <i>Adobe Photoshop CS4</i> dan <i>CorelDRAW X3</i>	130
Gambar 34.	Perancangan awal dengan penulis melakukan brainstorming melalui eksplorasi beberapa idiom formal misalnya foto adegan robot berjabat tangan dengan seorang perempuan, figur dan detail tangan robot serta foto tangan yang saling berjabat dengan latar belakang peta dunia.	131
Gambar 35.	Sketsa jabat tangan sebagai acuan <i>point of interest</i> dengan eksplorasi bentuk bejana logo <i>face book</i> yang terbakar, eksplor barcode, sirkuit yang transformatif berupa tangan berkulit NCB.	131
Gambar 36.	<i>Barcode</i> sebagai acuan <i>point of interest</i> dan eksplorasi bentuk bejana logo <i>face book</i> yang terbakar	132
Gambar 37.	Alternatif Desain Karya XI, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, digital print, 2016	132
Gambar 38.	Alternatif Desain kedua pada Karya XI, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, digital print, 2016	133
Gambar 39.	Eksplorasi sumber gagasan (figur manusia Jawa dan <i>Cyborg</i>) dan beberapa logo media sosial	133
Gambar 40.	Alternatif Perancangan terpilih Karya XII, <i>Friendly With Barcode #2</i> , 150x245cm, digital print, 2015	134
Gambar 41.	Sumber inspirasi dan <i>brainstorming</i> logo media sosial	135
Gambar 42.	Membuat pola stansil untuk membuat detail pola tiap bagian lukisan	136
Gambar 43.	Proses sketsa langsung pada bidang kanvas saat proses kreatif memvisualisasikan gagasan mengenai <i>Comfort Zona</i> ,	137
Gambar 44.	Proses <i>finishing</i> detail karya dan proses aplikasi vernish.	141
Gambar 45.	<i>Proses konfigurasi sketsa Virtual Replacement</i> , yang akan diaplikasikan	145
Gambar 46.	Visualisasi dari desain ke bidang kanvas	145
Gambar 47.	<i>Virtual Replacement</i> , 1000x180cm (5 panel), <i>Acrylic on Canvas</i> , 2010	146
Gambar 48.	Sketsa digital bermula dari karya <i>Electricity #1</i> dengan menekankan aspek improvisasi, dengan membebaskan imajinasi berseluncur ke berbagai pola pencitraan baru yang kemudian	146

	disadari kehadirannya.	
Gambar 49	Perancangan dapat berangkat melalui kegiatan Eksplorasi Estetik <i>Electricity #6</i>	147
Gambar 50	Proses aplikasi desain <i>Electricity #8</i> , 200x180cm, <i>Acrylic on Canvas</i> .	147
Gambar 51	Visualisasi akhir karya <i>Electricity #8</i>	148
Gambar 52	Perancangan <i>Virtue Giant</i> hasil simulasi visual melalui <i>adobe photoshop</i> yang akan di visualisasi pada kanvas berukuran 200x180cm dengan improvisasi pada frame PC dan membuat <i>landscape</i> kota pada bagian bawahnya.	148
Gambar 53	<i>Virtue Giant</i> , 200x180cm, <i>Acrylic on Canvas</i> , 2010	149
Gambar 54	Perancangan <i>Explo-virtual#2: Membangun Dunia-Dunia Imajiner</i> hasil simulasi visual melalui <i>adobe photoshop</i>	150
Gambar 55	<i>Explo-virtual#2: Membangun Dunia-Dunia Imajiner</i> , 245x600cm, <i>Acrylic on Canvas</i> , 2011-2012.	151
Gambar 56	Sketsa Awal dengan <i>Drawing Pen</i> pada Kertas <i>Concord</i>	151
Gambar 57	Hasil <i>retouching</i> dengan digital effect <i>Adope Photoshop</i>	152
Gambar 58	Alternatif perencanaan dan simulasi visual proyek Tugas Akhir yang diolah dengan aplikasi program <i>Adope Photoshop CS4</i> dan <i>CorelDRAW X3</i>	152
Gambar 59	Detail karya dari berbagai sudut pandang setelah dilakukan proses <i>finishing</i>	153
Gambar 60	Karya Final 'NABELSCHAU', 480x150cm, <i>Mixed Media</i> , 2011-2012	154
Gambar 61	Alternatif perancangan <i>BORDELESS CYBERSPACE #1</i> melalui <i>Adope Photoshop</i>	154
Gambar 62	<i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #1</i> 240x150 cm, <i>acrylic on canvas</i> , 2014	155
Gambar 63	Eksplorasi perancangan visual yang mengkombinasi beberapa alternatif <i>background</i>	156
Gambar 64	<i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #2</i> 240x150 cm, <i>acrylic on canvas</i> , 2014	156
Gambar 65	Perancangan dan detail proses karya KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH	157
Gambar 66	Karya Final KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH	157
Gambar 67	Sketsa awal menggunakan media <i>Drawing Pen, Pencil</i> pada Kertas <i>Concord</i>	158
Gambar 68	Transformasi bentuk sirkuit elektronik dan eksplorasi bentuk pokok <i>binnary code</i>	159
Gambar 69	Studi bentuk dengan mengeksplorasi bentuk penunjang sebagai inspirasi (<i>robotic toys</i> dan aplikasi kode binar berbentuk modular).	159
Gambar 70	Alternatif perencanaan dan simulasi visual proyek Tugas Akhir yang diolah dengan aplikasi program <i>Adope Photoshop CS4</i> dan	160

	<i>CorelDRAW X3</i>	
Gambar 71	Karya X, <i>Bordeless Home With Barcode Home</i> , 100x100cm, digital print, 2016	160
Gambar 72	Sketsa jabat tangan sebagai acuan point of interes dengan eksplorasi bentuk transformasi berjabat tangan berkulit NCB dengan bentuk tangan natural.	161
Gambar 73	<i>Barcode</i> sebagai acuan <i>point of interes</i> dan eksplorasi bentuk bejana logo <i>face book</i> yang terbakar.	161
Gambar 74	Alternatif Desain Karya XI, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, digital print, 2016	162
Gambar 75	Karya XI yang terpilih, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, digital print, 2016	162
Gambar 76	Eksplorasi sumber gagasan (figur manusia Jawa dan <i>Cyborg</i>) dan beberapa logo media sosial	163
Gambar 77	Alternatif Desain Karya XII, <i>Friendly With Barcode #2</i> , 150x245cm, digital print, 2015	164
Gambar 78	Karya terpilih XII, <i>Friendly With Barcode #2</i> , 180x200cm, digital print, 2015	165
Gambar 79	Proses sketsa awal dengan drawing pen untuk mentransformasi bentuk ke dalam pola stensil	165
Gambar 80	Proses Sketsa dan membuat <i>background</i> lukisan	166
Gambar 81	Membuat stansil untuk membuat detail pola tiap bagian lukisan	166
Gambar 82	Proses Visualisasi <i>Comfort Zona</i> , 150x245cm, Acrylic on Canvas, 2015	167
Gambar 83	Proses Visualisasi dan pengerjaan detail Karya XIII, <i>Comfort Zona</i> , 150x245cm, Acrylic on Canvas, 2015	168
Gambar 84	<i>Virtual Replacement</i> , 1000x180cm (5 panel), Acrylic on Canvas, 2010	176
Gambar 85	<i>Electricity #6</i> , 200x180cm, Acrylic on Canvas, 2010	180
Gambar 86	<i>Electricity #8</i> , 200x180cm, Acrylic on Canvas, 2011	181
Gambar 87	<i>Virtue Giant</i> , 200x180cm, Acrylic on Canvas, 2010	184
Gambar 88	<i>Explo-virtual#2</i> : Membangun Dunia-Dunia Imajiner, 245x600cm, Acrylic on Canvas, 2011-2012.	189
Gambar 89	' <i>NABELSCHAU</i> ', 480x150cm, Mixed Media, 2011-2012	192
Gambar 90	Detail karya ' <i>NABELSCHAU</i> '	193
Gambar 91	<i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #1</i> , 240x150 cm, acrylic on canvas, 2014	197
Gambar 92	<i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #2</i> , 240x150 cm, acrylic on canvas, 2014	198
Gambar 93	Display karya <i>BORDELESS VIRTUAL SPACE #1- #2</i> di Galeri Nasional	198
Gambar 94	Detail bagian bilah batu pada karya KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH 30x15x25cm [9 panels], acrylic on stone, 2015	201

Gambar 95	KOMUNITAS TANPA BATAS, TERBUKA, DAN TERBELAH, 30x15x25cm [9 panels], <i>acrylic on stone</i> , 2015	202
Gambar 96	Karya X, <i>Bordeless Home With Barcode Home</i> , 100x100cm, digital print, 2016 dan Detail <i>Bordeless Home With Barcode Home</i>	205
Gambar 97	Karya XI, <i>Friendly With Barcode #1</i> , 100x75 cm, <i>digital print</i> , 2016	208
Gambar 98	Karya XII, <i>Friendly With Barcode #2</i> , 150x245cm, <i>digital print</i> , 2015	208
Gambar 99	Karya XIII, <i>Comfort Zona</i> , 150x245cm, <i>Acrylic on Canvas</i> , 2015	214



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Pengertian dan Konsep Perubahan Sosial.	38
----------	---	----

DAFTAR SKEMA

Skema 1.	Peta Jalan Penelitian Sebagai Outline Disertasi Penciptaan Seni	12
Skema 2	Skema Dimensi-Dimensi Dalam Perubahan Sosial	39
Skema 3.	Skema Konsep dan Proses Penciptaan Seni Lukis. Eksplorasi data, analisis dan eksperimentasi dilakukan di Yogyakarta dan Jakarta sebagai kota besar yang secara langsung menjadi praktik serta berada pada wacana maupun praksis <i>cyberspace</i>	86
Skema 4.	Skema Konsep Refleksi Terhadap <i>Cybercultures</i>	88
Skema 5.	Skema Temuan Konsep Penciptaan Seni	91
Skema 6.	<i>Practice Based Research</i>	98
Skema 7.	Skema Proses Penciptaan Seni	169

