

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses Penciptaan Karya *video* seni “Konfigurasi Tubuh” telah terlaksana dengan baik. Karya ini memiliki banyak makna, dan bentuk yang imajinatif. Keberadaannya dapat menimbulkan bermacam persepsi. Adanya makna fisik dan ilusif dalam *video* ini, kemudian ada unsur gerak (*movement*) dan waktu, di sinilah menimbulkan banyak kemudahan untuk membentuk berbagai macam citra. Dalam proses penciptaan karya ini, pemilihan tema sangat penting sebagai patokan sejauh mana bobot karya yang akan dibuat. Sebuah karya seni yang cerdas tidak harus dikemas dengan kemasan yang formal atau bahkan harus selalu mahal. Tingkat kesulitan dan kerumitan juga bukan menjadi ukuran menarik atau tidaknya sebuah karya seni. Bahkan karya seni dengan kemasan sederhana pun dapat menjadi karya seni yang justru akan lebih menarik. Tema mempunyai peran yang sangat intim dalam proses penciptaan ini. Dari awal proses penciptaan karya, pembahasan tema banyak masukkan dari berbagai pihak. Hal ini membuat karya ini semakin berbobot dalam segi sudut pandang permasalahan yang akan di bahas. Tubuh menjadi tema utama yang dibahas dalam karya ini. Bukan hal yang mudah membahas tubuh. Memerlukan proses yang kompleks hingga dapat mengerucutkan topik menjadi dinamika tubuh sempurna.

Dalam sebuah realitas, kesempurnaan tubuh bukanlah hal yang harus di upayakan terus menerus. Melalui proses penciptaan karya video seni inilah semua pembelajaran baru menyangkut cara bersyukur divisualkan dalam bentuk video instalasi. Tubuh menjadi objek yang memiliki banyak peran dan pesan. Pesan tentang keberadaan Tuhan sebagai pemilik kesempurnaan menjadi persepsi yang akan selalu di ingat ketika menyaksikan video “Konfigurasi Tubuh”. Melalui bentuk video instalasi, karya ini menjawab banyak konflik yang menjadi kegelisahan pribadi. Sebuah pesan moral yang terselip dalam sebuah karya seni semoga dapat menjadi pesan yang selalu diingat sehingga dapat menimbulkan efek positif dalam kehidupan sehari-hari. Proses kreatif seperti ini justru membuka banyak wawasan yang tidak terduga. Pengembangan ide karya banyak mengalami perubahan yang semakin tajam. Pengalaman baru banyak didapatkan dan pada akhirnya dapat menambah esensi pada karya ini. Seperti misalnya bentuk-bentuk tubuh manipulatif yang timbul dari aplikasi teori gestalt. Sebelumnya tubuh-tubuh ini belum pernah terfikirkan, namun dengan teori gestalt, tubuh-tubuh yang sudah ada dapat dimanipulasi dan disusun menjadi bermacam-macam bentuk tubuh baru. Hal inilah yang pada akhirnya sangat mendukung keragaman bentuk visual yang dihasilkan. Selain menimbulkan bentuk yang unik, juga menimbulkan bermacam-macam persepsi.

Untuk mendapatkan ide atau gagasan ini, seniman terlebih dahulu merasakan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Untuk itu sebagai seorang pelaku seni seharusnya Seniman peka dan kritis terhadap gejala-gejala yang terjadi. Sehingga gagasan awal ini dapat terus mengalir menjadi ide yang menarik. Gagasan awal

tersebut bukan hanya sebuah peristiwa atau kejadian yang dialami, namun juga berdasar dari rangsangan yang masuk melalui panca indra. Baik itu rangsangan dari dalam diri maupun dari luar diri. Dalam tema karya *video* seni kali ini, rangsangan muncul dari realitas media khususnya media massa dan elektronik seperti televisi, yang selalu menyajikan sebuah ajakan untuk mengkonsumsi sebuah produk kebutuhan yang berkaitan dengan tubuh sempurna. Baik pria ataupun wanita, keduanya sama-sama memiliki keinginan untuk selalu memiliki tubuh yang ideal, padahal jika dilihat lebih jauh ada sebuah kalimat yang menyebutkan bahwa kesempurnaan hanyalah milik Tuhan. Hal ini lah yang sering kali dilupakan oleh manusia, mereka selalu memaksakan dan selalu berusaha untuk mencapai sebuah tahap kesempurnaan. Pada akhirnya sikap inilah yang memunculkan rasa kurang bersyukur. Pemilihan tema ketubuhan adalah salah satu upaya untuk memberikan pengertian kepada masyarakat agar manusia selalu merasa bersyukur dengan apa yang terjadi pada tubuhnya.

B. Saran-saran

Riset yang mendalam akan lebih mematangkan pembahasan pada sebuah karya. Sebab dari riset yang serius, maka akan didapatkan lebih banyak data-data kebenaran yang relevan berkaitan dengan konsep dan tema. Hal ini akan semakin lebih memperkaya topik pembicaraan selain juga akan berguna dalam tahap pertanggungjawaban. Setelah eksperimentasi dan eksplorasi yang didasari oleh riset maka selanjutnya seorang Seniman harus berani untuk melakukan *trial and error*.

Yaitu proses selalu mencoba hal-hal baru, cara-cara baru yang tidak lazim digunakan oleh kebanyakan orang. Kesalahan bukanlah kegagalan namun bagian dari proses penciptaan.

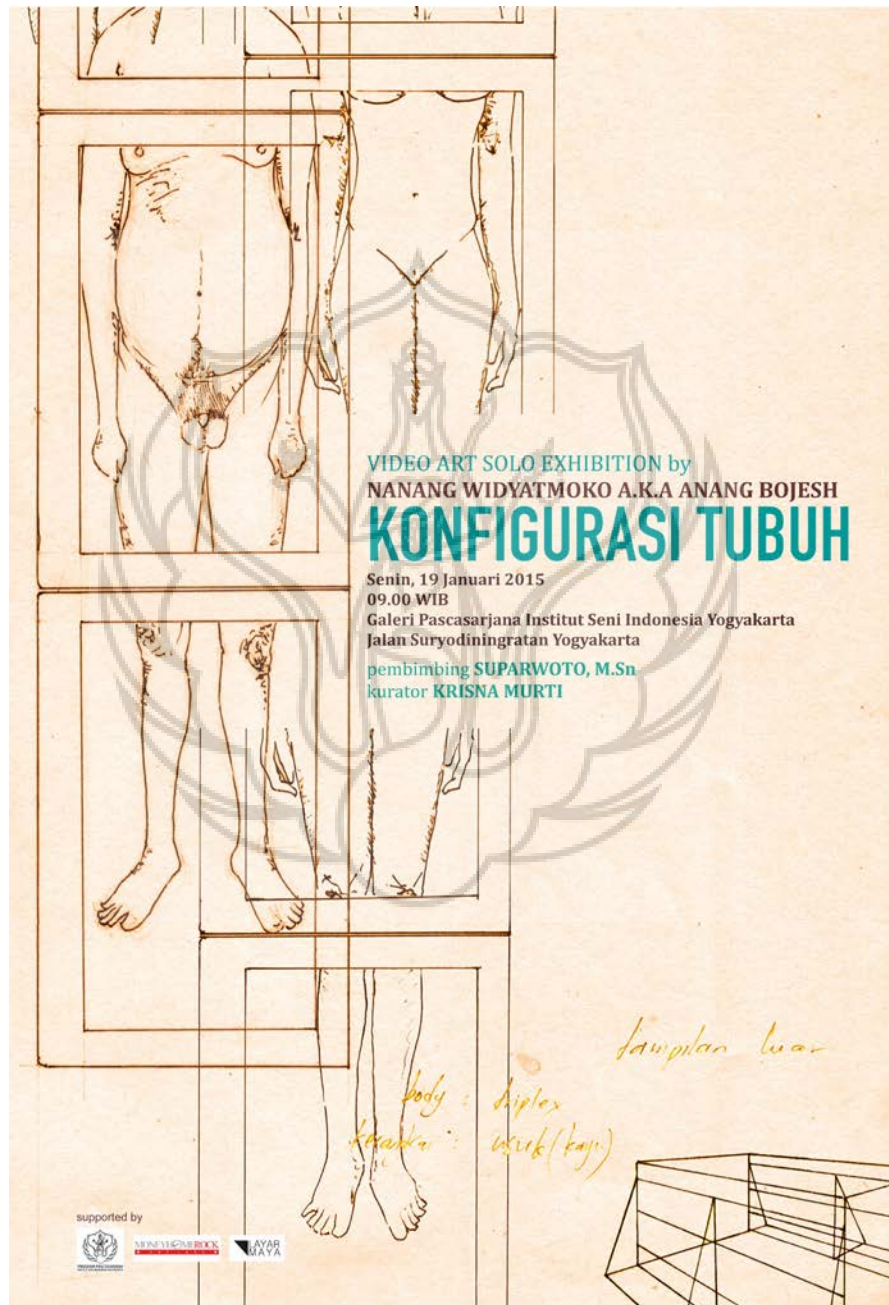
Sebagai seorang seniman, kesiapan individu dan kematangan konsep harus sudah benar-benar di pikirkan terlebih dahulu. Karena melalui persiapan yang matang akan menghasilkan sebuah hasil yang maksimal. Memperhitungkan segala bentuk kendala yang terjadi dilapangan agar apa yang sudah direncanakan atau dikonsep dapat tercipta dengan baik dan tidak keluar dari konsep. Salah satu cara untuk mengurangi resiko tersebut adalah dengan melakukan uji coba karya terlebih dahulu atau semacam simulasi *display*. Memperbanyak referensi karya-karya luar negeri merupakan salah satu cara untuk dapat menemukan sebuah inovasi baru dalam menciptakan sebuah karya seni. Dengan menonton, membaca, mengamati, mendengarkan, berdiskusi maka akan menambah wacana baru yang sangat mungkin di masa depan dapat diwujudkan ke dalam sebuah karya yang luar biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bertens, K. 1979. *Ringkasan Sejarah Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bungin, Burhan, (2001). *“Imaji Media Massa, Konstruksi dan Makna Realitas Sosial Iklan Televisi dalam Masyarakat Kapitalis”*, Jendela, Yogyakarta.
- Camus, Albert, 1999 *“Mite Sisifus”*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cregan, Kate, (2006). *“The Sociology of the Body, Mapping the Abstraction of Embodiment”*, Australia, Monash University.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Herawati, Ida Siti. 1999. *“Pendidikan Seni Rupa”*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Jefkins, Frank, (1996). *“Advertising (Periklanan)”*, Jakarta, Airlangga.
- Konsorski, Silke-Lang Michael Hampe, (2010), *The Design of Material, Organism, And Minds. Different Understandings of Design*, New York, Springer.
- Luxemberg, Jan Van dkk. 1986. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: Gramedia (judul asli *Inleiding in de literatuur Wetenschap*. 1982. Muiderberg: Dikk Countinho B.V Vitgever. Diterjemahkan oleh Dick Hartoko).
- Marcella Laurens, Joice., 2005, *“Arsitektur dan Perilaku Manusia”*, Jakarta, Grasindo.
- Marianto, M.Dwi. (2006), *Quantum Seni*. Dahara Prize, Semarang.
_____. (2011), *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mascelli, Joseph V, *The Five C's Of Cinematography*, California: Cine/grafic Publications. 1977.
- Melliana S., Annastasia, Kristiawan, Andry., *“Menjelajah tubuh: perempuan dan mitos kecantikan”*, PT LKiS Pelangi Aksara, 2006.

- Morissan, M.A. 2011. "*Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*". Jakarta. Kencana Perdana Media Group.
- Murti, Krisna, (2006) "*Apresiasi Seni Media baru*", Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral Nilai Budaya Seni dan Film, Jakarta.
- _____,(2009) "*Essay On Video Art and New Media*", Indonesian Visual Art Archive, Yogyakarta.
- Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi*, Grasindo, Jakarta, 2004.
- Piliang, Yasraf Amir, "*Multiplisitas dan Diferensi, Redefinisi Desain, Teknologi, dan Humanitas*". Jelasutra. Bandung. 2008.
- _____,(2004) "*Pos Realitas: Realitas kebudayaan dalam era posmetafisika*", Jelasutra, Indonesia.
- Raditya, Ardhie, (2014), "*Sosiologi Tubuh, Membentang Teori Di Ranah Aplikasi*", Kaukaba, Yogyakarta.
- Rahmat, Jalaluddin, (1989). "*Psikologi Komunikasi*", Bandung, Remadja Karya.
- Rush, Michael, "*New Media in Late 20th-Century Art*", Thames & Hudson, London, 1999.
- Safanayong, Yongky.2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta. Arte Intermedia.
- Subandy Ibrahim, Idi – Hanif Suranto, (1998). "*Wanita dan Media, Konstruksi Ideologi Gender dalam Ruang Publik Orde Baru*", Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Teew, A. 1984. "*Sastra dan Ilmu Sastra*". Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Uchjana Effendy, Onong (1998). "*Ilmu Filsafat dan Teori Komunikasi*", Citra Aditya Bhakti, Bandung.
- Wibowo, Fred, "*Teknik Produksi Program Televisi*", Pinus Book Publisher, Yogyakarta, 2009.
- Yin, Robert K., (1989). "*Case Study Research, Design and Methods*", California, Sage Publications.

LAMPIRAN



Gambar Poster Publikasi Karya “Konfigurasi Tubuh”

LAMPIRAN

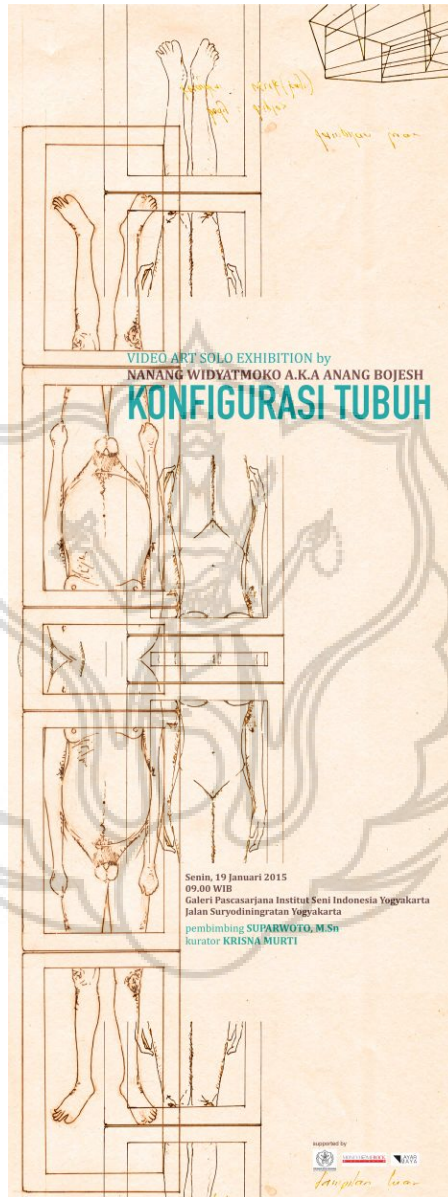


Gambar Desain Banner Karya “Konfigurasi Tubuh”



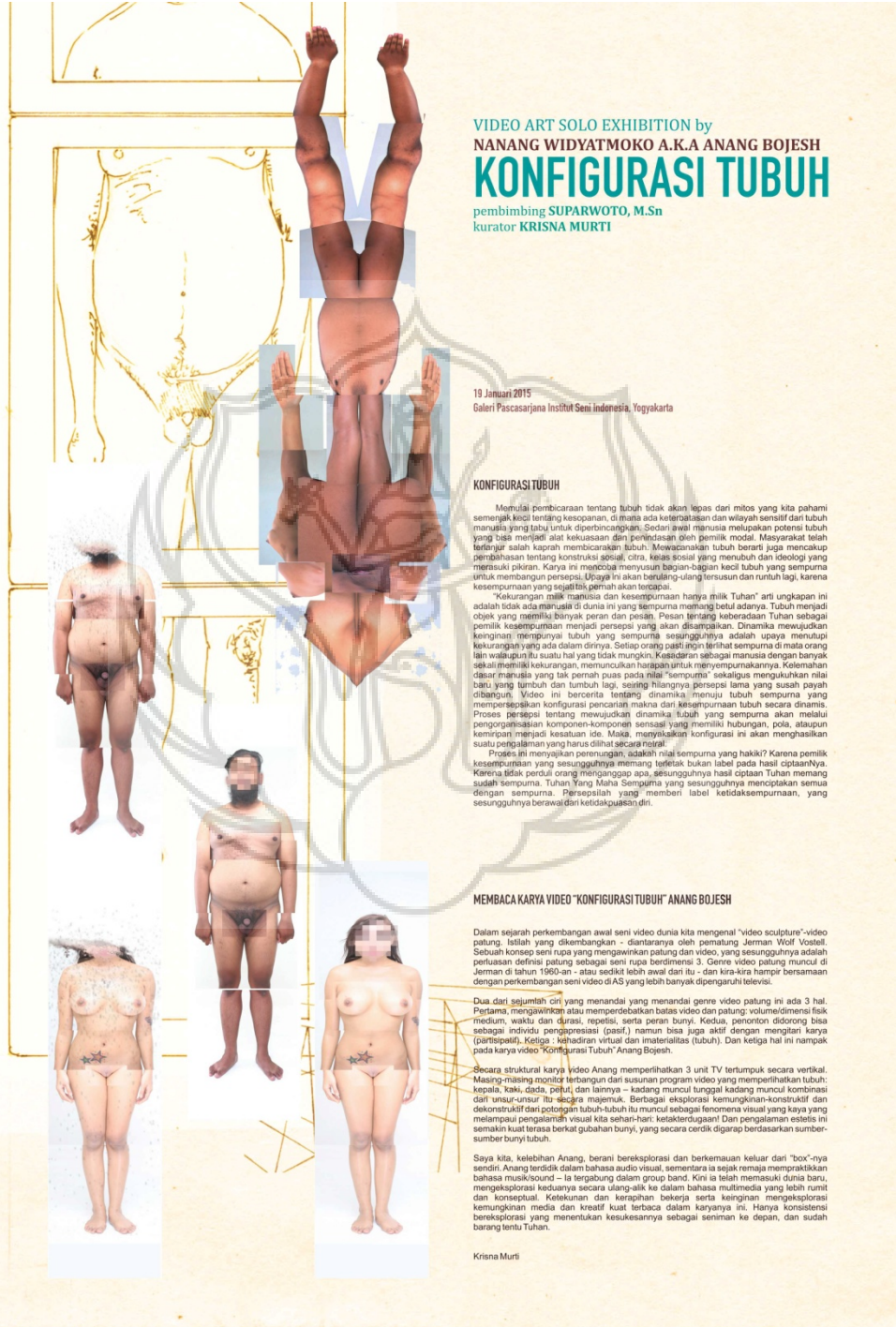
Desain Undangan Pameran “Konfigurasi Tubuh”

LAMPIRAN



Desain X-banner Karya “Konfigurasi Tubuh”

LAMPIRAN



VIDEO ART SOLO EXHIBITION by
NANANG WIDYATMOKO A.K.A ANANG BOJESH
KONFIGURASI TUBUH
pembimbing SUPARWOTO, M.Sn
kurator KRISNA MURTI

19 Januari 2015
Galeri Pascasarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta

KONFIGURASI TUBUH

Memulai pembicaraan tentang tubuh tidak akan lepas dari mitos yang kita pahami semarak, kogi tentang kesopanan, di mana ada keterbatasan dan wilayah sensitif dari tubuh manusia yang tabu untuk diperbincangkan. Sektor awal manusia melupakan potensi tubuh yang bisa menjadi alat kekuasaan dan penindasan oleh pemilik modal. Masyarakat telah terbelenggu salah kaprah membicarakan tubuh. Mewacanakan tubuh berarti juga mencakup pembahasan tentang konstruksi sosial, citra, kelas sosial yang menubuh dan ideologi yang merasuki pikiran. Karya ini mencoba menyusun bagian-bagian kecil tubuh yang sempurna untuk membangun persepsi. Upaya ini akan berulang-ulang tersusun dan runtuh lagi, karena kesempurnaan yang sejati tidak pernah akan tercapai.

"Kekurangan milik manusia dan kesempurnaan hanya milik Tuhan" arti ungkapan ini adalah tidak ada manusia di dunia ini yang sempurna memang betul adanya. Tubuh menjadi objek yang memiliki banyak peran dan pesan. Pesisir tentang keberadaan Tuhan sebagai pemilik kesempurnaan menjadi persepsi yang akan disampaikan. Dinamika mewujudkan keinginan mempunyai tubuh yang sempurna sesungguhnya adalah upaya menutupi kekurangan yang ada dalam dirinya. Setiap orang pasti ingin terlihat sempurna di mata orang lain walaupun itu suatu hal yang tidak mungkin. Ketidaran sebagai manusia dengan banyak sekali memiliki kekurangan, memunculkan harapan untuk menyempurnakannya. Kelemahan dasar manusia yang tak pernah puas pada nilai "sempurna" sekaligus mengukuhkan nilai baru yang tumbuh dan tumbuh lagi, seiring hilangnya persepsi lama yang susah payah dibangun. Video ini bercerita tentang dinamika menuju tubuh sempurna yang mempersiapkan konfigurasi pencarian makna dari kesempurnaan tubuh secara dinamis. Proses persepsi tentang mewujudkan dinamika tubuh yang sempurna akan melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemungkinan menjadi kesatuan ide. Maka, menyaksikan konfigurasi ini akan menghasilkan suatu pengalaman yang harus dilihat secara rasional.

Proses ini menjadikan perenungan adalah nilai sempurna yang hakiki? Karena pemilik kesempurnaan yang sesungguhnya memang terletak bukan label pada hasil ciptaannya. "Karena tidak peduli orang menganggap apa, sesungguhnya hasil ciptaan Tuhan memang susah sempurna. Tuhan Yang Maha Sempurna yang sesungguhnya menciptakan semua dengan sempurna. Persepsi yang memberi label ketidaksempurnaan, yang sesungguhnya berawal dari ketidakpuasan diri.

MEMBACA KARYA VIDEO "KONFIGURASI TUBUH" ANANG BOJESH

Dalam sejarah perkembangan awal seni video dunia kita mengenal "video sculpture"-video patung, istilah yang dikembangkan - diantaranya oleh pematung Jerman Wolf Vostell. Sebuah konsep seni rupa yang mengawinkan patung dan video, yang sesungguhnya adalah perluasan definisi patung sebagai seni rupa berdimensi 3. Genre video patung muncul di Jerman di tahun 1960-an - atau sedikit lebih awal dari itu - dan kira-kira hampir bersamaan dengan perkembangan seni video di AS yang lebih banyak dipengaruhi televisi.

Dua dari sejumlah ciri yang menandai yang menandai genre video patung ini ada 3 hal. Pertama, mengawinkan atau memperdebatkan batas video dan patung; volume/dimensi fisik medium, waktu dan durasi, repetisi, serta peran bunyi. Kedua, penonton didorong bisa sebagai individu pengapresiasi (pasif) namun bisa juga aktif dengan mengitari karya (partisipatif). Ketiga - kehadiran virtual dan imaterialitas (tubuh). Dan ketiga hal ini nampak pada karya video "Konfigurasi Tubuh" Anang Bojesh.

Secara struktural karya video Anang memperlihatkan 3 unit TV tertumpuk secara vertikal. Masing-masing monitor terbangun dari susunan program video yang memperlihatkan tubuh: kepala, kaki, dada, perut, dan lainnya - kadang muncul tunggal kadang muncul kombinasi dari unsur-unsur itu sebagai majemuk. Berbagai eksplorasi kemungkinan-konstruktif dan dekonstruktif dari potongan tubuh-tubuh itu muncul sebagai fenomena visual yang kaya yang melampaui pengalaman visual kita sehari-hari: ketakuterdugaan! Dan pengalaman estetis ini semakin kuat terasa berkat perubahan bunyi, yang secara cerdas digarap berdasarkan sumber-sumber bunyi tubuh.

Saya kira, kelebihan Anang, berani bereksplorasi dan berkemauan keluar dari "box"-nya sendiri. Anang terdidi dalam bahasa audio visual, sementara ia sejak remaja mempraktikkan bahasa musik/sound - ia tergabung dalam group band. Kini ia telah memasuki dunia baru, mengeksplorasi keunya secara ulang-ali ke dalam bahasa multimedia yang lebih rumit dan konseptual. Ketekunan dan kerajinan bekerja serta keinginan mengeksplorasi kemungkinan media dan kreatif kuat terbaca dalam karyanya ini. Hanya konsistensi bereksplorasi yang menentukan kesuksesannya sebagai seniman ke depan, dan sudah barang tentu Tuhan.

Krisna Murti

Desain Katalog Halaman A

LAMPIRAN

'APAKAH KARENA INUL?'

Kita mungkin masih ingat perseteruan antara Inul Daratista dengan Raja Dangdut Rhoma Irama. Perseteruan yang mungkin didasari oleh pantat Inul dinilai melewati batas karena bergoyang seperti mata bor. Pantat? Karena pantat? Lantas apa jadinya bila bagian tubuh lain yang dijadikan inul sebagai icon performansinya diatas panggung tak kala membawakan musik dangdut. Semisal inul hanya menggoyangkan jari telunjuknya, atau hanya mengembang kempiskan lubang hidungnya, atau malah menggerak-gerakan daun telinganya, dan semua itu disorot secara eksklusif oleh kamera. Mungkinkah Rhoma Irama bakal meradang? Mungkin reaksinya akan berbeda dan mungkin inul juga tetap akan terkenal.

Di waktu lain sedang hangat juga perhal kontes kecantikan Miss World yang mana kontesitanya akan melewati sesi pemotretan dengan bikini. Beberapa Negara yang mengirimkan kontesitanya tidak setuju pada proses tersebut dikarenakan bikini dinilai sebagai busana yang tidak cocok dengan kultur di negaranya. Hal tersebut pun juga masih didasari oleh "iputan eksklusif" mengenai pantat dan kolebranya. Beberapa berita terkait pantat dan payudara dari beberapa selebritis dalam dan luar negeri yang mendasari bentuk tersebut, biasanya ditandai dengan membesar secara tiba-tiba, tak kalah hebohnya. Hal itu selalu menjadi topik pembicaraan yang sangat gurih oleh beberapa kalangan masyarakat. Sebagian orang setuju dengan hal tersebut, tapi sebagian lainnya bereaksi dengan keas. Jadi hal-hal semacam ini tidak berlaku pada tubuh hewan maupun tumbuhan. Melihat pantat manusia akan berbeda dengan melihat pantat sapi, walaupun sama-sama telanjang. Apa yang sebenarnya begitu menarik pada tubuh manusia?

Rudi Jari Lennon (2009) menyatakan bahwa citra tubuh adalah gambaran mental yang kita miliki terkait tubuh kita. Gambaran mental ini meliputi dua komponen, yaitu komponen perseptual (ukuran, bentuk, berat, karakteristik, gerakan, dan performansi tubuh) dan komponen sikap (apa yang kita rasakan tentang tubuh kita dan bagaimana perasaan ini mengarahkan pada perilaku). Citra tubuh bisa dikatakan sebagai gabungan dari gambaran mental, fantasi, sikap, pikiran, perasaan, pemaknaan, dan persepsi serta evaluasi seseorang mengenai tubuhnya yang meliputi bentuk, ukuran, berat, karakteristik, dan performansi tubuh. Individu dapat memiliki penilaian positif maupun negatif terhadap citra tubuh diri. Mempersoalkan tubuh mungkin sama luasnya dengan mempersoalkan manusia itu sendiri. Tuhan memberikan manusia alat berupa mata, yang memperlihatkan pada manusia berbagai gejala, fenomena, aktifitas dan lain sebagainya sebagai "tampilan gambar". Tampilan-tampilan tersebut mungkin yang melahirkan berbagai macam persepsi, konsepsi, teori, aturan dan lain sebagainya. Hal tersebut juga berlaku pada tampilan-tampilan tentang tubuh.

Maka tak heran apabila standar akan wujud ideal tubuh manusia terus berkembang dari masa ke masa. Setiap masa mempunyai coraknya sendiri, setiap daerah punya kriterianya masing-masing. Di jaman modern persepsi akan citra tubuh ideal banyak dipengaruhi oleh kebudayaan barat, lewat industry film, reklame, video porno dan lainnya. Semisal di abad ke 18 wanita ideal merupakan wanita dengan tubuh berotot, besar, kuat, dan sangat subur. Abad ke 19 tubuh ideal wanita yaitu tubuh yang lemah, lesu, dan pucat. Pada abad ke-20, tubuh ideal wanita mengalami perubahan beberapa kali, yaitu mulai dari langing, kuat dan berotot, keblauan, labur, serta sangat kurus dengan payudara yang besar. Maka tak heran bila hari ini begitu ramai dengan "proyek rekonstruksi" tubuh manusia lewat operasi plastik, sendi lemak dan lainnya. Sebuah tuntutan jaman, dampak kemajuan ilmu pengetahuan, ataukah tuntutan kebudayaan hari ini? Ataukah ini merupakan keberlanjutan dari sifat dasar manusia terkait ambisi manusia untuk mewujudkan segala sesuatu yang ideal? Atau mungkin ada persepsi yang kurang tepat pada tubuh manusia?

Pada hal yang Selman Agung pencipta tubuh manusia, paham betul ketika membuat "prototype" tubuh manusia. Segala hal terkait ukuran, pemilihan bentuk, terdapat komposisi, dan unsur-unsur penciptaan tertentu yang mungkin diluar nalar dari manusia itu sendiri. Mungkin sebelum diberikan nyawa "prototype" tersebut setara dengan jasad. Benda yang tidak mempunyai persepsi, bahkan berkomunikasi pun tidak mampu. Hasil ciptaan ini menjadi tidak berguna, sampai pada "prototype" tersebut dihidupkan. Manusia mulai mempunyai banyak persepsi yang luas, mulai mencari-cari segala pertanyaan-pertanyaan yang muncul lewat daya guna panca inderanya. Peredaran terus berkembang, pola pikir semakin maju, pertanyaan pun semakin meluas. Rasa ingin tahu segalanya, termasuk obsesi pada keindahan, hal-hal ideal, serta kesempurnaan, menjadi sifat yang terus ada didalam diri manusia dimasa ke masa. Segala yang terpagar diuji jauh dari cakup untuk mengonfirmasi persepsi terkait tubuh manusia. Mungkin bila membuka diri untuk berkomunikasi pada karya video Konfigurasi Tubuh dan Anak-anak Bojesh, kita akan mendapatkan sebuah petunjuk terkait persepsi mengenai tubuh manusia.

Ada beberapa pertanyaan dalam kaitannya dengan tematis persepsi pada tubuh manusia yang mungkin dapat kita jawab bersama. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diantaranya. Setujukah kita dengan jumlah jari tangan, bentuk ukuran, bentuk dan keahliannya? Atau letak hidung ada di atas lipatan kelopak manusia, masihkah kita akan beranggapan bahwa hidung mancung itu indah? Sebenarnya apa yang salah dengan pantat, payudara, perut, siku, paha, penis, wajah, atau bagian tubuh lainnya? Apa yang kurang dari kompleksitas tubuh manusia? Singkatnya, apakah bentuk yang demikian ini kurang sempurna? Ataukah manusia memang tidak mengerti perihal itu semua? Mungkinkah persepsi manusialah yang benar dan Tuhanlah yang salah dalam membuat ciptaannya? Atau manusia memang tidak menyukai kenyataan, sehingga berusaha melebarnya-lebarkan? Tapi, jangan-jangan Tuhan memang melakukan kesalahan dalam proses penciptaan manusia. Mari kita tanyakan bersama pada beliau.

Yogyakarta, 14 Januari 2015
Anggara Lutfian Putra

Thanks to
Allah SWT, orang tuaku, istri dan anakku
Suparwoto, M Si, Krisna Murti
Marten Bayuaji, Gilang Nuari, Syam Aditya, Arif Budiman, Ardian Firman,
Ag Denny Agneyastradite, Sekartaji Suminto, Ndik Pradhono, Haryo SAS,
Raryo Laksito Jati, Money Home, Layar Maya

Desain Katalog Halaman B

LAMPIRAN



Loading material display pameran Konfigurasi Tubuh



Suasana Display Ruang Pameran Konfigurasi Tubuh

LAMPIRAN



Pemasangan Rangka Ruang Pameran



Proses Pemasangan Triplex

LAMPIRAN



Suasana Pengerjaan Ruang Pameran Konfigurasi Tubuh



Desain Stand LED

LAMPIRAN



Pembuatan Rangka Untuk Box Stage LED



Pencampuran Cat untuk dinding Ruang Display

LAMPIRAN



Proses pengecatan dinding ruang pameran

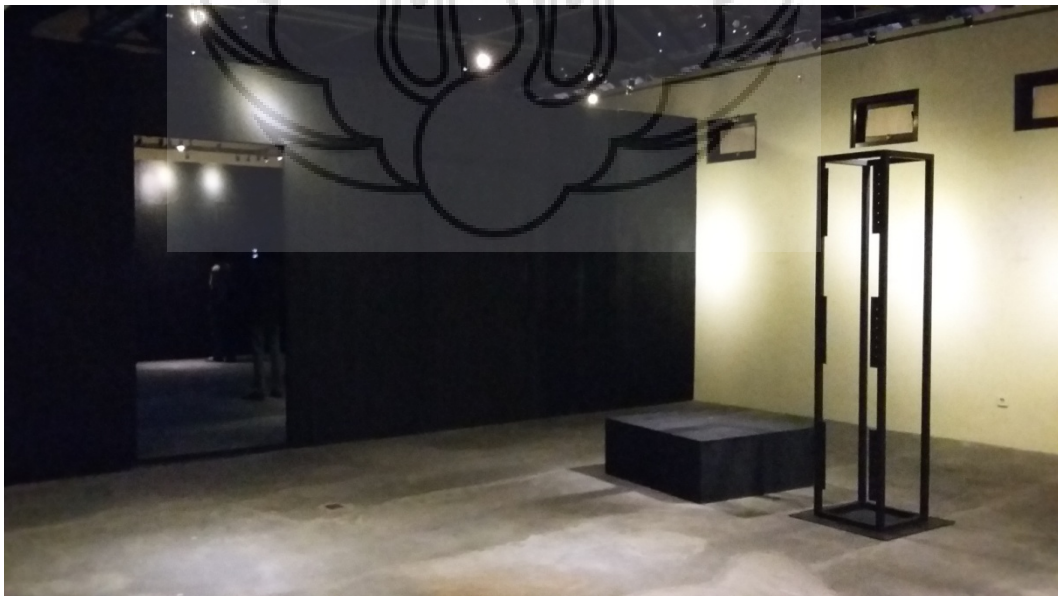


Dinding ruang pameran yang sudah siap di rangkai.

LAMPIRAN



Proses Perangkaian Dinding Ruang Pameran



Ruang Pameran yang sudah siap di Display

LAMPIRAN

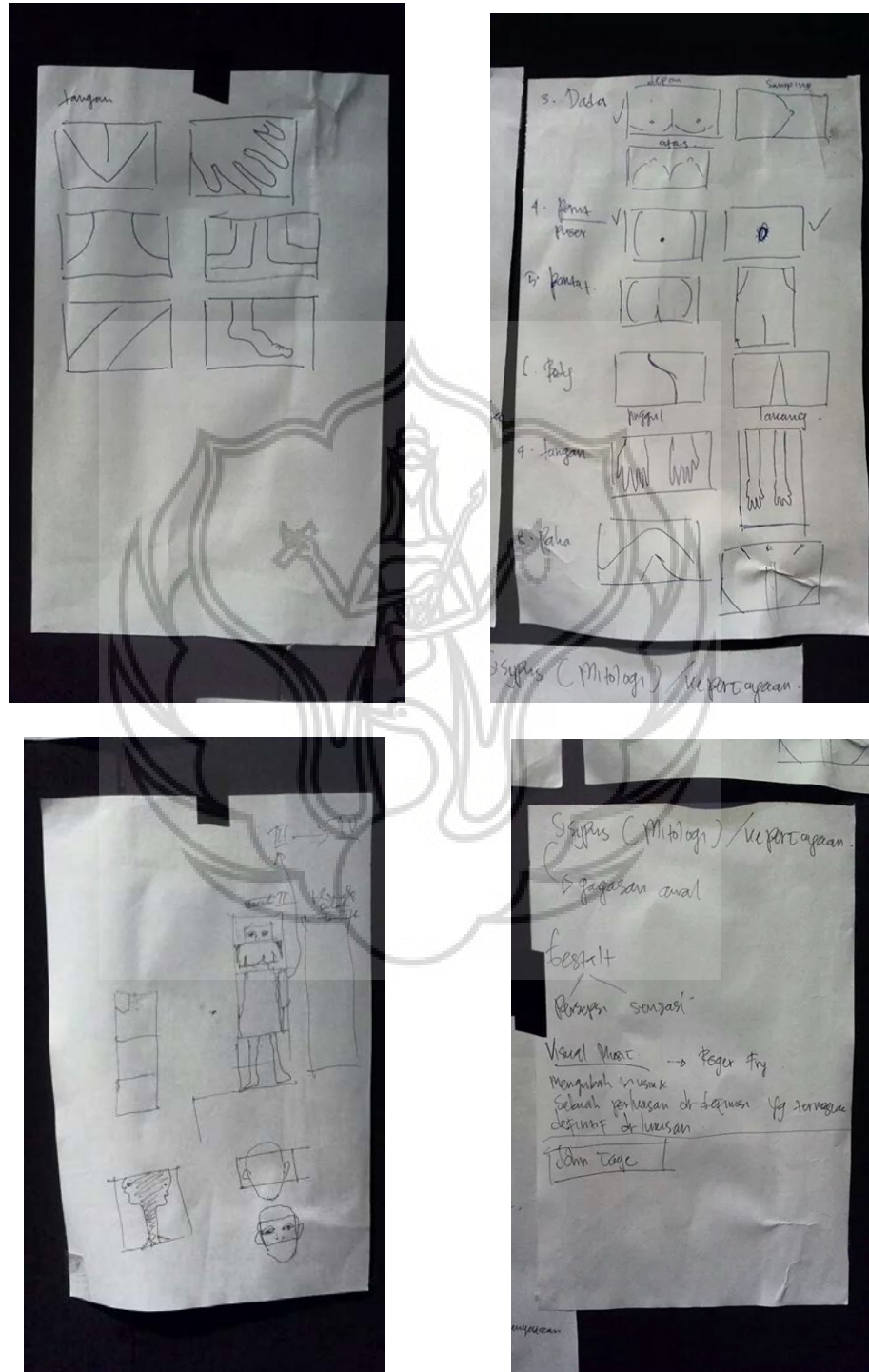


Proses Pemasangan LED Monitor



Proses Penempelan Data Karya

LAMPIRAN



Gambar Data Karya (Proses Berkarya)

LAMPIRAN



Display Data Karya



Pemasangan Banner Konfigurasi Tubuh

LAMPIRAN

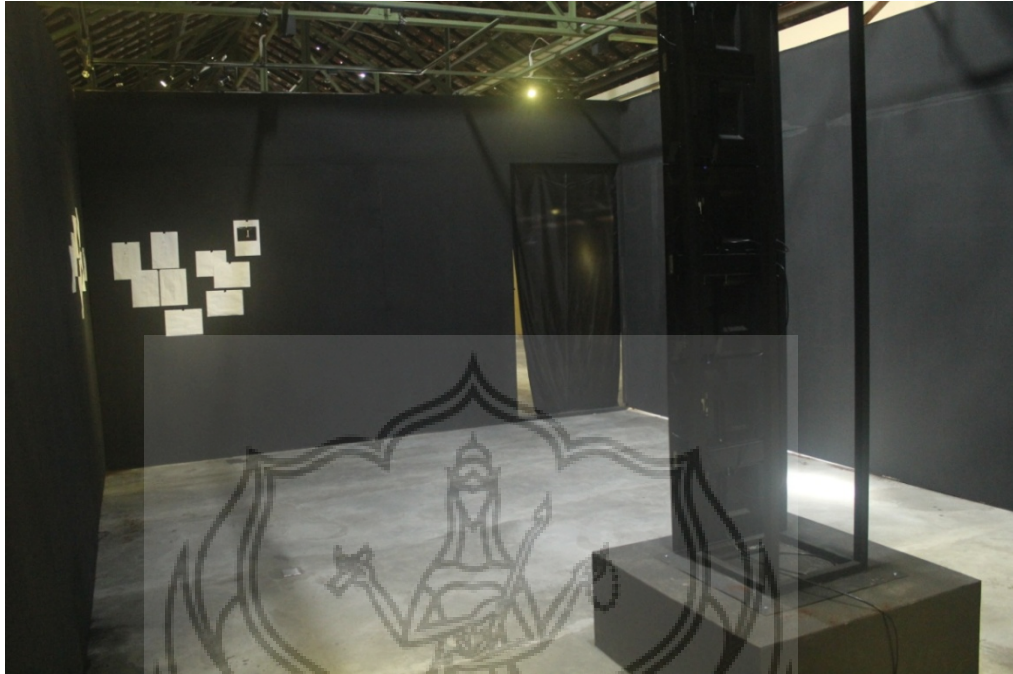


X- Banner Konfigurasi Tubuh



Karya Video Seni “Konfigurasi Tubuh”

LAMPIRAN

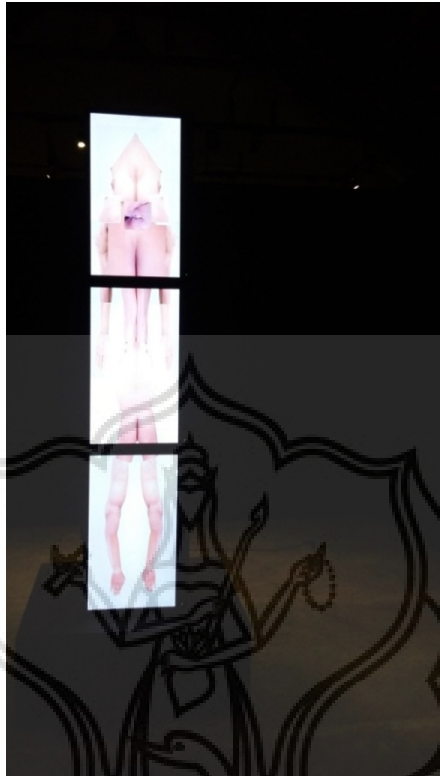


Karya Video Seni “Konfigurasi Tubuh”



Karya Video Seni “Konfigurasi Tubuh”

LAMPIRAN



Karya Video Seni “Konfigurasi Tubuh”



Karya Video Seni “Konfigurasi Tubuh”