

**PROSES KREATIF
DARI PERSPEKTIF SEORANG DISLEKSIK**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**
Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Seni Lukis

Anjani Imania Citra Afsiser
1721047411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

**PROSES KREATIF
DARI PERSPEKTIF SEORANG DISLEKSIK**

Oleh

Anjani Imania Citra Afsiser
NIM: 1721047411

Telah dipertanggungjawabkan pada tanggal 14 Juni 2021
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli

[Signature]
Dr. Edi Sunaryo, M.Hum.

[Signature]
Dr. Suwarno Wisnrotomo, M. Hum

Ketua Tim Penilai

[Signature]
Dr. Fortunata Tyasrinesu, M.Si.

Yogyakarta, 02 JUL 2021

Direktur,



[Signature]
Dr. Fortunata Tyasrinesu, M.Si.
NIP. 197210232002122001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.



PROSES KREATIF DARI PERSPEKTIF SEORANG DISLEKSIK

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021

Oleh **Anjani Imania Citra Afsiser**

Abstrak

Masalah belajar yang biasa disebut dengan disleksia sudah dimiliki penulis sejak kecil sehingga membuatnya mengalami distorsi visual pada saat menulis maupun membaca. Distorsi visual yang dialami ketika menulis adalah tertukarnya huruf pada setiap kata dan refleksi huruf seperti pantulan cermin, sedangkan pada saat membaca huruf-huruf saling tumpang tindih, bergerak, bercermin, berpendar, memudar hingga menghilang. Persepsi ruang yang kurang baik terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti pada saat melihat susunan anak tangga yang seolah rata, susunan batu bata yang seolah timbul dan tenggelam serta kesulitan membedakan tinggi rendahnya permukaan jalanan. Keadaan tersebut membuat penulis harus menemukan metode yang memudahkan proses belajar seperti dengan banyak mendengarkan, berdiskusi hingga membuat catatan-catatan visual seperti lukisan untuk mengingat dan atau menyimpan informasi, terlebih karena melukis adalah salah satu kegiatan yang paling digemari hingga saat ini.

Sebagai seorang pelukis yang mengalami disleksia, penulis mendapatkan keuntungan dalam memvisualkan distorsi yang dialami melalui lukisan. Membuat karya abstrak menjadi perantara yang relevan dengan pengalaman visual tersebut. Karya abstrak ditempuh dengan menggunakan berbagai macam teknik untuk mendapatkan efek seperti ketidakteraturan, refleksi, tumpang tindih, memudar dan lain-lain.

Untuk memperkuat penyajian keseluruhan karya, penulis memanfaatkan teknologi realitas berimbuah atau lebih dikenal sebagai AR (*Augmented Reality*) yang semakin membantu penikmat mendapatkan beberapa sensasi visual yang dialami penulis dengan menggunakan aplikasi Artivive yang dapat diunduh melalui ponsel pintar

Kata Kunci: Disleksia, Distorsi Visual, Lukisan Abstrak, Realitas Berimbuah

THE CREATIVE PROCESS OF A DYSLEXIC PERSPECTIVE
Written Project Report
Composition and Research Program
Graduate Program of Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta, 2021

By **Anjani Imania Citra Afsiser**

Abstract

The author has had a learning problem, commonly known as dyslexia, since the author was a child, causing to experience visual distortions when writing or reading. The visual distortion experienced when writing is the exchange of letters in each word and the reflection of the letters is like a mirror reflection, while when reading the letters overlap each other, move, reflect, glow, fade until they disappear. Poor perception of space occurs in everyday life, such as when the writer see the arrangement of stairs that seem flat, the arrangement of bricks that seems to rise and fall, and the difficulty of distinguishing the height and low of the road surface. This situation makes writers have to find methods that facilitate the learning process such as by listening a lot, discussing to make visual notes such as paintings to remember and or store information, especially because painting is one of the most popular activities to date.

As a dyslexic painter, the author has the advantage of visualizing the distortion experienced through painting. Making abstract works as intermediaries that are relevant to the visual experience. Abstract works are pursued by using various techniques to get effects such as irregularity, reflection, overlapping, fading and others.

To strengthen the presentation of the whole work, the author uses augmented reality technology or better known as AR which further helps the audience to get some of the visual sensations experienced by the author by using the Artivive application which can be downloaded via smart devices.

Keywords: Dyslexia, Visual Distortion, Abstract Painting, Augmented reality

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan kelancaran yang telah diberikan, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Seni Lukis yang berjudul “Proses Kresatif dari Perspektif Seorang Disleksik” ini dapat diselesaikan, sebagai pertanggung jawaban tertulis untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar Magister Seni program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Banyak kekurangan yang perlu untuk disempurnakan, penulis mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun.

Pertanggung jawaban tertulis ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, di mana penulis banyak memperoleh bantuan baik berupa pengajaran, bimbingan, arahan, dukungan pemikiran, mental maupun finansial. Oleh karena itu Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Edi Sunaryo, M.Sn sebagai dosen pembimbing yang selalu memotivasi dan memberi nasehat hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini
2. Dr. Suwarno Wisetrotomo sebagai penguji ahli
3. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M,Si. Selaku Ketua penguji sekaligus Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta.
4. Segenap dosen program Pascasarjana ISI Yogyakarta
5. Jajaran staf dan karyawan Pascasarjana ISI Yogyakarta
6. Orang tua tercinta, papa dan mama atas segala dukungan dan kasih sayangnya.

7. Anjania Nanda Pithaloka adik yang selalu mendukung dan membantu dokumentasi.
8. Mario Richardo kekasih yang penuh cinta dengan dukungan mental, finansial dan bantuan pemikiran maupun berbagai hal lainnya hingga Tugas Akhir ini dapat terealisasi.
9. Ferdinan Yudhistira teman yang selalu mendukung gagasan dan mental.
10. Teman-teman Musashi dan teman-teman seperjuangan menyelesaikan Tugas Akhir yang selalu menyemangati.
11. Seluruh pihak yang memberi bantuan maupun dukungan.

Demikian ucapan terimakasih penulis sampaikan. Penulis memohon maaf sebesar-besarnya jika ada pihak yang belum disebutkan. Akhir kata, semoga Tugas Akhir yang telah penulis selesaikan dapat menjadi persembahan dan bermanfaat bagi banyak orang.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan	7
C. Orisinalitas	7
D. Tujuan dan Manfaat	9
II. KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Kajian Sumber Penciptaan	15
1. Seniman Referensi Visual	16
2. Perjalanan Kerkarya Penulis	19
3. Buku	33
4. Film	36
5. Permainan	36
6. Teknologi Realitas Berimbuh (AR)	37
B. Landasan Penciptaan	37
C. Konsep Perwujudan	45
D. Eksplorasi Perwujudan Karya	51
III. PROSES PENCIPTAAN	60
A. Metode Penciptaan	60
B. Tahap Penciptaan	62
C. Proses Berkarya	71
D. Konsep Penyajian	75
IV. DESKRIPSI KARYA	78

V. PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran-saran	113
 DAFTAR PUSTAKA	 115
 LAMPIRAN	 117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01.	Tulisan tangan penulis	11
Gambar 02.	Tangkapan layar kesalahan penulisan pada Microsoft Word 2010 file transkrip konsul	11
Gambar 03.	Foto batubata yang bagi penulis tampak timbul tenggelam	12
Gambar 04.	Arin Dwihartanto Sunaryo CMYK #2	17
Gambar 05.	Paul Jenkins <i>Phenomena: Violet Veil</i>	18
Gambar 06.	Karya Nirmana 1 Penulis	20
Gambar 07.	Karya Nirmana 2 Penulis	21
Gambar 08.	Karya Tugas Seni Lukis Dasar 3: <i>Sisi Artistik Rumah</i>	21
Gambar 09.	Karya Tugas Seni Lukis Potret: <i>Self Portrait, Potret Anak-anak</i>	22
Gambar 10.	Karya Ilustrasi Penulis: <i>Life Machine, Still Waiting, Nature Dance</i>	22
Gambar 11.	Karya Seni Lukis Madya 1: <i>“Pilin” Stilisasi Tumbuhan, “Lunch” Distorsi Hewan</i>	23
Gambar 12.	Karya Abstrak Seni Lukis Madya 1: <i>Some Glows</i>	23
Gambar 13.	<i>Mannequin</i>	24
Gambar 14.	<i>Diantara</i>	25
Gambar 15.	<i>Rumput Liar</i>	26
Gambar 16.	<i>Lava</i>	26
Gambar 17.	<i>Sehabis Hujan</i>	26
Gambar 18.	<i>Petrichor</i>	27
Gambar 19.	<i>Recovery</i>	27
Gambar 20.	<i>The Dean</i>	27
Gambar 21.	<i>Dilema</i>	28
Gambar 22.	<i>Motion of Emotion (Inner Struggle)</i>	28
Gambar 23.	Sampul depan dan belakang buku (AR) <i>Ayo Shalat!</i>	29
Gambar 24.	Dokumentasi ponsel yang menampilkan video realitas Berimbuh pada buku (AR) <i>Ayo Shalat!</i>	29
Gambar 25.	Tangkapan layar penggunaan filter <i>Instastory Mask Van Gogh</i> oleh Shoxiec	30
Gambar 26.	Permainan <i>Pokemon GO</i>	31
Gambar 27.	Tampilan Aplikasi <i>Dyslexia.ai (Tools & Games for Dyslexic Students)</i>	31
Gambar 28.	Gambar tangkapan layar dari Street museum oleh Museum of London	32
Gambar 29.	Moto dan Logo Artivive beserta cara penggunaannya	32
Gambar 30.	Tangkapan Layar Efek <i>Blurry</i>	39
Gambar 31.	Tangkapan Layar Efek <i>Floating</i>	40
Gambar 32.	Tangkapan Layar Efek <i>Halo</i>	40
Gambar 33.	Tangkapan Layar Efek <i>Ripple</i>	40
Gambar 34.	Tangkapan Layar Efek <i>Rivers</i>	41

Gambar 35.	Tangkapan Layar Efek <i>Seesaws</i>	41
Gambar 36.	Tangkapan Layar Efek <i>Shakey</i>	42
Gambar 37.	Tangkapan Layar Efek <i>Star Wars</i>	42
Gambar 38.	Tangkapan Layar Efek <i>Swirl</i>	42
Gambar 39.	Tangkapan Layar Efek <i>Washout</i>	43
Gambar 40.	Tangkapan Layar Efek <i>Wavy</i>	43
Gambar 41.	Kaca jam tangan dan hasil distorsi yang dihasilkan	52
Gambar 42.	Kacamata yang di cat dan hasil tangkapan kamera Menggunakan kacamata sebagai filter	53
Gambar 43.	Kacamata warna-warni dan hasil tangkapan kamera Menggunakan kacamata sebagai filter	54
Gambar 44.	Kacamata kaleidoskop dan hasil tangkapan kamera Menggunakan kacamata kaleidoskop sebagai filter	55
Gambar 45.	Resin tebal bertekstur dan hasil tangkapan kamera menggunakan resin sebagai filter	56
Gambar 46.	Sketsa	72
Gambar 47.	Alat dan Bahan	72
Gambar 48.	Proses Melukis	72
Gambar 49.	Menotret Karya	73
Gambar 50.	Adobe Photoshop untuk mengoteksi reproduksi digital	73
Gambar 51.	Adobe After Effect untuk mengolah hasil reproduksi digital sesuai rancangan	73
Gambar 52.	Memeriksa <i>output</i>	74
Gambar 53.	Mengunggah data pada laman Artivive	74
Gambar 54.	Menggunakan perangkat lunak Artivive yang telah dipasang pada ponsel pintar	74
Gambar 55.	Karya no. 01 <i>Potensi</i>	79
Gambar 56.	Karya no. 02 <i>Recovery</i>	82
Gambar 57.	Karya no. 03 <i>Mandala</i>	85
Gambar 58.	Sketsakarya Mandala	87
Gambar 59.	Karya no. 04 <i>Kamuflase</i>	90
Gambar 60.	Karya no. 05 <i>The Dean (Tetua)</i>	92
Gambar 61.	Karya no. 06 <i>Dilema</i>	94
Gambar 62.	Karya no. 07 <i>Motion of Emotion (Inner Struggle)</i>	96
Gambar 63.	Karya no. 08 <i>Tumpangtindih</i>	98
Gambar 64.	Karya no. 09 <i>Arah</i>	100
Gambar 65.	Karya no. 10 <i>Hanyut</i>	102
Gambar 66.	Karya no. 11 <i>Unknown</i>	104
Gambar 67.	Karya no. 11 <i>Run</i>	106
Gambar 68.	Karya no. 12 <i>Sosok</i>	108
Gambar 69.	Karya no. 13 <i>Gerak</i>	110

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kontradiksi dimasyarakat dalam menggaungkan keberagaman dengan praktek menyeragamkan masih terjadi pada banyak bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan konvensional di sekolah. Sekolah menjadi ruang belajar bagi anak yang pada usia tertentu diwajibkan untuk memiliki kemampuan setara dan disamaratakan sesuai kurikulum yang berlaku, antara lain pada sekolah dasar kelas 1 anak dituntut untuk mampu membaca, menulis dan berhitung, sedangkan setiap anak terlahir dengan keunikannya masing-masing dan tidak semua dapat diseragamkan dengan pola didik yang konvensional saat ini. Beberapa anak membutuhkan cara khusus untuk belajar yang efisien dalam mengembangkan kemampuannya. Keberagaman kemampuan dan berbagai keunikan yang dimiliki menjadi pembeda yang positif dari orang lain pada umumnya, melalui adanya pengelolaan dan pengolahan dari diri maupun lingkungan sekitarnya. Kesadaran dan penerimaan menjadi hal penting dalam pemahaman keunikan baik secara personal maupun kolektif.

Keunikan yang cukup banyak dialami namun jarang disadari dalam bidang pendidikan salah satunya adalah gangguan belajar. Gangguan belajar merupakan gangguan kasat mata yang dialami seseorang dengan melakukan kesalahan sama secara konstan, karena itu diperlukan observasi jangka panjang untuk mendiagnosa kondisi tersebut. Penyebab gangguan belajar adalah neurologis dan genetik. Bentuk gangguan belajar antara lain adalah gangguan membaca

(disleksia), berhitung (diskalkulia), dan menulis (disgrafia). Di antara ketiganya saling beririsan yang secara umum dikenal sebagai disleksia dan disleksik bagi penyandanganya.

Disleksia berasal dari bahasa Yunani, “*dys*” berarti “kesulitan untuk” dan “*lexis*” berarti “huruf”. Secara ringkas disleksia berarti kesulitan seseorang dalam melakukan aktifitas yang berkaitan dengan huruf, terutama kegiatan membaca dan menulis. Sebagai kesulitan mengolah masalah karena proses informasi yang diterima otak sangat berbeda dengan orang pada umumnya. Perbedaan proses kerja otak yang mempengaruhi keseharian membuat para disleksik memiliki orientasi spasial, manajemen waktu, daya ingat, kemampuan motorik dan atau visual juga kemampuan bahasa yang berbeda. Hasil penelitian Dr. Albert M. Galaburda, MD. Seorang neurolog Harvard Medical School menyimpulkan bahwa disleksia merupakan kondisi yang berkaitan erat dengan sistem saraf, di mana manusia memiliki belahan otak yang tidak simetris -belahan kiri lebih besar- sedangkan pada disleksik belahan otaknya simetris (Hermijanto dan Valentina, 2016: 35-37).

Perbedaan pada otak disleksik dengan orang umum mengakibatkan hasil penglihatan terproyeksi secara berbeda sehingga menghasilkan persepsi yang berbeda, bukan pada penglihatan atau matanya. Penyandang gangguan belajar mengalami gangguan fungsi dalam pemrosesan informasi di otak yang masuk melalui organ sensor telinga dan mata. Karena itu secara garis besar dapat dibagi menjadi 2 tipe menurut DJ Bakker (1985), yaitu:

1. Gangguan belajar karena terganggunya pemrosesan informasi melalui telinga (auditif), disebut gangguan belajar tipe L (Linguistik);
2. Gangguan belajar karena terganggunya pemrosesan informasi melalui mata (visual), disebut gangguan belajar tipe P (Persepsi).

Pada tipe P dalam kondisi yang parah dapat mengakibatkan gangguan kemampuan ruang pandang atau dimensi, Pirazola menyebutnya sebagai tipe *Visuo-spatial*, sedangkan disleksia visual juga disebut *Scotopic Sensitivity Syndrome* atau sindrom Irlen berdasar pada nama penemunya Helen L. Irlen, pada tipe ini terjadi distorsi visual pada penyandanginya.

Berdasar pada penggalan pengalaman pribadi penulis sebagai seorang yang mengalami gangguan belajar, sering mengalami distorsi visual karena disleksia yang dimiliki sehingga mengakibatkan tuntutan metode belajar yang berbeda dengan metode pada umumnya terutama di Sekolah. Berbagai macam kesulitan belajar yang dialami penulis terjadi terutama di bangku Sekolah Dasar sehingga menuntut orang tua untuk berimprovisasi dalam membantu proses belajar penulis.

Kurangnya pemahaman tentang adanya disleksia membuat orang tua tidak menyadari penyebab cukup tertinggalnya penulis dalam pemahaman huruf. Ketika belajar dari waktu masa pengenalan huruf sampai di tingkat Sekolah Dasar, orang tua penulis menemukan metode yang tepat dalam memberikan wawasan dan pemahaman wacana, dengan mendiskusikan materi serta tanya jawab, namun kemampuan baca dan tulis penulis cukup lemah dibandingkan rekan sebayanya. Ibu penulis menduga bahwa penulis adalah disleksik di akhir masa SMA ketika mendapat informasi adanya pengakuan Deddy Corbuzier di sebuah stasiun televisi

tentang ciri-ciri dan pengalamannya sebagai disleksik yang ternyata relevan dengan apa yang dialami penulis. Sempat terjadi penolakan dan pengabaian di tahap awal mengenali disleksia karena merasa normal dan sudah memiliki metode belajar sendiri, namun ternyata gangguan belajar penulis masih terus berlangsung dari masa sekolah hingga hari ini.

Beragam distorsi visual yang dialami penulis dalam membaca dan menulis adalah terbolak-baliknya huruf-huruf yang memiliki pola bentuk maupun bunyi yang serupa seperti b-d-p-q-g, u-n, w,m,v-f, z-s, t-f, a-e, hingga hari ini kesalahan paling sering dialami adalah membedakan b-d dan v-f. Membaca dengan huruf yang tidak sesuai seperti kata 'maspion' menjadi 'maspoin', membaca mengulang baris maupun melompati baris, penulis menyadari ketika merasa mengulang-ulang bacaan yang ternyata baris yang sama maupun melompat beberapa baris bacaan yang mengakibatkan tidak sinkronnya makna bacaan. Lembaran berisi bacaan dengan huruf yang seolah berpendar, tumpang tindih, bergerak, memudar, *font* berbeda-beda ukuran dan berputar-putar yang pada waktu tertentu dan mengakibatkan sakit kepala hingga mual. Penulis juga mengalami distorsi ruang terutama pada susunan anak tangga yang terlihat rata dan juga pada jalan yang bertekstur. Sebelum memahami disleksia dengan berbagai kejadian yang dialami penulis, hal ini mengakibatkan orang tua sempat menduga bahwa penulis mengalami gangguan mata namun setelah diperiksa mata penulis dinyatakan normal. Seiring memasuki perkuliahan yang membutuhkan banyak membaca, penulis mengalami distorsi yang sangat mengganggu saat belajar dan karena masih menampik sebagai disleksik serta kurangnya wawasan tentang disleksia.

Saat itu penulis memeriksakan mata kembali pada 2015 yang hasilnya adalah silinder, namun memakai kaca mata yang telah disesuaikan pun tidak mengurangi distorsi yang dialami. Penulis menemukan satu titik penerimaan diri sebagai seorang yang mengalami gangguan belajar saat mempelajari lebih lanjut tentang disleksia pada 2016 karena banyaknya hal yang dialami sesuai dengan pemaparan tentang disleksik. Penggalan tentang disleksia terus dilakukan penulis hingga menyadari kenikmatan disleksia sebagai pengkarya seni.

Penerimaan diri sebagai seorang disleksik dan mempelajari lebih lanjut tentang disleksia menyadarkan bahwa metode yang digunakan orang tua dalam membantu penulis belajar cukup tepat dan tidak diajarkan di sekolah. Dibalik kurangnya kemampuan dalam kebahasaan, penulis tidak mengalami gangguan dalam bidang matematis. Contohnya adalah kesenjangan nilai akademik antara mata pelajaran bahasa dan matematika di bangku sekolah. Saat membaca tulisan, penulis merekam susunan visual bukan sebagai bahasa atau simbol melainkan sebagai komposisi visual secara keseluruhan sebagai penyimpan pesan yang terkandung dalam setiap kalimat pada bacaan. Penyusunan visual tersebut bisa berupa warna dan tekstur kertas, jenis huruf beserta warnanya dan semua yang terkandung dalam setiap halaman. Penulis menangkap susunan tulisan menjadi pola-pola tertentu, contohnya adalah keseluruhan rongga antar kata yang membentuk seperti jalur sungai sampai pada pola yang lebih abstrak. Penulis cenderung mudah mengingat pola-pola yang tertangkap daripada tulisan itu sendiri.

Kesadaran lain muncul saat mempertanyakan tentang kecenderungan berkarya seni lukis abstrak yang nyaman bagi penulis untuk ditekuni dan dikembangkan

sejak 2010. Perwujudan karya seni lukis abstrak untuk mempresentasikan distorsi visual yang dialami dalam membaca karena munculnya realitas baru yang menggeser realitas ketertataan susunan bagi orang umum yang disebabkan perbedaan proses pengolahan informasi pada otak akibat disleksia. Berbagai distorsi yang dialami penulis sebagai disleksik adalah realitas baru yang tidak dimiliki orang pada umumnya yang menstimulasi gagasan untuk membagikan pengalaman visual tersebut dan membawa penikmat karya yang pada umumnya adalah orang normal untuk dapat mengalami realitas baru penulis.

Ragam teknik lukis yang digunakan penulis dalam berkarya salah satunya adalah teknik monoprint yang menghasilkan refleksi, tetapi masih dirasa kurang untuk membawa penikmat mengalami distorsi seperti yang telah diamati penulis sejak 2017. Menjadikan penulis berpikir bahwa diperlukan eksplorasi media. Beberapa eksplorasi media yang telah dilakukan penulis diantaranya menggunakan kaca prisma, kacamata, resin. Pada 2019 menemukan buku interaktif yang akhirnya merujuk pada teknologi realitas berimbuah (AR) untuk dapat memasuki ruang pandang penikmat secara langsung dengan menambahkan elemen maya yang diolah berdasar pada distorsi visual sesuai pengalaman pribadi penulis sebagai seorang disleksik baik dalam baca tulis, dalam keseharian dan terutama distorsi yang terjadi saat berkarya juga saat menikmati karya. Karya lukis abstrak dengan menggabungkan teknologi realitas berimbuah menjadi suatu karya yang utuh untuk mencapai ruang pandang penikmat secara aktual. Penikmat karya dapat menikmati realitas disleksia penulis melalui layar ponsel pintar yang telah dipasang perangkat lunak realitas berimbuah.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan terdapat dorongan untuk merealisasikan distorsi visual disleksia melalui karya.

Maka rumusan masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Mengapa distorsi visual disleksia diungkapkan melalui karya seni lukis abstrak dengan realitas berimbuh dalam satu kesatuan karya?
2. Bagaimana distorsi visual disleksia diwujudkan melalui karya?
3. Bagaimana mentransformasikan distorsi visual dengan media seni lukis dan teknologi realitas berimbuh?

C. Orisinalitas

Seniman-seniman penyandang disleksia seperti Leonardo da Vinci dan Pablo Picasso memiliki kebhentakan karya seni yang berbeda. Leonardo da Vinci merupakan seorang seniman sekaligus ilmuwan yang dalam penciptaan karya seninya menggunakan visual realistik yang begitu sempurna dari segi komposisi, anatomi dengan perhitungan matematis dan detail-detail yang bahkan dapat menjelaskan struktur tubuh manusia, sedangkan Pablo Picasso sebagai pelopor aliran kubisme, mendeformasikan bentuk-bentuk manusia dengan pewarnaan dan komposisi yang tidak realistik. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor disleksia.

Leonardo da Vinci dalam tulisan-tulisannya kerap menulis tercermin dan juga memiliki kebiasaan menciptakan kata-kata baru yang terdengar sama dengan kata aslinya, “rane” untuk kata *rain*/hujan. Kesalahan ejaan membuat buku catatannya menjadi teka-teki. Salvatore Mangione, MD, profesor di Departemen Kedokteran

di Sidney Kimmel Medical College Thomas Jefferson University berkata, "Leonardo memiliki sembilan cara berbeda untuk menulis kata yang sama".

Pablo Picasso pada lukisan-lukisannya sering menampilkan objek mundur, rusak, atau berputar ke berbagai arah, menggambarkan apa yang dia lihat dan sangat nyata baginya. Disleksianya tidak diragukan lagi mempengaruhi karya seninya. Disleksia menyebabkan ketidakmampuan belajar Picasso yang membalik orientasi huruf dan kata di otaknya. Orientasi huruf terus berubah saat dia membaca.

Sebagai seorang disleksik yang menekuni bidang seni rupa penulis memiliki keorisinalitasan dalam pembuatan karya yang terlelak pada penggunaan bahasa visual yang berbeda dari kedua tokoh besar seni rupa yang mengalami disleksia di atas. Penulis tidak memvisualkan objek manusia seperti mayoritas karya Leonardo da Vinci dan Pablo Picasso. Penulis memvisualkan pola pengalaman saat distorsi visual terjadi ketika membaca di mana penulis merekam susunan visual, huruf yang kabur, bergerak dan bergelombang di halaman bacaan menjadi komposisi visual secara keseluruhan yang berupa susunan garis, warna dan tekstur maupun pola-pola gerak yang terjadi, contohnya adalah jarak antar kata meluas dibagian tertentu menjadi rongga yang membentuk seperti jalur sungai yang memisahkan kata menjadi karya abstrak.

Gerak yang nyata disajikan penulis melalui video yang diolah sesuai dengan distorsi yang terjadi saat penulis menikmati karya penulis dan juga diselaraskan dengan konsep karya. Video yang ditampilkan melapisi karya lukisan yang

ditangkap kamera pada layar ponsel pintar dengan menggunakan teknologi realitas berimbuah agar penikmat karya dapat melihat cara penulis melihat karya penulis. Teknologi realitas berimbuah pada karya penulis digunakan untuk membantu penikmat karya melihat apa yang penulis lihat, agar gerak benar-benar terjadi. Ketika penikmat karya menikmati karya penulis tanpa menggunakan teknologi realitas berimbuah maka penikmat karya menggunakan realitasnya sendiri sebagai orang normal dalam menikmati karya, namun ketika penikmat menggunakan teknologi realitas berimbuah maka penikmat menikmati karya menggunakan kacamata penulis dalam menikmati karya penulis.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menunjukkan realitas visual disleksik
 - b. Menawarkan ruang alternatif untuk memiliki pengalaman visual layaknya seorang disleksik kepada penikmat karya.
 - c. Memberikan wawasan bagi publik tentang ragam distorsi visual yang dialami disleksik.
2. Manfaat
 - a. Membangun kesadaran publik tentang disleksia.
 - b. Publik dapat memiliki pengalaman sebagai disleksik melalui aplikasi realitas berimbuah pada ponsel pintar.
 - c. Ragam distorsi disleksik dapat dialami oleh orang normal.