

RAGAM PEMIKIRAN DALAM BIDANG SENI DAN DESAIN

Telaah Filosofis,
Pengembangan Kajian, dan Praksis

ANNA SUNGKAR, ARLETI M. APIN, BAYYINAH NURRUL HAQ,
YUNITA FITRA ANDRIANA, IRENA V.GUNAWAN,
ERWIN ARDIANTO HALIM, ELLIATI DJAKARIA,
I NYOMAN NATHANAEL, YUNISA FITRI ANDRIANI

CV PACE

Tahun 2021

Ragam Pemikiran

dalam Bidang Seni dan Desain

Telaah Filosofis, Pengembangan Kajian dan Praksis

Penulis

Anna Sungkar -- Arleti M. Apin -- Bayyinah Nurrul Haq
Yunita Fitra Andriana -- Irena V. Gunawan
Erwin Ardianto Halim -- Elliati Djakaria -- I Nyoman Nathanael
Yunisa Fitri Andriani



Tahun 2021

**Sanksi Pelanggaran Pasal 72:
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002
tentang Hak Cipta**

Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Ragam Pemikiran

dalam Bidang Seni dan Desain

Telaah Filosofis, Pengembangan Kajian dan Praksis

Penulis

Anna Sungkar -- Arleti M. Apin -- Bayyinah Nurrul Haq
Yunita Fitra Andriana -- Irena V. Gunawan
Erwin Ardianto Halim -- Elliati Djakaria -- I Nyoman Nathanael
Yunisa Fitri Andriani



Tahun 2021

Judul:

**Ragam Pemikiran dalam Bidang Seni dan Desain: Telaah Filosofis,
Pengembangan Kajian dan Praksis**

Penulis: Anna Sungkar
Arleti M. Apin
Bayyinah Nurrul Haq
Yunita Fitra Andriana
Irena V. Gunawan
Erwin Ardianto Halim
Ellianti Djakaria
I Nyoman Nathanael
Yunisa Fitri Andriani

Copyright@2021
Oleh PACE Solok, Sumatera Barat

Pertama kali diterbitkan dalam Bahasa Indonesia oleh
PACE

Partnership for Action on Community Education

Jl. Subarang Koto Baru, Kubung
Solok-Sumatera Barat
Komplek Pondok Pinang
Kota Padang-Sumatera Barat

Cetakan Pertama: Januari 2021

ISBN 978-623-95840-3-0

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit

Perpustakaan Nasional RI. Data Katalog dalam Terbitan (KDT)

Anna Sungkar

Ragam pemikiran dalam bidang seni dan desain : telaah filosofis, pengembangan kajian dan praksis / penulis, Anna Sungkar ... [et.al.]. -- Solok : CV. Pace, 2021.
x, 104 hlm. ; 23 cm. -- (Bunga Rampai Seni dan Desain)

ISBN 978-623-95840-3-0

1. Seni -- Desain. I. Judul. II. Anna Sungkar. III. Arleti M. Apin. IV. Bayyinah Nurrul Haq.
V. Seri.

700.1

Kata Pengantar

Buku ini merupakan bunga rampai yang memuat hasil pemikiran yang beragam dari para penulis. Tulisan yang dimuat merupakan enam tulisan dalam bidang seni dan desain.

Tulisan pertama berjudul “Ahmad Sadali Perintis Seni Lukis Abstrak Indonesia”. Tulisan ini menjelaskan bahwa hidup diyakini Sadali sebagai ibadah dalam rangka mencari keridlaan Illahi. Bila seni ada dalam hidup, maka seni mestinya juga ibadah, yaitu penyerahan diri kepada Allah. Manusia pada dasarnya mendambakan tiga jalan kebenaran: kebenaran yang dicapai melalui akal dan ilmu pengetahuan, keinginan untuk mendapatkan keindahan melalui seni, dan keinginan untuk mendapatkan kebaikan dan keadilan yang diperolehnya melalui agama. Ketiga hal tersebut, menurut Sadali, merupakan segitiga yang tidak dapat dipisah-pisahkan, yang dicerminkan dalam lukisan-lukisan abstraknya.

Tulisan kedua berjudul “Perilaku Desainer di Era Digital”. Tulisan ini mendeskripsikan tentang perkembangan desain, terutama tekstil dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi komputer. Bagaimana perilaku manusia berubah berkaitan dengan perkembangan suatu teknologi. Ini menarik sebab berhubungan dengan sikap dan masa depan secara luas

Tulisan ketiga berjudul “Mengesplorasi Batas Persepsi: Pameran Immersif Affandi-Galeri Nasional November 2020”. Pada tulisan ini dibahas tentang pameran seni rupa imersif dengan teknik video mapping dari sudut pandang pengalaman estetik pengunjung yang melibatkan proses persepsi. Sebagai studi kasus pameran imersif Affandi yang diselenggarakan

Galeri Nasional pada bulan November 2020 dalam rangkaian Pekan Kesenian Nasional. Sebuah acara rutin yang diselenggarakan Dirjen Pendidikan dan Kebudayaan. Pembahasan dibagi ke dalam tiga bahasan yaitu pertama tinjauan singkat seni imersif khususnya video mapping sebagai seni media digital, kedua pameran seni imersif Afandi, dan terakhir pengalaman pengunjung yang didapatkan lewat beberapa vlog yang ada di youtube. Pada bagian akhir terdapat beberapa tulisan diskusi mengenai seni imersif sebagai sebuah peristiwa seni, karya, dan agenda penyelenggaranya.

Tulisan keempat berjudul “Eksperimen Material Alam untuk Mengasah Kreatifitas”. Tulisan ini menjelaskan tentang pemanfaatan kekayaan alam sebagai material alternatif pada ragam produk industri kreatif yang telah marak dilakukan oleh para desainer maupun pengrajin tanah air. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pelestarian budaya dan juga upaya meningkatkan daya saing produk industri kreatif Indonesia di kancah global.

Tulisan kelima berjudul “Inovasi Media Pembelajaran E-Learning bagi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengetahuan dan Perkembangan Material Interior”. Tulisan ini mengulas bahwa pembelajaran secara daring bukanlah merupakan hal yang baru, namun demikian, di Indonesia pelaksanaannya masih terkendala, terutama dari segi peraturan terkait pelaksanaan proses pembelajaran akademik maupun ketersediaan infrastruktur yang belum memadai untuk menjamin kelancaran penyampaian materi. Kondisi Pandemi Covid-19 memaksa institusi pendidikan untuk merubah cara proses belajar mengajar. Pemerintah bersegera memberikan dukungan agar para institusi pendidikan dapat bertransformasi di penyampaian proses pendidikan, yang tadinya bertitik berat pada pertemuan luring menjadi daring. Dukungan ini diberikan dalam bentuk berbagai bantuan dana yang disertai dengan bimbingan teknis pelaksanaan perkuliahan. Mata kuliah yang dibahas pada tulisan ini merupakan mata kuliah yang mendapatkan Bantuan Dana Inovasi Pembelajaran Daring dari

Kemenristek Dikti. Perkembangan berbagai macam teknologi memungkinkan penyampaian materi dapat disampaikan dalam berbagai bentuk, baik untuk dipelajari secara sinkronus maupun asinkronus. Sehingga dalam pengembangan mata kuliah ini tim pengajar mengembangkan perkembangan materi dalam bentuk video dalam berbagai formasi seperti liputan, *talk show* dan lain-lain. Selain itu juga mengembangkan alat peraga berupa *Augmented Reality* untuk dapat menggantikan alat peraga fisik. Tingkat *engagement* merupakan hal yang sangat penting karena melalui *engagement* yang tinggi diharapkan mahasiswa dapat menerima materi dan mencapai kompetensi dan capaian pembelajaran lulusan yang diharapkan.

Tulisan keenam berjudul “Pemanfaatan Mural Rumah Sakit Ibu dan Anak sebagai Media Simulasi Mata Anak Preverbal”. Tulisan ini menjelaskan tentang desain pada dinding Rumah Sakit Ibu dan Anak yang berada di dalam dan luar Indonesia. Desain dinding dibuat semenarik mungkin agar anak-anak tidak merasa takut di rumah sakit. Pemanfaatan mural di Rumah Sakit Ibu dan Anak ini akan menjadi stimuli visual kepada anak di rumah sakit. melalui tulisan ini, diharapkan akan banyak rumah sakit yang memanfaatkan media dinding mereka sebagai media stimulus visual sekaligus media informasi mengenai pentingnya menstimuli mata anak melalui visual yang tepat dan mendeteksi gangguan penglihatan pada anak sedini mungkin.

Semua tulisan pada bunga rampai ini memiliki kekhasannya masing-masing sesuai disiplin ilmu para penulisnya. Setiap tulisan disajikan dengan pendekatan yang berbeda-beda yang akan menjadi daya tarik bagi para pembaca.

Semoga buku ini bermanfaat. Selamat membaca.

Solok, Januari 2021

Penerbit

Daftar Isi

Anna Sungkar (Institut Seni Indonesia Surakarta)

Ahmad Sadali Perintis Seni Lukis Abstrak Indonesia

Halaman1-26

Arleti M. Apin (Institut Teknologi Harapan Bangsa)

Perilaku Desainer di Era Digital

Halaman27-34

Bayyinah Nurrul Haq (Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Trilogi)

Mengeskplorasi Batas Persepsi: Pameran Immersif Affandi-Galeri Nasional November 2020

Halaman35-68

Yunita Fitra Andriana (Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Trilogi)

Eksperimen Material Alam untuk Mengasah Kreatifitas

Halaman69-80

Irena V. Gunawan, Erwin Ardianto Halim, Elliati Djakaria, I Nyoman Nathanael (Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha)

Inovasi Media Pembelajaran E-Learning bagi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengetahuan dan Perkembangan Material Interior

Halaman81-94

Yunisa Fitri Andriani, Retno Purwanti Murdaningsih (Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya)

Pemanfaatan Mural Rumah Sakit Ibu dan Anak sebagai Media Simulasi Mata Anak Preverbal

Halaman95-104

Ahmad Sadali

Perintis Seni Lukis Abstrak Indonesia

Anna Sungkar

Pendahuluan

Bandung tahun 1947 adalah kota yang dingin, mahasiswa memakai mantel menyusuri jalan Ganesha nomer 10 yang berkabut di pagi hari. Koran *De Locomotief* edisi 22 Oktober mengumumkan pendirian cabang pendidikan baru pada *Universiteit van Indonesie te Bandoeng* (UvI cabang Bandung), yaitu *Universitaire Leergang voor de Opleiding van Tekenleraren* (Balai Pendidikan Universiter Guru Seni Rupa) di kompleks *Technische Hoogeschool te Bandoeng* (TH Bandung yang kemudian menjadi Institut Teknologi Bandung, ITB). Memang di zaman itu ITB masih bagian dari UI yang berpusat di Jakarta yang diresmikan oleh *Nederlandsch Indie Civil Administratie-NICA* (Pemerintah Sipil Hindia Belanda) pada tahun itu juga.

De locomotief : Samarangsch h...

22-10-1947



Details



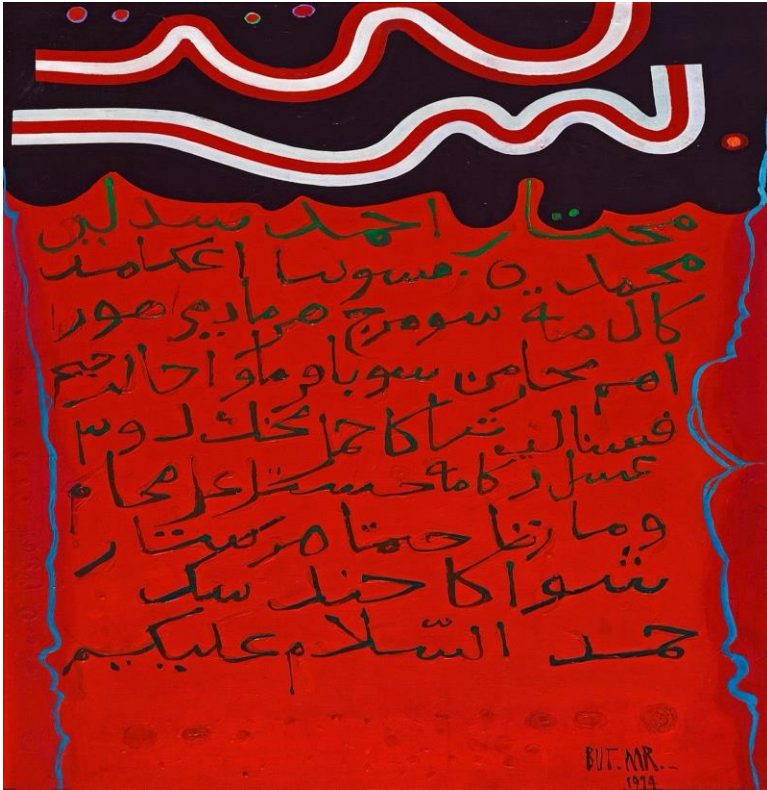
Gambar 1. Potongan Koran De Locomotief edisi 22 Oktober 1947.

Biaya kuliah di Balai Pendidikan Universiter Guru Seni Rupa atau Sekolah Guru Gambar itu adalah 300 Gulden per tahun dengan masa studi 3 tahun (pada tahun 50-an kemudian dikembangkan menjadi 5 tahun). Dan Sekolah itu menyediakan asrama dengan biaya 90 Gulden per bulan (Harian, 1947).



Gambar 2. Brosur pendaftaran mahasiswa baru Academisch Instituut voor Opleiding Tekenleraren Middlebaar Onderwijs tahun 1947.

Mahasiswa angkatan pertama dari Sekolah Guru Gambar tersebut diantaranya adalah Ahmad Sadali dan But Muhtar. Pada tahun 1979 But Muhtar membuat suatu lukisan kaligrafi yang menerakan nama-nama teman sekelasnya, di mana pada baris teratas dituliskan But Muhtar dan Ahmad Sadali. Kemudian ada nama Sumarja pada baris ketiga dan ditutup dengan Assalamualaikum. Mungkin But ingin mengenang teman-temannya dengan gaya kaligrafi yang sedang trend pada tahun 70-an.



Gambar 3 – But Muhtar, “Kawan-kawan sekelas”, 1974

Sekolah Guru Gambar itu digagas oleh Simon Admiraal, seorang guru gambar yang lahir di Jakarta pada tahun 1903, dari seorang ibu yang berkebangsaan Indonesia dan ayah yang berkebangsaan Belanda. Simon sempat mengikuti kursus selama satu tahun di Akademi Seni di Den Haag. Dari Den Haag, Simon kembali ke Jakarta untuk bekerja sebagai ilustrator iklan dan poster di radio NIROM (Nederlandsch Indische Radio Omroep Maatschappij). Simon pernah ditahan Jepang di kamp Cimahi sampai Jepang kemudian menyerah kepada Sekutu. Di akhir Perang Dunia II, Departement van Onderwijs en Eredienst (Departemen Pendidikan dan Keagamaan) meminta kepada Simon untuk merancang kurikulum sebuah sekolah guru gambar di Indonesia. Pendidikan ini dimaksudkan untuk

memberikan kesempatan kepada para mahasiswa Indonesia memperoleh pendidikan di bidang seni rupa. Disamping pendidikan guru gambar untuk mengajar di sekolah tingkat menengah, juga diberikan banyak perhatian terhadap kualitas seni secara individual. Simon Admiraal adalah direktur pertama dari pendidikan ini yang awalnya bernama Institut Akademis (Spanjaard, 2018).



Gambar 4. Lukisan Simon Admiraal, “Figur-figur”, tanpa tahun (Leidelmejer).

Pria Garut yang berguru pada Ries Mulder

Sebagaimana telah disinggung di atas, Ahmad Sadali merupakan mahasiswa angkatan pertama dari sekolah gambar yang baru didirikan itu. Ia lahir di Garut pada 24 Juli 1924. Menghabiskan pendidikan dasar dan menengahnya di kota tersebut, dan sempat menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Islam Jakarta antara tahun 1944 sampai 1946. Ia berasal dari

keluarga yang akrab dengan dunia batik dan cetak-mencetak. Kantor percetakan dan pabrik batik ayahnya memberikannya suasana kesenian dan kepekaan atas bahan-bahan warna yang beraneka ragam.



Gambar 5. Mahasiswa seni rupa sedang melukis di studio gambar.

Pada Institut Akademis, Ahmad Sadali berguru langsung di bawah bimbingan Ries Mulder. Ries datang ke Indonesia pada tahun 1948 atas bujukan korespondensi Simon Admiraal yang sedang membutuhkan tenaga pengajar pada sekolah yang baru dibentuknya itu. Ia adalah seorang pelukis otodidak yang berasal dari Ijsselstein, Belanda. Ries Mulder adalah pelukis bergaya kubis yang menyukai cara melukis Jacques Villon (1875-1963), dan hal itu tercermin pada karya-karyanya.



Gambar 6. Lukisan Jacques Villon, “La Lutte”, 1957.

Karya Villon banyak bermain-main dengan pola kubisme geometris demi membentuk figur atau alam benda yang dipadukan warna-warna pastel yang lembut (Herbert, tanpa tahun). Latar belakang dibiarkan datar agar figur yang digambarkannya terlihat menonjol. Kita dapat melihat bagaimana Ries Mulder yang hidup sezaman itu mengikuti citra yang dibuat Villon. Kita dapat membandingkan bagaimana Ries membentuk sebuah kapal dalam lukisannya yang berjudul “Boat” (1959). Pemilihan kombinasi warna hijau muda, biru dan coklat, mengingatkan kita pada karya-karya idola kita itu.



Gambar 7. Lukisan Ries Mulder, “Boat”, 1959.

Karya-karya pelukis “Bandung School” pada masa awal menunjukkan suatu persamaan yang nyata dalam bentuk dan isinya. Lukisan-lukisan mereka, seperti Srihadi Sudarsono, Ahmad Sadali, Mochtar Apin, But Muhtar, Popo Iskandar dan A.D. Pirous merupakan kehidupan yang tenang, penelaahan gambar orang dan potret-potret bergaya kubis (Spanjaard, 1990).



Gambar 8. Lukisan Ahmad Sadali, “Central Park”, 1957.

Gaya baru dengan pengaruh Nicolas de Stael

Namun dalam perkembangan waktu, pengaruh Ries Mulder mulai pudar. Terlihat dalam karya-karya Sadali di era tahun 60-an.



Gambar 9. Lukisan Ahmad Sadali, “Banyuwangi”, 1960.

Kubisme ala Villon yang menjadi ciri karya-karyanya di tahun 50-an yang dibuatnya atas bimbingan Ries, telah menghilang, digantikan dengan blok-blok warna dengan tekstur tebal membentuk citra lanskap (Sidharta, 2008:117). Hal itu tergambar pada karyanya “Banyuwangi” (1960) dan “Boats at a Wharf” (1963) (Spanjaard, 2004:205).



Gambar 10. Lukisan Ahmad Sadali, “Boats at a Wharf” (1963).

Kita dapat bayangkan karya-karya Sadali di tahun 60-an dengan karya Nicolas de Stael, misalnya lukisan “Marseille under Snow” (1954).



Gambar 11. Lukisan Nicolas de Stael, “Marseille under Snow” (1954).

Penulis belum dapat merekonstruksi apa yang terjadi pada murid-murid Madzhab Bandung di era 1960-an. Mereka, Ahmad Sadali, A.D. Pirous, Srihadi Sudarsono dan Popo Iskandar, secara berbarengan mempunyai arah baru yang mengikuti gaya melukis Nicolas de Stael (1914-1955). Ia adalah pelukis Perancis kelahiran Rusia yang menggunakan teknik impasto tebal yang diterapkan pada karya-karya lanskapnya. Karya-karyanya mulai digemari para kolektor Eropa dan Amerika karena membawa nafas baru setelah Perang Dunia II usai. Bagi Sadali, perubahan gaya dari kubisme ke abstrak ala de Stael ini merupakan tonggak penting bagi karir diri Sadali dan juga rintisan lukisan abstrak Indonesia yang terus dianutnya secara konsisten.

Era 1970-an

Era 1970-an merupakan periode euforia atas kemerdekaan dan kebebasan mencipta dalam karya seni rupa Indonesia. Lukisan-lukisan bercorak dekoratif, menampilkan unsur-unsur tradisi, pola batik tradisional, gambaran alam atau kesenian rakyat, ketika itu mendapat tempat luas dalam percaturan seni rupa post-1965. Demikian pula karya rupa yang bergaya abstrak ekspresionis, kubisme, dekoratifisme, yang mengangkat tema-tema tradisi, alam dan kedaerahan juga menjadi trend.

Kita mengetahui para seniman dari ITB pada tahun 1960-an 'bersembunyi' setelah pameran mereka tahun 1954 di Balai Budaya mendapat kritik keras dari Trisno Sumardjo. Kritik itu dituliskan di majalah Siasat dengan judul "Bandung Mengabdikan Laboratorium Barat" dan juga serangan itu diikuti hantaman keras dari Sitor Situmorang, Ketua LKN yang berhaluan kiri. Maka pada post-1965, mereka muncul kembali dengan berpameran di Taman Ismail Marzuki pada tahun 1971. Para seniman itu adalah But Muhtar, Ahmad Sadali, Mochtar Apin, A.D. Pirous, Srihadi Sudarsono, Rita Widagdo, Gregorius

Sidharta, Sanento Juliman, Harjadi Soeadi, Umi Dachlan, Samsudin Dajat, Kaboel Soeadi, Sunaryo, T. Sutanto, Jusuf Affendy, Erna Pirous, Roestam Arief dan Surja Pernawa. Mereka menamakan sendiri kelompok seniman tersebut sebagai 'Grup 18'. Karya-karya yang dipamerkan berupa lukisan dan patung yang hampir keseluruhan bergaya abstrak ekspresionis dan kubisme ini, menjadi angin segar dan merupakan antitesis atas realisme sosialis yang sudah terkubur setelah tahun 1965. Umar Kayam selaku Ketua Dewan Kesenian Jakarta mengatakan pada pengantar katalog bahwa, "kehadiran mereka kami tunggu dengan harapan besar akan mengalami suatu penghayatan hasil seni yang mengasyikkan" (Pirous, A. D., dkk., 1971:2).

Perlu dicatat dalam pameran ini, Sadali menampilkan karya "Gunungan", yang bertitimpangsa 1971. Karya tersebut berupa lukisan berbentuk bujur sangkar seluas 1 m², dengan garis diagonal yang dibuat berdasarkan torehan ujung kuas pada latar belakang hitam. Setengah dari diagonal tersebut diberikan ornamen prada dan pada puncak gunung diberikan aksentuasi merah.



Gambar 12. Lukisan Ahmad Sadali, “Gunungan” (1971).

Dapat dikatakan bahwa inilah pertama kali Sadali menampilkan lukisan berbentuk Gunung, yang dikemudian hari akan menjadi pola bagi sebagian lukisan-lukisannya sampai akhir hayat. Karya-karya seperti inilah yang mendominasi corak lukisan Sadali pada tahun 70-an dan seterusnya (Ramli, Zaenudin, 2010:5).

Arti Gunung bagi Ahmad Sadali

Sadali adalah seorang yang religius. Baginya cuma ada segitiga Tuhan-Alam-Manusia yang mendasari perputaran dunia ini. Bahwa Tuhan adalah sesuatu yang diatas yang menciptakan alam, sedangkan manusia adalah makhluk cerdas ciptaan Tuhan yang harus mengolah alam dalam rangka

mengabdikan kepada Tuhan. Sehingga dalam proses pengolahan alam tersebut, manusia harus tunduk pada hukum Tuhan, yang diistilahkan sebagai Sunatullah.

Sunatullah adalah hukum Tuhan yang mengatur perputaran bumi terhadap matahari, bulan mengelilingi bumi, elektron mengelilingi inti atom, gunung menyemburkan magma, melepaskan mineral untuk menyuburkan tanah, dan seterusnya. Berbeda dengan aturan yang diberikan Tuhan untuk manusia, dalam bentuk kitab-kitab yang diturunkan melalui para Nabi. Berisi ajaran moral dan aturan sosial yang berlaku pada zamannya. Sunatullah adalah aturan alam yang harus digali sendiri melalui kecerdasan manusia yang diberikan Tuhan, dalam bentuk hukum fisika dan matematika.

Dari kesadaran bahwa alam adalah pemberian Tuhan untuk diolah oleh manusia sesuai dengan Sunatullah, maka manusia harus mengelola alam tersebut secara benar dan bijaksana. Sehingga dalam upaya pengolahan alam, manusia tidak akan merusak keindahan alam tersebut, apalagi membahayakan jiwa manusia itu sendiri. Hubungan manusia dengan alam haruslah harmonis, sesuai dengan moto Institusi dimana Sadali mengajar: *In Harmonia Progressio* (maju secara harmonis).

Demikian pula hubungan manusia dengan manusia lainnya, harus saling menghormati dalam dialog yang setara. Juga hubungan antar manusia dalam agama yang berbeda, harus saling memahami satu dengan lainnya, sehingga perbedaan agama tidak menimbulkan semangat saling menyerang tetapi sebaliknya hubungan harus dibuat harmonis sehingga tercipta suasana damai di alam ini.

Karena manusia yang sempurna itu-yang dalam istilah Islam disebut sebagai *ulil albab*-adalah manusia yang menggunakan sarana dan potensinya sebaik-baiknya secara seimbang dan tidak terlepas dari tanggung jawab terhadap Maha Penciptanya.

Pemikiran seperti itulah yang selalu diulang-ulang dalam ceramah-ceramah Ahmad Sadali, yang saat itu memangku dua peran: tokoh senirupa yang mempelopori seni lukis abstrak di Indonesia dan juga pemuka agama Islam yang sering memberikan ceramah di masjid. Sadali menuangkan idea tersebut dalam seri gunung. Seperti yang sudah disinggung di atas, segitiga gunung menguasai komposisi kanvas Sadali sejak tahun 1971 sampai akhir hayatnya. Kabupaten Garut tempat Sadali dilahirkan, dikelilingi oleh gunung-gunung. Kalau timbul sketsa komposisi segitiga, maka itulah suatu refleksi gunung dalam batin Sadali. Segitiga bermakna tiga unsur: Tuhan disebelah atas (puncak), sudut manusia di kiri-kanan dan sudut alam disebelah bawahnya (Affendi, Yusuf. 2010:4).

Istilah Gunung muncul dari dunia pewayangan. Dari sekian banyak boneka dalam satu kotak wayang kulit purwa, kita mengenal gunung atau kayon. Gunung bentuknya meruncing mirip gunung. Gunung juga disebut kayon karena salah satu unsur pokok yang terdapat di dalamnya berupa kayu (pohon). Gambar pohon dalam gunung melambangkan pohon kehidupan atau sumber ilmu pengetahuan.

Bagi orang Jawa, Gunung menjadi lambang hidup dan penghidupan. Di dalamnya berisi filsafat sangkan paraning dumadi (asal dan tujuan hidup), anasir makrokosmos dan mikrokosmos yakni jagad gede, alam semesta beserta isinya dan jagad cilik, pribadi manusia serta tatanan atau tingkatan kehidupan manusia.

Filsafat pewayangan membuat orang merenungkan hakekat, asal dan tujuan hidup, manunggaling kawula Gusti (hubungan gaib antara dirinya dengan Tuhan), kedudukan manusia dalam alam semesta, dan sangkan paraning dumadi (kembali ke asal) yang dilambangkan dengan tancep kayon oleh sang dalang pada akhir pagelaran.

Konon kata kayon berasal dari bahasa Arab "*khayyu*" yang berarti hidup. Kayon atau Gunungan adalah pembuka dan penutup pagelaran wayang kulit. Pembukaan ditandai dengan pencabutan kayon. Dan kayon juga digunakan sebagai pembatas tiap-tiap adegan atau sebagai tanda pergantian waktu. Sebelum wayang gunungan ditancapkan di tengah pakeliran, wayang-wayang yang lain belum hidup, bahkan peletakannya di dalam kotak pun menempati posisi paling atas.

Pengertian lain adalah, bentuk gunungan seperti tumpeng. Gunungan menjadi lambang hidup atau penghidupan. Karena orang Jawa senang berkumpul, melakukan pekerjaan bersama-sama secara gotong royong. Demikian pula apabila berhasil dalam mengerjakan sesuatu, maka orang Jawa melakukan upacara pesta dalam bentuk syukuran dengan cara memotong tumpeng, nasi yang susunannya dibuat mengerucut seperti gunung.

Nilai-nilai itulah yang dalam masyarakat Jawa berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi tata kelakuan manusia dalam rangka menjaga keteraturan sosial masyarakat. Sesuatu yang baik, sesuatu yang diinginkan, yang pantas, yang berharga, yang mempengaruhi perilaku sosial orang yang memiliki nilai tersebut (Suseno, Franz Magnis, 1982:41).

Sadali menerjemahkan gunungan dalam kanvasnya yang disilang diagonal dari ujung satu ke sudut kanvas lainnya, membentuk tanda "X" yang memisahkan 4 bidang dimana masing-masing bidang mempunyai arti yang tersendiri. Bidang bawah menggambarkan alam, bidang atas adalah Tuhan. Dua bidang disamping kiri dan kanan adalah manusia. Manusia harus hidup harmonis, karenanya diletakkan dalam bidang yang sejajar di kiri dan kanan.

Segitiga gunungan bisa juga mempunyai makna lain, Sadali kadang-kadang memaknai sebagai hubungan keluarga. Tuhan di puncak, Sadali di bawah, Atika istrinya dan Ravi putranya di kiri-kanan. Ravi adalah satu-satunya putra beliau.

Posisi atas dalam kanvas-kanvas Sadali adalah porsinya yang diberikan untuk Tuhan. Lihatlah karya “Lelehan emas pada bidang keriput” di bawah ini (Yustiono, 1988:13).

Horizon abu-abu pada bagian atas menggambarkan langit, dimana karunia Tuhan tercurah ke bumi dalam bentuk lelehan emas. Bidang keriput menggambarkan waktu yang panjangnya relatif, besarnya waktu adalah mulur-mungkret sesuai dengan filosofi Einstein. Waktu diukur berdasarkan bagaimana manusia merasakannya. Kalau dalam kondisi enak, manusia merasakannya sebagai sebentar sekali, sementara di dalam kondisi yang tidak nyaman, manusia mempersepsikan waktu sebagai “lama sekali”. Tanda silang kecil di bagian kiri dan kanan atas adalah simbol dari persilangan hidup, tanda silang seperti itu akan banyak terdapat dalam karya-karya Sadali selanjutnya. Ini merupakan jejak pengaruh dari seniman Spanyol, Antoni Tapies. Suatu sisi menarik dari kehidupan Sadali, yang kita akan bahas pada bagian akhir tulisan ini.



Gambar 13. Lukisan Ahmad Sadali, “Lelehan Emas pada Bidang Keriput” (1971) (Karnadi, Koes, 2010:72).

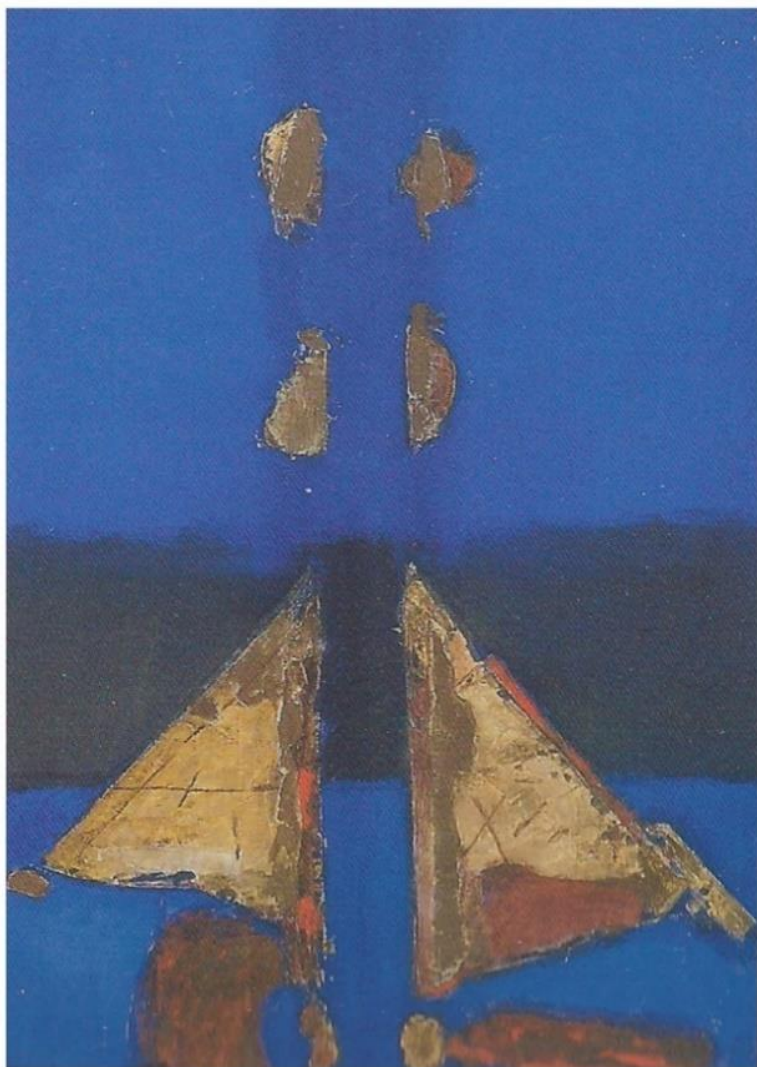
Pengaruh Abstrak Ekspresionisme Eropa dan Amerika

Sadali lulus dari ITB tahun 1953 dan dilanjutkan dengan menjadi dosen di sana. Kemudian ia dikirim ke Amerika pada tahun 1956 untuk mengambil post graduate di Iowa University, Colombia, dan New York University pada tahun 1957. Di saat itu *abstract expressionism* sedang marak di sana. Kita melihat karya-karya Sadali mulai begeser setelah ia di Amerika. Pada pembahasan di atas kita melihat bagaimana Nicolas de Stael mempengaruhi dalam karya-karyanya di tahun 1960-an.

Dan pada tahun 1970-an, Sadali meninggalkan de Stael dan beralih kepada Antoni Tapes (1923-2012), Mark Rothko (1903-1970) dan Barnett Newman (1905-1970). Mereka adalah tiga seniman abstrak ekspresionis yang banyak mempengaruhi Sadali pada era 1970-an dan 1980-an.

Kita melihat pada lukisan “Lelehan Emas pada Bidang Keriput” ada pengaruh Tapes yang memberikan kesan tiga dimensi pada bidang keriput dan lelehan emas membentuk garis vertikal yang mengingatkan kita pada karya-karya Barnett Newman. Pada karya “Gunungan Dasar Warna Biru” (1974) (Supangkat, Jim. Tanpa tahun), kita akan melihat kombinasi pengaruh Tapes dan Rothko.

Terdapat kasar dan *chaos* yang khas pada karya-karya Tapes, namun dilatar belakangi oleh biru lembut bergradasi yang khas seperti lukisan Rothko. Dari ketiga pelukis abstrak ekspresionisme tersebut, apa yang berbeda apabila dibandingkan dengan karya Ahmad Sadali? Menurut hemat penulis adalah adanya sentuhan pada karya-karya Sadali dan munculnya kaligrafi pada sebagian besar karya-karyanya. Di bawah ini adalah sebuah karya abstrak yang di bagian tengahnya terdiri atas petikan ayat yang diambil dari Al-Quran (Dermawan, Agus. Tanpa tahun).



Gambar 14. Lukisan Ahmad Sadali, "Gunungan Dasar Warna Biru" (1974)

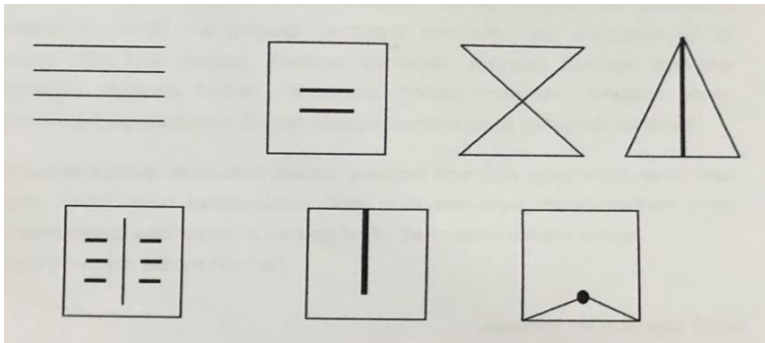
Pola karya-karya abstrak lukisan Sadali

Ahmad Sadali sudah distasbihkan menjadi perintis lukisan abstrak Indonesia. Bagi penulis hal itu merupakan suatu yang wajar karena pola-pola lukisannya kemudian diikuti oleh banyak pelukis sesudahnya. Setidaknya ada 7 pola yang terus bertahan dan diikuti banyak pelukis sampai sekarang (Affendi. Yusuf. 2010:6).



Gambar 15. Lukisan Ahmad Sadali, “Ayat Dikitari Bongkah Bersisa Emas” (1986)

Kita dapat melihat pengaruh Ahmad Sadali pada generasi seterusnya, misalnya pelukis Umi Dachlan. Pada karya “Segitiga Bertekstur dengan Accent Emas di atas Deep Umber” (1988) (Mamannoor, 200:91). Kita melihat adanya pola gunung di sana, dan di dalam gunung tersebut terlihat pola garis. Kita melihat ada jejak garis vertikal yang membelah tengah-tengah gunung membentuk simetri. Dan tentu saja kita akan menemukan bercak-bercak pada yang muncul di sana-sini. Hal yang berbeda dalam karya Umi Dachlan dibandingkan dengan karya Sadali adalah adanya koin kuno dari bahan tembaga yang menempel sebagai aksentuasi, membentuk suasana yang indah dan sekaligus elegan.



Gambar 16. Pola-pola Lukisan Abstrak Ahmad Sadali

Formalisme dan Agama

Mungkin yang akan menjadi pertanyaan bagi kita dan barangkali pengamat asing yang melihat keanehan karya-karya Sadali dengan bertaburannya kaligrafi di sana. Bagaimana mungkin formalisme dalam karya seni di mana Tuhan sudah ditinggalkan pada karya-karya abstrak ekspresionisme di Barat, sementara pada karya-karya Sadali kedua hal tersebut dapat menyatu? Mungkin jawabannya terletak pada dasar filosofis yang berbeda antara Barat dan Timur, sebagaimana telah

diuraikan perihal makna dari gunung di penjelasan sebelumnya.



Gambar 17. Lukisan Umi Dachlan, “Segitiga Bertekstur dengan Accent Emas di Deep Umber”, (1988), Acrylic on canvas, 70 x 85 cm

Penutup

Hidup diyakini Sadali sebagai ibadah dalam rangka mencari keridlaan Illahi. Bila seni ada dalam hidup, maka seni mestinya juga ibadah, yaitu penyerahan diri kepada Allah. Manusia pada dasarnya mendambakan tiga jalan kebenaran : kebenaran yang dicapai melalui akal dan ilmu pengetahuan, keinginan untuk mendapatkan keindahan melalui seni, dan keinginan untuk mendapatkan kebaikan dan keadilan yang diperolehnya melalui agama. Ketiga hal tersebut, menurut Sadali, merupakan segitiga yang tidak dapat dipisah-pisahkan, yang dicerminkan dalam lukisan-lukisan abstraknya.

Referensi

- Affendi, Yusuf. *Mengenal dan Mengenang Karya-karya Ahmad Sadali*. Jakarta: Masterpiece Auction, 2010.
- Anna Susilowati (Anna Sungkar) 2020, *Creation Process of Painting Poor Woman using Photo Realism Technique*. International Journal of Arts and Humanities. ISSN: 2581-3102. Volume: 04, Issue: 04 April 2020. www.journal-ijah.org
- Anna Susilowati (Anna Sungkar), 2020, *Kembalinya Realisme Seni Kontemporer Sebagai Penyebab Kemunculan Seni Rupa Realisme di Setiap Zaman*. Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual. ISSN 2655-2140. Volume: 09, Issue: Oktober 2020.
- Anna Susilowati, (Anna Sungkar) 2020, *The influence of Western Art Development Towards the Emergence of New Fine Art Movement in Indonesia*. Asian Journal of Social Sciences & Humanities. ISSN: 2186-8492. Volume: 9, Issue: Feb-May 2020. www.ajssh.leena-luna.co.jp
- Dermawan T, Agus. *Ketika Kata Ketika Warna*. Jakarta: Yayasan Ananda
- Harian. *Het dagblad: uitgave van de Nederlandsche Dagbladpers te Batavia*. Edisi 6 Agustus 1947, Tahun ke-2 No. 251. Jakarta: Ministry of Culture and Tourism of the Republic Indonesia. 2008.
- Karnadi, Koes. *Modern Indonesian Art from Raden Saleh to the Present Day*. Denpasar: Koes Artbook, 2010.
- Leidelmejer, Frans. *Indonesian Art Sale*. The Hague VandeHuis, 2016.
- Mamannoor. *Umi Dachlan, Imagi dan Abstraks*. Jakarta: Andi Gallery, 2000.
- Pirous, A. D., dkk. ed. *Grup 18*. Bandung, Indonesia: Harapan offset, 1971.
- Ramli, Zaenudin. *Inside Islam. Dari Ahmat Sadali, sampai Tisna Sanjaya*. Bandung: Lawang Wangi, 2010.

- Reid, Herbert. *A concise History of Modern Painting*. London: Thames and Hudson.
- Sidharta, Amir. *Depicting History: Indonesia Modernism in Transition*. Jakarta: Ministry of Culture and Tourism of Republic Indonesia, 2008.
- Spanjaard, Helena. *Bandung, the Laboratory of the West*. dalam Joseph Fischer, ed. *Modern Indonesian Art, Three Generations of Tradition and Change 1945-1990*. Jakarta dan New York: Panitia Pameran KIAS (1990-1991) and Festival of Indonesia, 1990.
- Spanjaard, Helena. *Cita-cita Seni Lukis Indonesia Modern 1900-1995*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2018.
- Spanjaard, Helena. *Exploring Modern Indonesian Art*. Singapore: SNP International. 2004.
- Supangkat, Jim. *The Hidden Works and Thoughts of Ahmad Sadali*. Jakarta: Edwin Gallery.
- Yustiono. *Ahmad Sadali Pelukis Religius Abstrak* Majalah Perspektif. Bandung: CV. Dwi Ramli. 1988.

Perilaku Desainer di Era Digital

Arleti M. Apin

Tiap jaman membawa gayanya tersendiri, satu kondisi natural yang terjadi tanpa dapat dikekang. Pada bahasan ini mengulas mengenai perkembangan desain, terutama tekstil dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi komputer. Bagaimana perilaku manusia berubah berkaitan dengan perkembangan suatu teknologi. Ini menarik sebab berhubungan dengan sikap dan masa depan secara luas.

Desain Manual

Sebelum beredarnya perangkat lunak dan perangkat keras pembantu kerja manusia, semua harus dilakukan dengan cara manual. Termasuk pekerjaan kreatif di bidang seni dan desain tentunya. Peralatan semacam kuas, pensil, pena, beraneka cat sudah menjadi kesatuan dan kewajiban untuk menguasai dan memilikinya, sebab itulah yang menjadi alat utama untuk berkarya. Keterampilan untuk membuat karya betul-betul harus menjadi syarat utama dalam pengerjaannya.



Gambar 1. *Print* secara manual

<https://blog.porinto.com/perbedaan-sablon-manual-dan-sablon-digital/>

Di samping ketrampilan, dalam pendidikan seni dan desain juga dibekali dengan pengetahuan teknis maupun pengetahuan umum yang dapat memperluas wawasan berkarya serta membuat konsep. Dalam bidang desain khususnya masih ditambah dengan pengetahuan pemasaran, psikologi sosial, manajemen dan banyak lagi.



Gambar 2. Desain secara manual

<https://www.senibudayaku.com/2020/07/penerapan-ragam-hias-pada-bahan-tekstil.html>



Gambar 3. Batik Lukis Fabel
Persahabatan Singa dan Tikus
karya Arleti M. Apin
Sumber: Pandanwangi; 21, 2020.

Ini semata agar kelak dalam kehidupan sehari-hari dapat menjadikan seorang desainer bekerja dengan baik. Kualitas hasil kerja manual kadang menampilkan visual yang tak sempurna, seperti garis lurus dengan sedikit noda atau ada ukuran garis yang agak berbeda, atau lengkung yang agak terbelokan. Tapi semua terasa hidup dan berjiwa, karena dibuat oleh tangan manusia yang memiliki kekurangan serta kelebihan.

Desain Digital

Dalam masa yang amat cepat, teknologi komputer mengalami perubahan yang luar biasa mulai dari perangkat keras hingga perangkat lunak, saling susul dalam waktu singkat. Masyarakat seolah tersihir oleh kemampuan alat bantu baru, semua serba cepat serba mudah dan kesempurnaan kerja yang membuat orang tergiur. Hal inipun terjadi di dunia kreatif yang memberikan peluang mengolah karya secara digital dengan amat cepat. Sekarang kemampuan kerja komputer dengan dukungan perangkat lunak yang makin canggih membuat banyak orang mampu membuat karya yang bagus. Pekerjaan dengan teknologi digital ini mampu menghasilkan karya yang bila dibandingkan dengan manual akan memakan waktu lama. Seperti misalnya membuat alternatif warna, dengan bantuan komputer hanya memakan waktu beberapa menit sudah terlihat hasilnya, sedangkan manual membutuhkan beberapa jam untuk sampai ke titik itu. Dengan kerapihan kerja yang jauh lebih sempurna.



Gambar 4. Hasil *Proof* tekstil *print* secara digital

Sumber: <https://www.mahamerubali.com/kain-textile-fabric-digital-printing.html>

Visual yang begitu rapi ini amat memuaskan pelanggan maupun pembuatnya sehingga hasil ini sering dibandingkan oleh banyak orang, membuat para pembuat karya manual kurang mampu mengejar kecepatan kerja serta capaian hasilnya (Dewi:54, 2020).

Kualitas hasil kerja digital memiliki tampilan rapi sempurna, tiap garis tampak amat bersih, lengkung sempurna juga garis lurus yang tak bercacat. Tapi tak dapat dipungkiri tampilannya amat kering nyaris tak berjiwa. Banyak orang awam merasa mampu mendesain sebab memiliki komputer dan ketrampilan mengoperasikan. Hasilnya belum tentu dapat dipertanggungjawabkan, karena hanya membuat tampilan tanpa paham konsepnya. Awam tidak memahami dampak yang ditimbulkan dari sikap tak bertanggungjawab ini terutama pada masyarakat luas penggunaanya.

Perubahan Perilaku Desainer

Sudah barang tentu hal ini berdampak pada perilaku desainer. Makin jarang ditemui desainer yang mau dan mampu mengerjakan dengan cara manual, dengan alasan komputer mempercepat kerja serta lebih ekonomis.

Pekerjaan manual memang lebih melelahkan karena menuntut ketrampilan serta kemampuan kerja yang cukup berat, selain itu modal membuat karya manual juga tidak murah, perlu kelengkapan bahan dan alat penunjang kerja. Dibandingkan dengan komputer tentu kalah cepat dan jumlah hasilnya pun jauh dibawah hasil mesin. Jadi hal ini membuat desainer memilih kerja dengan komputer.

Akibat yang paling terasa, adalah sikap malas, kurang menghargai karya, serta mudah meniru. Kemudahan peluang memperoleh data di internet malah membuat kreativitas merosot jauh, karena kecenderungan meniru hanya diubah sedikit. Ini pada akhirnya berpengaruh pada kemampuan otak untuk mengolah, karena sering dijumpai kondisi 'blocking' atau tak mempunyai ide sama sekali. Ide atau gagasan begitu melimpah bila menggali dari sumber budaya (Pandanwangi; 107,2020)

Kecerdasan, perilaku iseng, coba-coba yang senyatanya merupakan indikator kreatif jadi merosot jauh. Kemudahan akses bukan menjadikan mereka melompat malah sebaliknya stagnan bahkan tak jarang malah menurun kualitasnya.

Kesimpulan

Mengamati perkembangan kondisi ini, selayaknya kita semua juga memberikan penghargaan dan peluang untuk pekerjaan manual, karena jelas ini lebih sulit. Para calon desainer juga perlu belajar cara manual agar kemampuan mereka baik gagasan, konsep maupun ketrampilan kerja bisa meningkat pesat. Karena tubuh manusia alaminya memiliki potensi besar bila diolah dan dilatih dengan benar, sayangnya makin jarang orang yang mau melakukannya. Globalisasi berarti juga berkaitan dengan haki yang menjadi kesepakatan legal dunia, jadi peniruan dapat membawa petaka hukum.

Selayaknya trend, kejenuhan akan hasil desain komputer akan mengalami puncaknya, sebaiknya ada persiapan kemampuan manual, minimal penggabungan antara keduanya. Komputer hanya sekedar alat bantu, tak akan mampu berpikir, hanya manusia yang bisa, jadi menempatkan manusia diatas alat bantu agar potensinya dapat bangkit.

Referensi

- Achjadi, J. (2009). *The Exquisite Indonesia*. Jakarta: Dekranas, Equinox Publishing.
- Anhori, J. (2011). *Keeksotisan Batik Jawa Timur*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Caitlin, K. (2019). *Mindful By Design*. UK: Sage Publication.
- Dewi, S. (2020). Seni Dalam Lipatan Pandemi. *Jurnal Seni Nasional*, 54.
- Dhewanto, H. D. (2013). *Managemen Inovasi Peluang Sukses Menghadapi Perubahan*. Yogyakarta: Adi offset.
- Humaeni, A. (2012 vol 33). Makna Kultural Mitos dalam Budaya Masyarakat Banten . *Antropologi Indonesia*, 176.
- Komputer, W. (2012). *25 Kreasi Desain Konveksi dengan Adobe Illustrato dan Photoshop CS5.5*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Martin, G. J. (2015). *Modifikasi Perilaku Makna dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pandanwangi, A. A. (2020). *Buku Ajar Teknik Batik Gutta Tamarind, Mambatik itu Menyenangkan*. Bandung: Pelita Ilmu.
- Pandanwangi, A. A. (2020). *Inovasi Batik Bercerita*. Bandung: Pelita Ilmu.
- Permana, D. (2019). *Desain Tekstil menggunakan Photoshop +CD*. Bandung: Informatika.
- Sumarwan, U. (2011). *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Jakarta : PT Ghalia.
- Supatmo. (2016). Screen Printing Dalam Industri Grafika Pada Era Digital. *Jurnal Seni Rupa*, 53.

Tontowi, A. (n.d.). *Produk Inovatif Desain, Konsep, Prototype dan HKI*. Yogyakarta: Deepublish.

Hermawan, Dani, Peranan dan Penggunaan Teknologi Digital dalam Proses Disain Arsitektur,

<http://iaijabar.org/ruang-utama/119-artikel-arsitektur/1237-peranan-dan-penggunaan-teknologi-digital-dalam-proses-disain-arsitektur.html>

<https://www.mahamerubali.com/kain-textile-fabric-digital-printing.html>

<https://blog.porinto.com/perbedaan-sablon-manual-dan-sablon-digital/>

<https://www.senibudayaku.com/2020/07/penerapan-ragam-hias-pada-bahan-tekstil.html>

Mengeksplorasi Batas Persepsi Pameran Imersif Affandi– Galeri Nasional November 2020

Bayyinah Nurrul Haq

Ketika teknologi terus berkembang seni menjadikannya berhenti sejenak hingga manusia bisa memaknainya. Sebuah ciri khas dari seni yang membedakan dirinya dengan bidang lain adalah kemampuannya mengajak manusia memperbaharui batas-batas hidupnya. Seni adalah satu bidang yang dianggap tidak kritis dan tidak berurusan dengan hal bersifat mematikan. Maka batas rasa takut, tidak nyaman, dan rasionalitas diujicoba oleh seniman.

Sudah cukup lama teknologi digital menjadi bagian hidup manusia. Menjadi perangkat, alat, hingga menjadi wadah kehidupan manusia. Media baru dalam seni berkembang dengan dukungan aplikasi teknologi seperti AI, Machine Learning, Fintech, Big Data Analysis, Social Media dan Virtual Reality. Seniman mengeksplorasi media baru tersebut untuk mengekspresikan gagasan, menguji idenya dan batasan media, hingga kepekaan apresiatornya. Dukungan teknologi ini bahkan membuka cara menikmati dan mengakses karya

seniman menjadi lebih terbuka-*non-linear*, mengglobal dan kekinian (Naveed et al., 2017).

Pada tulisan ini dibahas tentang pemeran seni rupa imersif dengan teknik *video mapping projection* dari sudut pandang konteks media dan pengalaman estetik pengunjung yang melibatkan proses persepsi. Sebagai studi Pameran Imersif Affandi yang diselenggarakan Galeri Nasional pada bulan November 2020 dalam rangkaian Pekan Kesenian Nasional. Sebuah bagian dari acara rutin yang diselenggarakan Dirjen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pembahasan dibagi ke dalam empat bagian, pertama tinjauan singkat seni imersif khususnya *video mapping projection* sebagai seni media digital, kedua pameran seni imersif Affandi, dan terakhir pengalaman pengunjung yang didapatkan lewat beberapa *vlog* yang ada di *YouTube*. Pada bagian akhir terdapat beberapa tulisan diskusi mengenai seni imersif sebagai sebuah peristiwa seni, karya, dan agenda penyelenggaranya.

Sekilas tentang Seni Imersif

Seni dengan media baru berbasis teknologi cerdas ini memberikan stimuli pada sistem sensori pengamatnya secara simultan. Maka seni jenis ini kerap kali disebut sebagai "*immersive art*" karena memberikan pengalaman ruang dan otoritas pada pengunjung untuk eksplorasi karya seni secara bebas sehingga memberikan pengalaman yang berbeda-beda. Hal ini menjadikan pengunjung seakan terbenam ke dalam realitas yang diciptakan seniman.

Jenis seni digital ini berawal tahun 1967 diprakarsai kelompok EAT (*Experiment in Art and Technology*) yang terdiri atas dua seniman Robert Rauschenberg dan Robert Whitman dan dua enjinir Billy Klüver dan Fred Waldhauer. Kelompok ini melakukan inovasi berkarya lewat eksperimen berupa

gabungan antara proyeksi video, proyeksi suara nirkabel, sirkuit listrik, dan Doppler Sonar. Eksperimen ini menjadi awal seni era digital yang melibatkan kolaborasi seni dan teknologi digital yang berkembang saat itu (Evelyn & Machdijar, 2019; www.tate.org.uk, n.d.).

Salah satu bentuk dari “*Imersif digital art*” adalah karya seni *Video Projection Mapping* yang memanfaatkan elemen bangunan seperti dinding dan lantai sebagai medianya. Karya digital ini dipresentasikan ke dalam dua atau tiga dimensi dengan menggunakan layar visual elektronik, tergantung media dan sudut proyeksinya (Evelyn & Machdijar, 2019).

Video Projection mapping (VMP) adalah salah satu teknik proyeksi video yang digunakan untuk mengubah hampir semua permukaan benda menjadi tampilan video dinamis. VMP bertujuan untuk membuat ilusi fisik secara visual dengan menggabungkan elemen audio-visual. Sebelumnya, sebagian besar video memetakan proyek yang digunakan oleh seniman dalam konser, peragaan busana, drama, dll. Akhir-akhir ini teknik VMP hadir sebagai teknologi baru ketika mulai digunakan oleh artis di patung, monumen, ruang publik, klub, sekolah, acara langsung, dll. (Sagar, 2019).

Secara teknis hampir semua permukaan berpotensi dijadikan medium bagi seni VMP. Karena sifatnya yang memanfaatkan permukaan bidang sebagai mediumnya, maka VMP sebenarnya tidak memiliki bentuk asli ia selalu bergantung pada konteksnya. VMP tidak memiliki bentuk tersendiri karena dia dibangun oleh konteks di mana proyeksi dipresentasikan. Bagaimanapun seni VMP akan melibatkan konten, medium, dan objek yang diproyeksikannya. Medium dalam VMP mengarah pada konteks yang melingkupi karya tersebut. Konteks itu akan memberikan makna yang bergantung pada lingkungan dan waktu pelaksanaannya.

Pilihan tempat dipresentasikannya sebuah VMP bisa di ruang eksepsi atau gedung bagian luarnya. Berbicara konteks

tempat presentasinya, maka *VMP* berperan sebagai instrumen bagi manajer. Hal ini akan berbeda ketika *VMP* dipresentasikan di sebuah taman hiburan dalam industri budaya dengan makna yang lebih luas atau berada di area Pendidikan, dalam visualisasi data, atau sebagai bagian dari kerja perencanaan arsitektur dan tata kota. (Stella, 2020).

Fungsi *VMP* akan menjadi alat politik ketika dia dikaitkan dengan konteks pelaksanaannya. *VMP* berpeluang menjadi alat politik yang dapat, menyatukan masyarakat di ruang publik dan menciptakan sensitivitas baru, hubungan baru dengan lingkungan dan mata. *VMP* adalah suatu ruang yang bersifat cair dan dihadiri oleh berbagai latar belakang penanggapnya (Stella, 2020)

1. Seni Imersif, Sistem Sensori dalam Proses Persepsi

Seni imersif itu sebenarnya memberikan pengalaman estetis bagi pengunjungnya dengan cara masuk ke dalam realita yang diciptakan oleh seniman. Realita buatan ini terkadang tidak memiliki hubungan dengan tempat gambar tersebut diproyeksikan kadang memang memanfaatkan lingkungan tempat dia diproyeksikan (Georgescu Paquin, 2020; Stella, 2020). Narasi yang ditawarkan seniman dalam realitas buatan ini disusun dalam rangkaian gambar, animasi, musik, hingga akses untuk berinteraksi dengan karya tersebut.

Saat sebuah *VMP* dipresentasikan pengunjung mendapatkan stimuli yang melibatkan beberapa sistem sensori secara serempak kondisi ini memberikan pengalaman terkejut dan terheran-heran. Menurut Stella (2020) fenomena tersebut dipicu munculnya gerakan secara visual pada sebuah permukaan benda yang diam memberikan sensasi tersendiri. Sensasi ini diibaratkan sebagai "*wow effect*" dalam dunia pemasaran. Kemampuan *VMP* membawa pengunjung pada perasaan-perasaan ini menjadikannya ideal sebagai bagian dari sarana pemasaran, pendidikan, dan sosialisasi sebuah kegiatan. Fungsinya sebagai pembawa "*wow effect*" menjadikan *VMP*

sebagai penghantar target konsumen pada narasi yang ingin disampaikan. Artinya *VMP* adalah pintu masuk saja sementara banyak hal lain yang akan lebih sarat konten untuk disampaikan. Walaupun secara aktivitas sensori dianggap mampu membangun peluang pengalaman yang khas dan berbeda bagi tiap penanggapnya sebenarnya terdapat pola utama yang ditawarkan seniman lewat *VMP*.

Berbeda dengan *virtual reality* atau *augmented reality* yang membutuhkan medium layar *VMP* tidak membutuhkan perantara untuk mendapatkan pengalaman atau sensasi ini. Ruang yang dihadiri pengunjung adalah ruang nyata yang memungkinkan dihadiri beberapa orang sekaligus. Hal ini memberikan tambahan pengalaman berbeda di mana mereka bisa berbagi secara langsung dengan rekannya dalam ruang nyata yang sama.

Sebagian besar *VMP* melibatkan aspek aplikasi grafik gerakan, animasi, desain suara, aplikasi *video real-time*, dan prediksi respon pengunjung. Tujuan utama aplikasi grafik animasi adalah untuk membuat komunikasi audio-visual lewat berbagai efek visual dan artefak digital. Sedangkan tujuan desain suara adalah menjadikan setiap elemen audio dapat mendukung pertunjukan visual sehingga mampu membangkitkan emosi penanggapnya (Sagar, 2019).

2. Seni Imersif dan Pengalaman Estetis

Peran media digital pada seni imersif adalah memperkaya pengalaman estetis pengunjung melalui penambahan teks objek untuk dijadikan panduan bagi penanggap sehingga terbangun pengalaman naratif. Seni imersif yang bersifat multi sensori dan partisipatif memiliki keunggulan mampu menciptakan kesan waktu, tempat, dan gaya hidup lewat video multi-layar, *soundscapes*, music, animasi sampai akses untuk berinteraksi (Stogner, 2011).

Pemaknaan adalah bagian dari proses kognisi-persepsi manusia. Proses persepsi terhadap karya seni imersif terjadi saat penanggap mengamati karya. Saat itulah mereka sedang dibenamkan pada realitas buatan seniman. Realitas buatan itu adalah sebuah permukaan yang difungsikan sebagai layar dan diisi dengan objek-objek sehingga mereka ditarik ke dalam ruang narasi buatan seniman.(Pastor, 2020).

Pengalaman estetis penanggap seni imersif dirancang menjadi pengalaman yang terbuka bagi setiap stimuli yang diberikan. Hal ini diberikan lewat adanya ruang interaksi antara penanggap dengan karya sehingga dapat memberikan pengalaman yang kaya. Sejalan dengan pendapat Bennedito Croce dalam Soemardjo (2016) mengenai perlunya penanggap seni aktif merespons stimuli yang terjadi padanya agar pengalaman seni di terbentuk benak mereka. Alasannya adalah pengalaman seni akan memiliki makna apabila terjadi hubungan antara pola dan struktur.

Pola yang terdiri atas berbagai unsur pengalaman (semua sistem sensori) yang satu sama lain. Mereka menyusun hubungannya sendiri, hubungan antara pola dan struktur inilah yang memberikan makna pada pengalaman ini. Maka benda seni itu tidak pernah ada, yang ada adalah pengalaman seni yang ada pada jiwa penanggap seni. Adanya ruang interaksi antara penanggap dan karya dalam pameran imersif seharusnya mampu memberikan pengalaman estetis yang bermakna.

Pameran Seni Rupa Imersif Affandi 2020

Saat pandemi *covid-19* menghantam telah mengubah cara hidup, bekerja, belajar, dan beraktivitas lainnya. Protokol kesehatan menjadi acuan pelaksanaan kegiatan apapun. *Physical distancing* sebuah aturan terkait protokol kesehatan yang bertujuan menghindari penularan *covid-19* mengakibatkan

banyak kegiatan terganggu, dibatasi, bahkan dihentikan. Hal ini berdampak pada dunia bisnis, industri, dan pendidikan hingga pada dunia seni.

Aneka perhelatan seni ditunda bahkan dibatalkan demi menghindari persebaran *covid-19*. Sejak Maret 2020 Galeri Nasional Indonesia (GNI) menghentikan kegiatan-kegiatan luring (luar jaringan) nya.



Gambar 1. Pengumuman penutupan GNI 14 Maret 2020

Sumber: Galeri Nasional Indonesia (@galerinasional), Instagram photos and videos

Saat pemerintah DKI Jakarta menerapkan kebijakan transisi ke masa normal baru lewat Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di bulan Oktober GNI pun menyambutnya dengan melaksanakan beberapa kegiatan luring-nya. Salah satunya adalah Pameran Imersif Afandi. Kegiatan pameran bermuatan inovasi seni digital ini sudah diagendakan sejak tahun 2019 sebagai bagian dari Pekan Kesenian Nasional 2020 (PKN). Maka pelaksanaan pameran imersif di masa transisi PSBB ini memiliki beberapa keistimewaan, pertama merupakan agenda Dirjen Kebudayaan Kemendikbud, kedua dilaksanakan pada masa

pandemi dengan PSBB sebagai peraturan yang akan mempengaruhi teknis kunjungan penanggap seni, dan terakhir Affandi sebagai tema yang menjadi konten dan objek dari video yang dipresentasikan di pameran.

Mutiara Marta Lena Nauli adalah *creative director* dari pameran ini dan Bayu Genia Krishbie adalah kurator pameran yang juga kurator dari GNI. Sebanyak 98 lukisan disajikan secara *VMP* dengan iringan musik dan suara yang diselaraskan dengan *mood* dari lukisan yang diproyeksikan di ruang pameran. Selain lukisan yang disajikan secara *VMP* terdapat 15 lukisan Affandi koleksi GNI periode 1940-an-1970-an turut dipamerkan di sana.

Pameran secara umum dibagi dua yaitu karya yang dipamerkan secara *VMP* dan karya asli yang dipamerkan secara konvensional dalam satu ruangan terpisah. Karya-karya yang dipamerkan secara *VMP* dibagi ke dalam tiga tema utama. Tema pertama adalah tentang alam, menampilkan observasi Affandi pada objek-objek di alam seperti flora, fauna, dan lanskap. Tema kedua tentang ruang, menyajikan karya-karya Affandi yang merekam tangkapan visual suasana di ruang publik, ruang privat, dan objek-objek arsitektural. Tema terakhir adalah tentang manusia, menampilkan karya-karya potret, aktivitas manusia, dan keberpihakan Affandi pada kemanusiaan (Galeri Nasional Indonesia, 2020a).

Konteks Medium Pameran

1. “Pameran Seni Imersif Afandi” sebagai bagian dari agenda pemerintah-GNI

Ide melaksanakan pameran yang berbeda dan inovatif memang sudah diagendakan agar bisa dilaksanakan tahun 2020. Berdasarkan pemaparan Bayu sebagai kurator GNI, dia diajak berdiskusi dan ditunjuk sebagai penanggung jawab

pelaksanaan pameran inovatif ini. Bahwa pameran imersif ini adalah agenda GNI dan Pemerintah sudah dimulai sejak 2019 dinyatakan dalam artikel Hartono (2020) di majalah Galeri Nasional Indonesia 2020.

“...Tahun 2019, Dirjen Kebudayaan Hilmar Farid melontarkan pameran Lumières van Gogh itu kepada kurator GNI Bayu Genia Krishbie dan Kepala GNI Pustanto yang sedang berada di kantor Ditjenbud-Senayan.” (Susilo Hartono, 2020).

Pameran imersif bagi sebuah museum merupakan solusi ampuh untuk mengajak segmen pengunjung milenial seperti yang diungkapkan oleh Stogner.dkk (2011). Teknologi media digital dan penggunaan internet secara radikal mengubah pengalaman mengunjungi museum dan cara museum mengkomunikasikan budaya. Maka museum perlu mengubah cara komunikasi konten budaya yang dimilikinya salah satunya memberikan pengalaman bersifat imersif, multi-inderawi, dan partisipatif. Hal ini menguatkan alasan mengapa pameran imersif menjadi hal yang patut dilakukan oleh pemerintah-GNI.

2. GNI sebagai Dinding Proyeksi

GNI berperan sebagai galeri nasional yang menjadi pusat kegiatan seni (rupa) sekaligus gerbang bagi dunia seni rupa Indonesia. Posisi strategis inilah yang menjadikan GNI layak untuk jadi penyelenggara Pameran Imersif Affandi.

Saat terjadi banyak perubahan di dunia seni akibat pandemi covid-19 maka pameran imersif ini dijadikan sebagai momen penting untuk menunjukkan semangat bagi dunia seni dan pelaku seni Indonesia. Hal ini senada dengan pernyataan resmi Pustanto dalam pidato pembukaan pameran yang disiarkan langsung lewat webinar-aplikasi Zoom dan ditayangkan secara *live streaming* di *channel* YouTube GNI.

“...pameran luring pertama Galeri Nasional Indonesia sejak masa pandemi Covid-19 ini dapat berjalan dengan lancar dan

memuaskan semua pihak. “Pameran ini menjadi bukti semangat dan kerja keras bagi siapa saja yang terlibat, baik bagi pihak yang mempersiapkan pameran maupun publik yang mengapresiasi, untuk terus melangkah maju dalam kondisi yang sulit sekalipun” (Galeri Nasional Indonesia, 2020b)

PKN adalah perhelatan kebudayaan bertaraf nasional sebagai ruang dialog dan ekspresi pemajuan kebudayaan. Perhelatan ini adalah wujud pelaksanaan kesepakatan Kongres Kebudayaan Indonesia tahun 2018 kegiatan ini pertama kalinya diselenggarakan pada 7-11 Oktober 2019 dan Oktober-November 2020 adalah pelaksanaan yang kedua kalinya. Sebagai sebuah perhelatan yang erat dengan pemerintah, maka PKN adalah wujud upaya pemerintah dan kelompok masyarakat untuk menghidupkan ruang komunikasi antara seniman dan publiknya agar terwujud suasana kreatif yang kondusif. Hal ini terungkap pada pernyataan resmi PKN tentang fungsi dan tujuan pelaksanaan kegiatan di laman resmi PKN.

“...PKN adalah upaya negara dan masyarakat di dalam membangun wadah kerja bersama untuk melahirkan ruang-ruang keragaman berekspresi, dialog antar-budaya, serta inisiatif dan partisipasi inovatif yang dikelola secara berjenjang dari Desa hingga ke Ibukota. Di dalamnya terdapat rangkaian kegiatan yang ditujukan untuk memfasilitasi ekosistem kebudayaan sebagai garda terdepan dalam pemajuan kebudayaan Indonesia..” (Pkn, 2020).

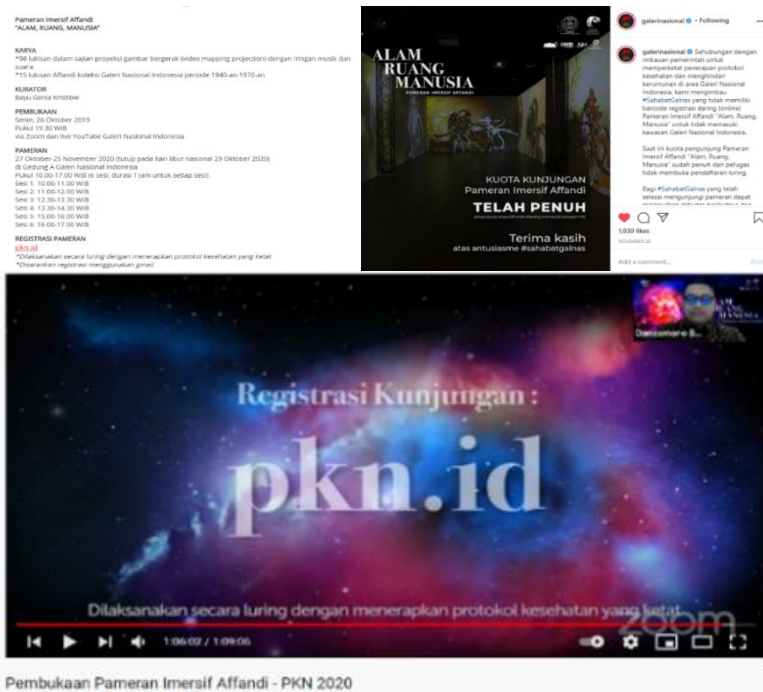
Tujuan Pemerintah-PKN-GNI untuk melaksanakan pameran imersif di GNI adalah memberikan inspirasi dan motivasi bagi para seniman dalam negeri agar berani melakukan inovasi berkarya. Hal ini ditegaskan dalam pernyataan Pustanto dalam rilis pada laman resmi GNI mengenai pameran imersif Afandi,

“...Selain itu, sajian video mapping projection dalam pameran ini merupakan wujud eksplorasi media untuk menampilkan kembali karya-karya maestro seni lukis Indonesia. Semoga

dengan adanya pameran ini, akan ada lebih banyak lagi pihak-pihak yang berinovasi dalam eksplorasi media sehingga dapat menyajikan karya-karya seni rupa dalam suguhan yang menarik, kekinian, sekaligus informatif dan edukatif...”(Galeri Nasional Indonesia, 2020b).

Tujuan GNI menjadikan “Pameran Imersif Affandi” sebagai pameran luring pertama di masa pandemi adalah menjadikannya sebagai momen yang signifikan. Ibarat sebagai gong, pameran ini merupakan kali pertama GNI menampilkan seni digital dalam format pameran tunggal. Kedua, pameran ini menjadi ujicoba pelaksanaan pameran yang tunduk pada protokol kesehatan WHO. Beberapa peraturan kunjungan sudah disosialisasikan di berbagai media massa, akun media sosial dan laman resmi GNI dan PKN. Bisa jadi ini pertamakali di Indonesia nya sebuah pameran seni menerapkan aturan kunjungan yang cukup ketat.

Peraturan kunjungan ditampilkan dalam bentuk tulisan, video di *channel YouTube* GNI, dan formulir registrasi pengunjung. Hal yang diatur adalah pembatasan pengunjung melalui penerapan pilihan jadwal kunjungan, pembatasan waktu sesi kunjungan di ruang pameran, dan kewajiban menggunakan masker, mencuci tangan, serta *physical distancing* selama di ruang pameran.



Gambar 2. Peraturan kunjungan pameran mengacu pada protokol Kesehatan WHO
 Sumber: Galeri Nasional Indonesia (@galerinasional) • Instagram photos and videos dan www.pkn.id

Pelaksanaan pameran luring dengan protokol ketat tersebar di setiap pemberitaan, semacam iklan sekaligus sosialisasi peraturan bagi pengunjung. Hal ini menunjukkan upaya pemerintah-GNI menjadikan “Pameran Imersif Affandi” sebagai sarana sosialisasi dan edukasi aturan dalam mengunjungi pameran seni luring di masa normal baru. Tentunya pelaksanaan pameran ini menjadi barometer pelaksanaan pameran luring lainnya di masa normal baru. Maka peran GNI sebagai gerbang seni rupa Indonesia pun terlihat pada pelaksanaan pameran ini.

Affandi sebagai Konten VMP

Terdapat tiga hal yang menjadi alasan dipilihnya Affandi sebagai tema konten pameran yang akan dialihwahanakan ke dalam bentuk VMP. Pertama, kapasitas Affandi dalam merepresentasikan seni lukis Indonesia, kedua filosofi hidup yang sesuai dan dianggap inspiratif sehingga cocok dijadikan motivasi hidup di tengah pandemic covid-19, dan ketiga aspek keterjaminan data tentang Affandi, karya dan rekam jeaknya.

Seniman seni lukis era modern yang dianggap merepresentasikan Indonesia adalah Affandi. Rentang perjalanan karirnya dimulai sejak masa perjuangan kemerdekaan, orde lama, hingga melewati orde baru. Seniman memiliki konsistensi berkarya sepanjang hidup dan berhasil menunjukkan kelasnya untuk mencapai tingkat maestro.

Selain karir panjang, pengalaman hidupnya berpindah dari Cirebon, Bandung, Bali, Jakarta, hingga menjajal berbagai negara Eropa dan Asia menunjukkan perjalanan hidup yang kaya. Pengakuan terhadap gaya dan teknik lukisnya yang khas dianggap sebagai “gaya ekspresionisme baru” turut berperan menancapkan eksistensi seni rupa/seni lukis Indonesia di kancah internasional. Rekam jejak inilah yang menjadikan GNI-Dirjen Kebudayaan-Tim Kreatif memilih Afandi sebagai tema karya pameran imersif. Pertimbangan inilah dinyatakan Pustanto dalam pidato pembukaannya yang tercantum dalam *press release* di laman PKN 2020.

“...Affandi adalah perupa penting dan berpengaruh dalam perkembangan seni rupa Indonesia. Ia kerap disebut sebagai representasi seni rupa modern Indonesia di kancah seni rupa internasional. Affandi telah melakoni perjalanan artistik yang Panjang. Ia berkarya dan berpameran di seputar Bandung, Jakarta, Yogyakarta, dan Bali juga lintas benua dengan berkeliling India, negara-negara Eropa dan Amerika, aktif terlibat dalam perhelatan seni rupa bergengsi internasional

seperti Sao Paolo Biennale, Venice Biennale dan world expo 70 Osaka. Teknik lukisnya yang unik yaitu plototan atau menuangkan cat minyak langsung dari tube ke atas kanvas kemudian melukis menggunakan jari -jarinya berhasil mencuri perhatian internasional ...” (Galeri Nasional Indonesia, 2020a).

Berkaitan dengan konteks waktu penyelenggaraan pameran saat GNI harus menghentikan kegiatan luring karena pandemi maka filosofi hidup Affandi dianggap sejalan dengan semangat GNI. Filosofi hidup yang menyuarakan semangat dan keteguhan seorang seniman dan manusia dalam menjalani dan memperjuangkan hidupnya. Maka GNI menjadikan pameran imersif Afandi ini sebagai kegiatan luring pertama di tengah PSBB pandemi covid-19. Semacam “kick off” bagi pameran inovatif lainnya. Seperti pernyataan resmi Pustanto sebagai kepala GNI yang muncul di rilis resmi website GNI. Latar belakang inilah yang tercermin dalam pernyataan resmi di kala pembukaan pameran.

“...Kepala Galeri Nasional Indonesia, Pustanto berharap pameran ini mampu mengenalkan lebih dekat sosok Affandi sebagai maestro seni lukis Indonesia juga filosofi hidupnya yang pantang menyerah, terutama bagi generasi muda. Tidak hanya ketokohnya, karya-karya Affandi yang luar biasa juga dapat menjadi inspirasi bagi banyak seniman, bahkan lintas seni, juga bagi masyarakat luas untuk terus berkarya...”(Galeri Nasional Indonesia, 2020b)

1. Pernyataan Kurator dan *Creative Director* Mengenai alasan Memilih Affandi

Pandangan kurator pameran sekaligus kurator GNI, Bayu Genia Krishbie (Bayu) mengenai idealnya Affandi dijadikan tema pameran imersif ini terkait aspek rekam jejak karir, pengakuan internasional, keunikan Afandi sebagai seniman yang memiliki prinsip hidup yang unik dan khas. Keunikan prinsip hidupnya ini terpancar hingga melahirkan

karya yang otentik. Kekaguman kurator pada sosok seniman Afandi dinyatakan dalam artikel tentang Pameran Imersif Affandi yang ditulisnya sendiri.

“...Pada sebuah wawancara dengan Jim Supangkat, Affandi mengaku dirinya adalah seorang “naturalis yang semurni-murninya”. Bukan dalam artian naturalis yang melakukan penyelidikan khusus terhadap tumbuhan dan binatang, namun ia meyakini satu prinsip mendasar dalam melukis, yaitu mencintai pada “yang alami”. Melihat kembali Affandi melalui karya-karyanya, kita dihadapkan pada kekayaan khazanah visual dari sosok pembaharu seni lukis Indonesia yang mengabdikan dirinya pada kesenian hampir sepanjang hidupnya.” (Genia Krishbie, 2020).

Kekaguman kurator pada filosofi hidup Affandi membuat kurator merasa bahwa seniman inilah yang dapat dijadikan inspirasi untuk menghadapi masa sulit di tengah pandemi. Bahwa Affandi menyiratkan pesan bagi generasi selanjutnya untuk tetap berkarya, berjuang dalam hidup. Hal inilah dikemasnya ke dalam kalimat yang menjadi *tagline* dari pameran ini. Argumen kurator mengenai mengapa kali ini harus Affandi yang menjadi tema utama untuk konten pameran imersif diungkapkan pada bagian akhir tulisannya.

“...Bercermin pada filosofi hidupnya yang dikenal dengan simbolisme “matahari, tangan, dan kaki”, kisah Affandi adalah kisah tentang daya hidup, kerja keras, dan terus melangkah maju. Suatu inspirasi yang kita butuhkan guna memulihkan diri dari situasi pandemi”..(Genia Krishbie, 2020).

Persoalan alih wahana untuk sebuah pameran imersif adalah bagaimana penutur berikutnya mampu meyakinkan penonton dengan bekal data yang mumpuni. Hal ini menjadi pertimbangan teknis bagi Bayu yang juga sebagai kurator GNI untuk memilih Affandi. Banyaknya koleksi lukisan Affandi yang dimiliki pemerintah adalah buah keseriusan pemerintah untuk mengelola langsung koleksi lukisan Affandi. Kondisi ini menunjukkan adanya jaminan ketersediaan data lukisan yang baik . Semakin terjaminnya data mengenai Affandi dan rekam

jejaknya maka peluang mewujudkan karya yang bersifat alih wahana menjadi lebih besar. Hal ini tercermin dalam pernyataan kuratornya,

“...Dari koleksi Sekretariat Jenderal Kebudayaan, yang gencar melakukan akuisisi karya seni rupa dalam rangka proyek Wisma Seni Nasional pada tahun 1970-an, dapat kita saksikan lukisan- lukisan Affandi yang dikerjakan di pulau Bali seperti Si Hitam dan Si Putih (1974), Topeng (Barong Landung, 1975), Barong Bali (1975), Barong Melis (1975), dan Sapi Lanang (1975).”(Genia Krishbie, 2020).

Jaminan ketersediaan data yang melimpah mengenai Affandi, rekam jejak dan koleksi karyanya membantu *Creative Director* pameran yaitu Mutiara Marthalena Nauli (Lena) mengeksplorasi idenya untuk mewujudkan pameran imersif ini. Uniknya Lena merasa sebagai bagian dari generasi milenial mengaku tidak pernah bertemu dan tidak pernah mengunjungi pameran Affandi secara langsung. Lena mengenali Affandi lewat media sosial, data digital, seperti generasi milenial lainnya. Selanjutnya proses kerja Lena seperti seorang desainer melakukan perancangan. Perancangan diawali dengan *preliminary research* yang melibatkan wawancara dengan Kartika Affandi (Mami) dan beberapa ahli dan kolektor karya Affandi. Ketersediaan sumber riset inilah yang membuat pameran imersif Affandi dapat terwujud. Seperti pernyataan Lena sendiri bagaimana proses kerja kreatifnya menunjukkan aspek keterjaminan data mengenai Affandi memuluskan kerjanya.

“...Jujur ia mengakui, sebagaimana milenial lainnya, ia belum pernah menonton pameran Affandi sebelum-sebelumnya, apalagi bertemu langsung dengan sang maestro. Namun demikian di era media sosial dewasa ini, ia bisa “bertemu” sang maestro di dunia maya, sehingga bisa mengetahui pemikiran, karya dan pengalaman hidupnya yang luar biasa. Hal itulah yang cukup membantu dirinya dalam menggarap pameran ini...”

“...Untunglah ketika dirinya membutuhkan “bahan baku” proyeksi gambar bergerak berupa lukisan, sketsa, puisi, dan foto-foto dan data lainnya seputar Affandi, ia mendapat

dukungan dari Galeri Nasional Indonesia, Museum Affandi, Museum OHD, IVAA, dll.yang selanjutnya menjadi partner dalam pameran ini..." (Susilo Hartono, 2020).

Ketersediaan data yang berlimpah ini menunjukkan hal lainnya yaitu bahwa saat ini Affandi merupakan maestro seni rupa yang dikenal luas dan telah menjadi bagian dari budaya visual Indonesia. Jadi pemilihan Afandi sebagai konten pameran imersif dalam bentuk VMP untuk dijadikan gong inovasi seni (digital-imersif) dan inovasi penyelenggaraan pameran di masa normal baru adalah hal yang tepat.

Narasi "Affandi" yang ditawarkan "Pameran Imersif Affandi"

Peran *creative director* dan kurator dalam membangun narasi yang akan ditawarkan pada penanggap dipengaruhi oleh pandangan dan pengalaman keduanya. Seperti halnya pemahaman tentang pengalaman estetik yang diajukan Croce dalam Soemardjo (2016) bahwa terdapat suatu sistem pola pengetahuan yang akan tercermin dari penanggap seni saat mereka meresapi, menginterpretasi stimuli dalam bentuk karya seni.

Aspek pengalaman estetik akan berkaitan dengan sebuah karya seni karena pengalaman estetik menjadi suatu bahan bagi seniman untuk berkarya. Mengutip pendapat Dewey dalam Soemardjo (2016), apabila pengamalan menikmati karya adalah pengalaman estetik maka pengalaman berkarya adalah pengalaman artistik. Saat seniman melewati pengalaman artistiknya maka ia akan melibatkan seluruh yang ada dalam dirinya, termasuk tabungan pengalaman estetik. "Pameran Imersif Affandi" adalah suatu cara menikmati karya Affandi dari tangan kedua.

Mengacu pada bahasan alih wahana oleh Damono (2018) kegiatan ini meliputi penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Maka karya seni dapat menjadi sebuah alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lain. Wahana dapat menjadi sebuah medium yang dapat dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan seniman (Evelyn & Machdijar, 2019).

VMP pada “Pameran Imersif Affandi” adalah alih wahana dari Affandi, rekam jejak Affandi, dan koleksi lukisan afandi yang dimiliki panitia. Maka saat melihat konten objek yang diproyeksikan pada dinding – dinding GNI kita akan menemukan bagaimana alam pikiran yang dijadikan narasi buatan *creative director* dan kurator.

Creative director dan kurator sepakat bahwa terdapat tema besar dalam karya – karya Affandi yang terbagi menjadi alam, ruang, dan manusia. Alasan pembagian tema berdasarkan koleksi karya yang sudah terkumpul. Pemilahan tema karya yang dilakukan berdasarkan hasil riset dan wawancara. Narasi yang ditawarkan kurator pameran dan *creative director* digambarkan lewat gambar 2 berupa denah pameran di bawah ini.



Gambar 3. Denah pameran- Zoning tema/karya

Sumber: screeshot acara webminar rangkaian pameran imersif Affandi

1. Alur Narasi yang Ditawarkan *Creative Director*

a. Areal A



Gambar 4. Area A-Ruang registrasi dan “persiapan”

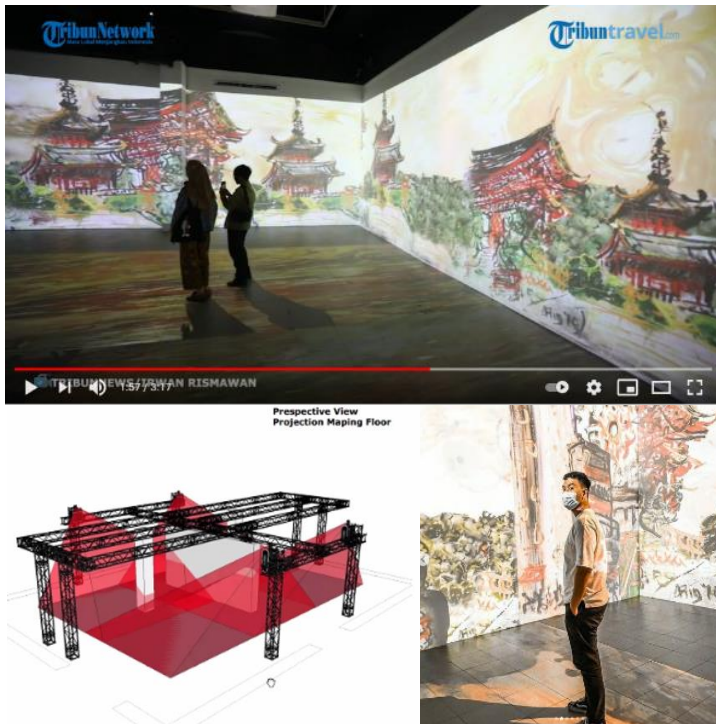
Sumber: youtube Pembukaan Pameran Imersif Affandi-PKN 2020-YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=Jm19lnl4Ayc>

Areal A (berwarna *pink* pada gambar 3. Denah). Deskripsi Pameran, latar belakang dan tujuan, tim kreatif pameran, dan ruang lingkup pameran (Gambar 2. denah). Panel deskripsi berupa tulisan dan gambar dengan ukuran rata-rata dinding (± 2 meter) berwarna biru-ungu dengan gambar salah satu lukisan potret Affandi “Masa Realistis”.

Area ini merupakan ruangan pertama yang dimasuki penanggap setelah membuka pintu masuk bangunan pameran. Penanggap melakukan registrasi dengan menggunakan kode QR yang didapatkan setelah melakukan registrasi di *website* PKN. Setelah registrasi penanggap akan dipersiapkan untuk memasuki alam narasi yang ditawarkan pameran. Identitas pameran seperti poster pameran yang disosialisasikan pada berbagai media sosial dan deskripsi pameran didisplay di area ini. Pada dinding lainnya terdapat proyeksi video berupa film dokumenter Affandi yang diputar secara *looping*. Area yang menjadi pembuka ini berperan sebagai persiapan bagi penanggap, sehingga suasana ruangnya pun masih terasa di ruangan

biasa, lantai pun masih menggunakan ubin asli dari bangunan. Pencahayaan ruangan masih terasa seperti alami, cahaya dari luar bangunan bisa menembus ke dalam ruangan lewat jendela kaca di bagian atas dinding dan pintu masuk gedung yang berupa pintu kaca yang besar.

b. Area B



Gambar 5. Denah Proyeksi Area B. dan foto area B

Sumber: youtube Pembukaan Pameran Imersif Affandi - PKN 2020 - YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=Jml9lnl4Ayc>

Memasuki area B (warna biru pada denah) penanggap disuguhi animasi lukisan Affandi yang dibagi ke dalam tiga tema alam, ruang, dan manusia. Areal ini menampilkan ruangan yang seluruh permukaan dinding dan lantainya tersorot proyeksi video. Areal ini merupakan area utama, memiliki ukuran ruang paling besar

dibandingkan yang lainnya. Pada ruangan ini semua tema lukisan disajikan dalam bentuk animasi skala dan Gerakan.

c. Area C



View menuju R. C dari R.B



View menuju R.C dari R.B

Gambar 6. Peralihan view ruang B ke C dan menuju ruang D

Sumber: youtube <https://www.youtube.com/watch?v=Q-3uDsXaAXA>

Memasuki **area C** (berwarna merah pada Gambar 3. Denah) penanggap dapat melihat semacam pintu ke ruangan ini. Ruangan yang lebih mirip lorong besar dengan ujungnya berupa pintu menuju ruang pameran lukisan Affandi. Penanggap akan merasakan peralihan dari ruang areal B (paling besar) yang cenderung menampilkan video animasi lukisan dengan warna/cahaya lebih terang menuju ruang C yang berupa lorong gelap dengan ujung berupa pintu/celah berukuran lebar satu sampai dua meter yang membiarkan penanggap mengintip dua lukisan asli Affandi.

Sesekali video animasi yang sama diproyeksikan secara bersamaan di ruang B dan C. Ruangan C yang berbentuk lorong ini lebih banyak dikondisikan gelap, warna pada video pun mengarah pada warna yang kontras kuat di atas latar gelap mengarah pada hitam. Lukisan yang diperbesar hingga seukuran tinggi dinding/layar membuat detail *plototan* terlihat sangat besar. Pilihan komposisi warna yang kontras dan pilihan warna – warna keras membawa pada suasana yang membuat penanggap merasa takjub. Pada ruangan ini terasa dibawa ke luar angkasa. Pada ruang

C ini tema alam dan ruang yang ditawarkan *creative director* adalah ruang “*outer space*” lebih terasa efeknya. Bentuk ruangan berupa lorong saat animasi lukisan-gambar berwarna biru tua dengan titik putih mengingatkan pada “ruang luar angkasa” walaupun beberapakali objek lukisan adalah makhluk hidup di planet bumi.

d. Area D

Area D (berwarna hijau pada Gambar 5 Denah) ruangan ini merupakan perantara dari areal VMP menuju area pameran karya lukisan Affandi. Pada salah satu dindingnya dipergunakan untuk “*caption*” mengenai karya dapat dilihat langsung dari ruang pameran area C. Peralihan suasana dari ruang B ke C dan menuju ruang D diperlihatkan pada gambar 5. Areal yang memamerkan lukisan Affandi yang asli disertai “*caption*” secara umum. Ruang pameran D yang ditata seperti umumnya pameran lukisan di galeri/museum. Dinding berwarna biru dengan *caption* berupa *font* berwarna putih. Koleksi lukisan yang pertama terlihat dan sudah mengintip dari ruang C adalah lukisan berjudul “Kawah”, lalu di sisi lainnya terdapat lukisan “Ibu-Pileuleuyan” dan di sisi lainnya lukisan bertema alam lainnya.

Kurator dan tim kreatif seakan sudah memberikan “*clue*” pada penanggap bahwa mereka akan dibawa Kembali ke alam nyata lewat penempatan ruangan yang memiliki celah berupa pintu yang dapat dilihat langsung dari ruang imersif.

e. Area E

Ruangan berikutnya yaitu **area E** (berwarna pada gambar 5. Denah) berupa ruang pameran koleksi lukisan Affandi yang asli. Ruang ini masih menawarkan suasana yang sama dengan areal C, berupa dinding dengan warna cat yang sama, beberapa *caption* dan berisikan lukisan asli

Affandi. Jumlah lukisan yang dipamerkan di ruangan ini lebih banyak dan menampilkan koleksi lukisan dengan tema alam dan ruang.



Ruang E. koleksi lukisan Affandi

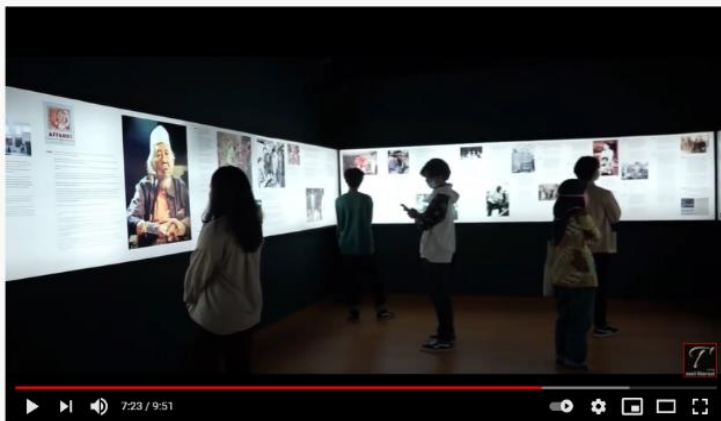


Ruang E. koleksi lukisan Affandi dengan view Ruang D

Gambar 7. Ruangan pameran lukisan asli Affandi- Ruang E
Sumber: youtube Pembukaan Pameran Imersif Affandi - PKN 2020 - YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=Jml9lnl4Ayc>

f. Area F

Ruangan terakhir yaitu **area F** (warna oranye pada gambar 5. Denah) menampilkan linimasa mengenai Affandi, karya, dan rekam jejaknya dalam medan seni rupa Indonesia. Pencatatan diawali dari perjalanan karir dan diakhiri dengan sebuah buku/tulisan mengenai Affandi pada tahun 2019.





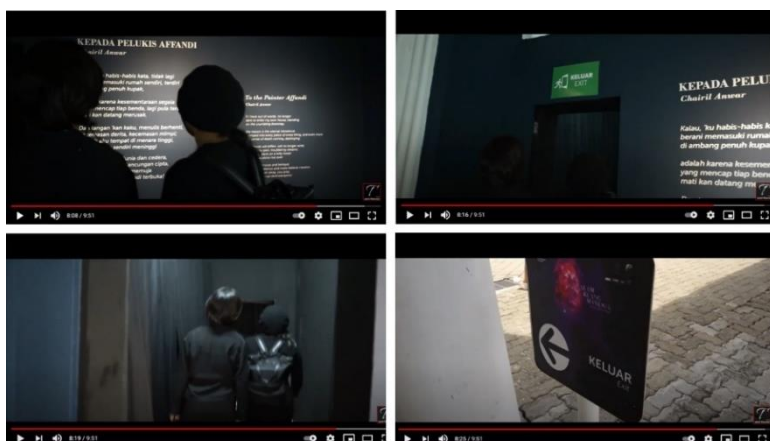
Gambar 8. Ruang F-Lini masa, display teks dan foto

Sumber: youtube <https://www.youtube.com/watch?v=XQJanEi3OtQ>

Tepat di sebelah pintu keluar terdapat “caption” berupa puisi karya Chairil Anwar berjudul “Affandi” dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Puisi ini semacam kesimpulan akhir yang hendak ditancapkan pada penanggap. Siapakah Affandi hingga Indonesia harus berterimakasih padanya. Tim kreatif pameran memilih puisi yang digubah oleh maestro Puisi Indonesia, Chairil Anwar.

Puisi ini dipilih karena merupakan karya yang “khusus dibuat untuk Affandi” oleh seorang maestro. Semacam pengukuhan ke-maestro-an Affandi saat seorang maestro menjadikannya sebagai inspirasi bagi karyanya. Ibarat dari maestro (sastra) untuk maestro (seni rupa).

Hal ini menunjukkan relasi antara perubahan satu wahana ke wahana lainnya. Bagaimana satu disiplin ilmu/seni dapat saling berhubungan dan mencapai kesetaraan. Pameran imersif ini berusaha menggabungkan banyak hal untuk menjadi satu bagian lewat VMP yang digabungkan dengan pameran seni lukis konvensional.



Gambar 9. Ruang F-Lini masa, display teks dan foto

Sumber: youtube <https://www.youtube.com/watch?v=XQJanEi3OtQ>

Tim kreatif dan kurator mengakhiri tiap fase narasi buataannya secara perlahan. Ruang A sebagai area persiapan menuntun penanggap untuk mengetahui apa yang akan mereka masuki yaitu sebuah alam buatan. Setelah bersiap di ruang A yang masih di alam nyata memasuki alam Affandi versi tim kreatif dan kurator lewat VMP (**ruang B, C**). Lalu mereka memberikan beberapa *clue* untuk kembali ke alam nyata lewat celah pada ruang pameran lukisan asli (**ruang D**). Lalu dilanjutkan pada ruang pameran yang lebih besar (**ruang E**). Ruangan yang hanya lukisan saja dijelaskan di ruang lini masa (**ruang F**). Hal ini untuk menjembatani penanggap yang belum memiliki sistem pengetahuan tentang Affandi. Setelah semua informasi diberikan penonton akhirnya dibawa keluar dari alam narasi buatan itu keluar dari gedung pameran.

Uniknya seting keluar dari alam buatan ini terasa seperti keluar dari bioskop. Di atas pintu keluar terdapat ‘*sign system*’ bertulisan “*exit*” berwarna putih dengan latar berwarna putih. Area pintu keluar ditutupi kain *gordyn* hitam mengingatkan pada susana pintu keluar bioskop. Penanggap seakan disadarkan bahwa ini semua adalah sebuah tontonan, kita baru

saja memasuki alam pertunjukkan dengan kesimpulan puisi Chairil Anwar tadi. Sadar bahwa ini adalah peralihan dan pencampuran berbagai wahana ketika kita melihat tulisan “exit”.

Animasi lukisan, *Soundscape* pada VMP

Creative director dan kurator menemukan karya Affandi memiliki tingkat detail yang tinggi sehingga menarik untuk dianimasikan. Gaya “*plototan*” Affandi menghasilkan garis-garis yang bertumpuk dan menimbulkan efek gerakan. Hal yang sama ditemukan pada detail lukisan Van Gogh. Lukisan-lukisan ini pernah dijadikan tema pameran imersif dari Lumiere di paris 2019 (Georgescu Paquin, 2020). Pameran tersebut menjadi inspirasi bagi Dirjen Kebudayaan lalu meminta GNI menyusun konsep pameran imersif di tahun 2020, hal ini pun dinyatakan oleh kuratornya pada acara pembukaan pameran (Susilo Hartono, 2020).

Pengaruh Lumiere terlihat jelas pada cara *creative director* membangun gerbang yang membawa penanggap untuk masuk ke dalam alam narasi buataannya. Caranya lewat perbesaran beberapa objek pada lukisan, menggerakkan detail lukisan, mengulang, dan menumpuk beberapa detail lukisan. Efek dari animasi ini membawa penikmat untuk kagum-terpesona. Semacam daya tarik awal yang membuat penanggap berhenti dan terdiam. Pada ruangan utama sesekali permukaan lantai menjadi bagian yang mendapatkan proyeksi video/gambar. Hal ini benar-benar tidak menyisakan celah sedikitpun bagi pengunjung. Mereka benar-benar dibawa masuk ke dalam lukisan Affandi.

Teknik animasi yang dilakukan terdiri dari dua acara yaitu, pertama lewat *cropping* pada bagian-bagian objek yang di-*crop* lalu dianimasikan perubahan skala, digerakkan, sehingga lukisan itu seakan-akan hidup atau gambar bergerak

seperti pada film (gambar 10). Cara kedua adalah menggabungkan *cropping* objek yang diambil dari lukisan lukisan Affandi dengan gabungan potongan foto atau film dokumenter Affandi secara bertumpuk. Pada satu sesi terdapat animasi *cropping* objek yang diubah warnanya menjadi lebih tersaturasi hingga terasa seperti *glow in the dark* / iluminasi yang ditimpa animasi tulisan yang merupakan moto hidup Affandi, yaitu “banyak bekerja supaya panjang umur” (gambar 11).



Tema Animasi yang menggabungkan potongan objek dari lukisan digabungkan dengan foto, film, atau tulisan kutipan “motto Affandi”

Gambar 11. Ruang F-Lini masa, display teks dan foto

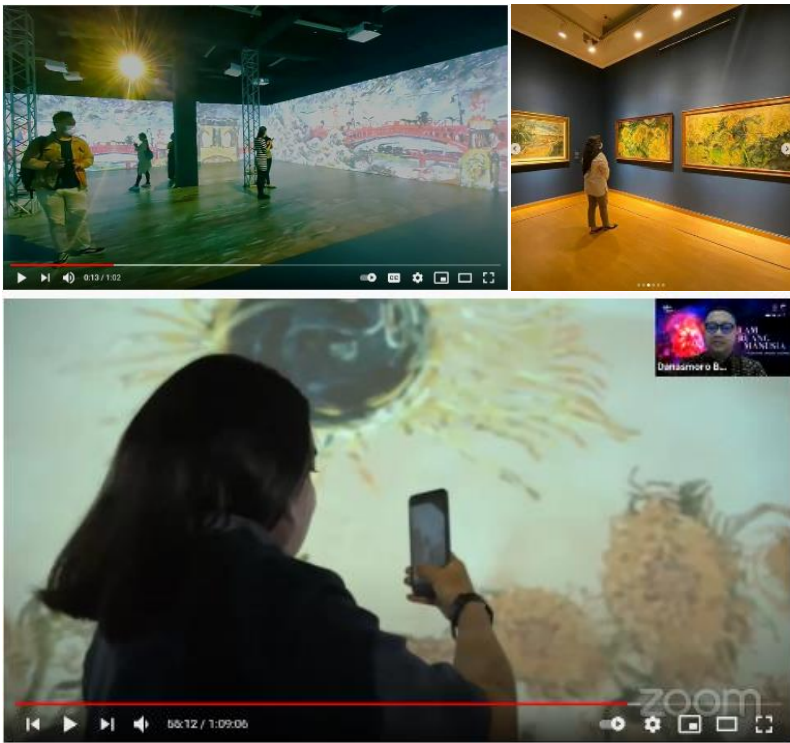
Sumber: youtube https://www.youtube.com/watch?v=mzFmCJF_KiY

Musik yang diperdengarkan berasal dari satu sumber artinya semua ruangan mendengarkan music dan suara yang sama. Jenis musik yang diperdengarkan mengarah pada *genre* “*ambience*” atau akustik. Pemilihan musik/lagu disesuaikan dengan suasana animasi lukisan yang sedang diproyeksikan di layar.

Proses Persepsi dan Cara Menikmati Pameran yang Ditawarkan Tim Kreatif

Sejak awal pameran ini dinikmati dengan tiga cara yaitu menikmatinya secara langsung dengan menatap permukaan yang ditimpa gambar/video yang diproyeksikan, maka penanggap akan menemukan gambar dalam ukuran besar (**ruang B, C**). Cara kedua adalah menikmatinya lewat ponsel

dan cara terakhir adalah menikmati karya aslinya dengan cara yang lebih tenang (ruang **C dan D**). Proses menikmati lukisan asli dengan cara konvensional memberikan kesempatan pada penanggap untuk kontemplasi karena mereka tidak lagi diberikan ajakan-ajakan untuk memasuki alam buatan tim kreatif pameran. Mereka kembali mendapatkan otoritasnya untuk memahami, mencerna satu persatu detail lukisan Affandi.



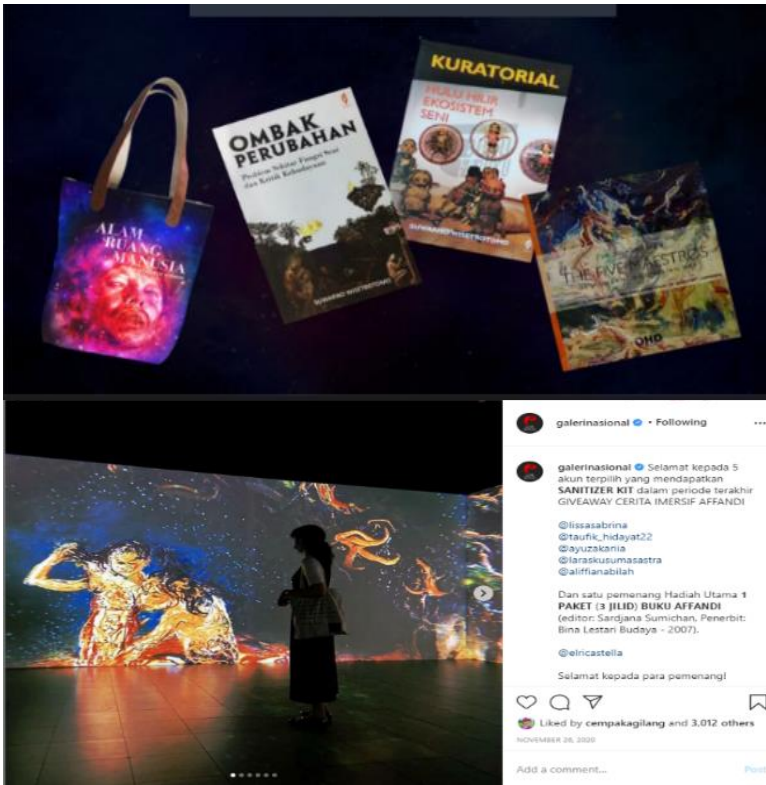
Gambar 12. Cara menikmati pameran yang ditawarkan
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=72-9CpCyWgM>,
https://www.youtube.com/watch?v=mzFmCjF_KiY

Proses pengenalan objek dilakukan manusia lewat cara imersif (VMP dan musik) yang diberikan secara melimpah ruah pada akhirnya akan mengalami reduksi. Secara proses kognisi alamiah manusia terhadap stimuli adalah stimuli-seleksi-interpretasi-respons. Maka ketika mendapatkan stimuli secara melimpah ruah akan ada yang seleksi. Ada yang dipilih untuk dipahami dan ada yang akan dibuang karena ruang di pikiran telanjur penuh.

Kategori karya yang berbeda tipis dengan *new media art* secara umum ini terbagi menjadi dua cara untuk menikmatinya. Keduanya mengajak pengunjung berinteraksi dengan menjadikan kita sebagai penonton lalu masuk ke dalam ruang mereka atau karya. Versi pertama menjadi karya yang bersifat momentum, di mana pengunjung menikmati karya saat ia merenspons dan menemukan makna karya itu baginya. Versi ke dua membawa pengunjung masuk terbenam dan menerima semua stimulasi sensorik yang disediakan seniman.

Saat penanggap pulang dari perhelatan ini akan muncul naluri untuk membawa pulang sesuatu untuk jadi bukti kehadirannya. Stimuli-stimuli yang diseleksi karena begitu riuh itu akhirnya mereka bekukan dalam bentuk momen. Sebuah pilihan naluriah untuk membekukan momen agar jadi penanda dalam sejarah pengalaman estetik mereka. Pameran ini sudah dirancang untuk dibekukan tiap momennya dan menjadi bagian dari keinginan penontonnya. Kebutuhan momen yang abadi dan nyata sehingga bisa dibawa pulang.

Seperti museum penyelenggara pameran modern lainnya GNI pun membuka peluang interaksi dengan penanggap lewat ajakan mengikuti sejenis kompetisi “*give away*” untuk membagikan dokumentasi kehadiran mereka di acara pameran lewat media sosial Instragram. Partisipan beruntung akan mendapatkan aneka “*merchandise*” pameran imersif. Upaya ini merupakan salah satu cara GNI dan tim kreatif untuk membangun interaksi dengan penanggapnya.



Gambar 13. Merchandise dan Pengumuman pemenang “giveaway pameran” di IG resmi GNI

Sumber: [Pembukaan Pameran Imersif Affandi - PKN 2020 - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=...),
<https://www.instagram.com/p/CIDcL3Bjorv/>

Penutup

Memahami konteks pelaksanaan pameran imersif yang melibatkan Pemerintah (Dirjen Kebudayaan) dan GNI (museum yang dikelola pemerintah) maka Pameran Imersif affandi adalah bukti dari perannya sebagai bagian dari alat politik kebudayaan. Pelaksanaan di momen yang tepat berhasil menarik pengunjung sehingga menjadikan pameran ini mampu berperan ganda, sebagai mercusuar seni rupa yang kerepotan

dihantam pandemic covid-19 sekaligus memperkenalkan cara menikmati pameran luring di masa pandemic covid-19. Hal ini senada dengan peran VMP dari konteks symbol (Stella, 2020), dan pengaruh konteks terhadap pemaknaan karya VMP (Georgescu Paquin, 2020).

Pameran yang sedemikian rupa menawarkan narasi hebatnya Affandi melalui alur narasi buatan yang melewati fase persiapan-alam immersif yang memberikan kekaguman-perlahan diberikan celah mengenai dunia nyata (lukisan asli)-kesempatan melihat sendiri kehebatan karya Affandi-Memahami apa yang terjadi (penataan sistem pengetahuan mengenai kehebatan Affandi)-Penguatan kehebatan Affandi melalui puisi dari seorang Chairil Anwar-kembali ke dunia nyata.

Pemilihan Affandi karena reputasi, rekam jejak, dan terjaminnya ketersediaan data yang valid membuatnya sebagai pilihan yang tepat sehingga upaya membangun narasi lebih mudah. Namun karakter VMP seperti pameran imersif lainnya terkadang hanya mampu menyentuh titik terpesona mengenai sejauh mana bisa mengubah pola dan struktur pengetahuan penanggap mengenai Affandi, dunia seni rupa Indonesia masih membutuhkan penelitian dari sudut pengalaman penanggap.

Referensi

- Evelyn, S., & Machdijar, S. (2019). *MUSIUM SENI DIGITAL Jakarta sebagai ibukota Indonesia merupakan salah satu kota di Indonesia yang berkembang pesat dengan kepadatan tinggi dan jumlah penduduknya yang terus meningkat Penduduk BSD City didominasi oleh usia muda dan produktif . Pada usia pr. 1(2), 1989–2004.*
- Galeri Nasional Indonesia. (2020a). *Pameran - Pekan Kebudayaan Nasional.pdf*. <https://pkn.id/pkn-2020/alam-ruang-manusia-pameran-imersif-affandi/>
- Galeri Nasional Indonesia. (2020b). *Press Release _ Pameran Imersif Affandi...smi Galeri Nasional Indonesia (GALNAS).pdf*. http://galeri-nasional.or.id/newss/502-pameran_imersif_affandi_alam_ruang_manusia
- Genia Krishbie, B. (2020). AFANDI,SANG MANUSIA. 33, 10–11. <https://doi.org/9772622487002>
- Georgescu Paquin, A. (2020). Heritage Mediation through Projection Mapping. *Image Beyond the Screen*, 177–197. <https://doi.org/10.1002/9781119706847.ch11>
- Naveed, K., Watanabe, C., & Neittaanmäki, P. (2017). Co-evolution between streaming and live music leads a way to the sustainable growth of music industry – Lessons from the US experiences. *Technology in Society*, 50, 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2017.03.005>
- Pastor, A. (2020). Augmenting reality: On the shared history of perceptual illusion and video projection mapping. *ArXiv*, 1–14.
- Pkn. (2020). *Tentang PKN - Pekan Kebudayaan Nasional.pdf*. Pekan Kebudayaan Nasional. <https://pkn.id/tentang-pkn/>
- Stella, M. (2020). Projection Mapping: A New Symbolic Form? *Image Beyond the Screen*, 51–67. <https://doi.org/10.1002/9781119706847.ch3>
- Stogner, M. B. (2011). Communicating Culture in the 21st Century. *Journal of Museum Education*, 36(2), 189–198. <https://doi.org/10.1080/10598650.2011.11510699>

Susilo Hartono, Y. (2020). Untuk generasi milenial 15. *Galeri Nasional Indonesia*, 33, 15–22.
<https://doi.org/9772622487002>
www.tate.org.uk. (n.d.). *Experiments in Art and Technology*.
<https://doi.org/10.2307/429354>

Eksperimen Material Alam untuk Mengasah Kreatifitas

Yunita Fitra Andriana

Indonesia merupakan negeri yang memiliki kekayaan alam yang berlimpah serta keberagaman budaya yang memiliki ciri khas masing-masing. Menurut Wahmuda (2020: hal.19-20) keragaman budaya tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat Indonesia maupun global. Pasar global saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan dunia industri. Industri 4.0 memaksa para desainer produk untuk berinovasi menghasilkan produk-produk baru. Seiring dengan teknologi yang berkembang semakin pesat, pelaku industri dituntut untuk berpikir *smart* dan kreatif.

Pemanfaatan kekayaan alam sebagai material alternatif pada ragam produk industri kreatif telah marak dilakukan oleh para desainer maupun pengrajin tanah air. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pelestarian budaya dan juga upaya meningkatkan daya saing produk industri kreatif Indonesia di kancah global. Beberapa produk industri kreatif Indonesia yang menggunakan material alternatif dari alam diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Matoa, Jam Tangan Kayu

Matoa adalah salah satu *brand* lokal Indonesia yang memproduksi jam tangan berbahan dasar kayu. Didirikan oleh Lucky Dana Aria di Bandung, Matoa telah mempekerjakan puluhan pengrajin lokal terpilih dan mampu meningkatkan produk kerajinan Indonesia ke tingkat yang lebih tinggi.



Gambar 1. Jam Tangan Kayu dari *Brand* Matoa. Sumber: <https://www.matoa-indonesia.com/produk/koleksi-jam>

2. Kerajinan dari Bonggol Jagung

Bonggol jagung bagi kebanyakan orang merupakan merupakan limbah yang sudah tidak berguna. Namun, ketika diolah dengan kreatif bonggol jagung dapat menjadi material alternatif produk kerajinan yang unik. Seorang pengrajin dari Bogor bernama Eddy Juandy memproduksi ragam produk kerajinan dari bonggol jagung mulai dari lampu hias, kap lampu, pembatas ruangan, hingga anyaman tas.



Gambar 2. Kerajinan dari Bonggol Jagung. Sumber:
<https://kampungwirausaha.com/wirausaha-modal-kecil-kerajinan-dari-bonggol-jagung/>

3. Gendhis Bag, Tas Berbahan Alami

Gendhis Bag merupakan *brand* lokal Indonesia yang memproduksi beragam tas wanita berbahan alami seperti eceng gondok dan rotan. Produk-produk Gendhis Bag telah berhasil menembus pasar global. Selain menggunakan material alami khas kekayaan alam Indonesia, Gendhis Bag juga memadukan ragam hias serta tekstil tradisional Indonesia seperti batik dan tenun.



Gambar 3. Gendhis Bag, Tas Wanita Berbahan Alami. Sumber: <https://www.instagram.com/gendhisbags/?hl=en>

Berdasarkan pemaparan contoh sukses *brand* lokal serta pengrajin Indonesia tersebut, dapat kita ketahui bahwa pemanfaatan material dari kekayaan alam dapat menggali kreatifitas para pengrajin dan juga kreator sehingga mampu menghasilkan ragam produk yang unik dan inovatif serta mengusung nilai-nilai lokal tanah air. Seperti yang diutarakan oleh Wahmuda (2020, hal.29), bahwa produk industri kreatif dengan penerapan eksperimen material memberikan kemudahan dalam mencapai inovasi produk baru. Lebih jauh lagi, hal ini dapat meningkatkan daya saing produk industri kreatif Indonesia di pasar global. Jika ditinjau dari aspek *sustainable design*, penggunaan material alternatif alami juga menawarkan produk yang lebih ramah lingkungan serta mampu menjadi ajang pemberdayaan pengrajin lokal.

Langkah nyata untuk menjaga keberlangsungan industri kreatif Indonesia agar tetap mampu menghasilkan produk inovatif bernilai lokal, adalah dengan menerapkan metode eksperimen material alam pada proses pembelajaran di pendidikan seni dan desain terutama di perguruan tinggi. Sehingga mahasiswa dapat menggali potensi alam Indonesia

serta meningkatkan kreatifitas yang ada di dalam dirinya sebagai seorang seniman, *crafter*, dan juga desainer. Hal ini bertujuan untuk melahirkan para kreator yang mampu melanjutkan inovasi produk yang mengusung kearifan lokal Indonesia. Selain itu juga menurut Wahmuda (2020, hal.29), metode penelitian dengan pendekatan riset terapan (*applied research*) dengan metode eksperimen membantu para kreator-kreator produk kerajinan lokal dalam mengembangkan produknya melalui eksplorasi material.

Salah satu contoh eksperimen material yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran di perguruan tinggi adalah eksplorasi material eceng gondok tiga dimensi yang dapat menjadi salah satu media pembelajaran dasar desain, baik untuk masyarakat atau mahasiswa desain tingkat dasar (Hinanto: 2019, hal.20). Berikut ini merupakan hasil eksperimen serat eceng gondok yang dijadikan produk *couture* wanita, untuk selanjutnya dapat dijadikan media pembelajaran bentuk tiga dimensi khususnya bagi mahasiswa desain,



Gambar 4. Pakaian *Couture* Wanita Berbahan Eceng Gondok. Sumber: Hinanto, 2019, hal.20

Menurut Hinanto (2019, hal.20), “Proses yang dilakukan dalam pembuatan busana *couture* wanita dari tekstil material olahan serat alam eceng gondok dapat meningkatkan keuntungan masyarakat dan menimalisir dampak negatif terhadap lingkungan. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan model pembelajaran bagi masyarakat awam pemilik industri tekstil kecil dan menengah untuk dapat menghasilkan produk busana/ *fashion* yang unik dengan kualitas tinggi.”

Penerapan metode eksperimen material alam dalam proses pembelajaran juga dapat diterapkan untuk mengasah daya imajinasi mahasiswa. Mengolah bahan alami mulai dari Teknik dasar seperti mengikat, memotong, memilin, menganyam dan seterusnya. Pada proses berikutnya, mahasiswa dapat menerapkan teknik yang lebih *advance* seperti kempa, *tapestry*, tenun, rajut hingga membuat komposit. Selain itu, mahasiswa pun dapat ‘bermain’ dengan bahan pewarna alami. Menelusuri ragam warna yang dihasilkan oleh zat pewarna alami tentu berbeda dengan pewarna sintetis. Hal ini dikarenakan hasilnya sulit untuk diprediksi, sehingga banyak terjadi ‘kejutan’ saat proses pewarnaan menggunakan pewarna alam. Berikut ini adalah contoh hasil karya mahasiswa melalui proses eksplorasi serat *sansevieria* atau lidah mertua yang banyak tumbuh subur di Indonesia untuk material alternatif produk *fashion*.



Gambar 5. Tas Berbahan Serat Sansievieria. Sumber: Anjani: 2020 hal. 227

Pada proses pewarnaan serat sansievieria untuk bahan alternatif tas tersebut, digunakan pewarna alami yang berasal dari ubi ungu, secang, kulit mangga, manggis dan secang. Serangkaian proses eksperimen material alam berupa serat *sansevieria* beserta ragam pewarna alaminya menghasilkan produk yang unik dan inovatif. Selain itu, menurut Anjani (2020: hal. 227) serangkaian proses eksplorasi membuat ia menemukan teknik pengolahan serat *sansevieria* yang tepat, serta pewarna alami yang mampu menghasilkan kualitas warna yang stabil pada serat tersebut.

Pada penelitian yang serupa yang juga dilakukan oleh seorang mahasiswa dengan menggunakan metode eksperimen material alami, berikut ini adalah hasil eksplorasi limbah ampas tebu (*bagasse*) untuk material produk *ecofashion*,



Gambar 6. Tas Berbahan Limbah Ampas Tebu. Sumber:
https://www.instagram.com/tadp_marwah/?hl=en

Berdasarkan hasil eksplorasi limbah ampas tebu untuk material produk *ecofashion*, menurut Anisya (2020: hal.242) dapat disimpulkan bahwa ampas tebu dapat dijadikan material alternatif produk *ecofashion*. Selain itu, serangkaian metode penelitian eksperimen material ini membuatnya mampu menemukan teknik pengolahan serat ampas tebu yang sesuai, pewarna alami yang melekat kuat, material pendukung yang pas dan juga produk *ecofashion* yang tepat.

Selain produk fashion, metode penelitian eksperimen material pada proses pembelajaran di perguruan tinggi juga terbukti dapat diterapkan pada desain produk interior. Berikut ini merupakan produk hasil eksplorasi pengolahan serat sabut kelapa dengan pewarna alami secang sebagai material alternatif furnitur.



Gambar 7. Table Top Berbahan Dasar Serat Sabut Kelapa. Sumber: Putri (2020: hal.10)

Menurut Putri (2020: hal.2), jumlah serat serabut kelapa yang dihasilkan di Indonesia mencapai 18 juta ton selama setahun, akan tetapi kurang dari 5% dari jumlah tersebut yang diolah. Hingga kini pemanfaatan serat serabut kelapa masih terbatas pada industri mebel dan kerajinan rumah tangga. Juga menurut Putri (2020: hal.10), setelah melalui serangkaian proses eksplorasi karakteristik serat sabut kelapa dapat dioptimalkan dengan dijadikan sebagai material alternatif *furniture*. Salah satunya dengan menjadikannya sebagai *table top* agar karakteristiknya dapat ditonjolkan dan dinikmati keindahannya.

Selain serat sabut kelapa, material alam yang dapat dijadikan material alternatif produk interior adalah pelepah pohon pisang. Menurut Rufaidah (2020: hal.233) pohon pisang merupakan tanaman yang sangat mudah tumbuh di daerah tropis seperti Indonesia dan tidak memerlukan perawatan yang begitu rumit. Di Indonesia, biasanya pohon pisang hanya dimanfaatkan pada bagian buah dan daunnya saja, sedangkan bagian lainnya hanya dibiarkan atau ditebang lalu dibuang begitu saja. Melalui serangkaian proses eksplorasi pelepah pohon pisang, menurut Rufaidah (2020: hal.240) jika pelepah pohon pisang dijadikan komposit maka ia memiliki ketahanan dan kekuatan yang cukup baik, tidak mudah patah, dan dapat dibentuk sebelum komposit tersebut kering dan kaku. Komposit pelepah pohon pisang juga tahan benturan dan panas. Hasil eksperimen material pada pelepah pohon pisang ini dapat memberikan kita kesimpulan bahwa pelepah pohon pisang jika diolah dengan teknik yang tepat dapat berpotensi menjadi material alternatif produk interior. Berikut ini merupakan hasil eksplorasi pelepah pohon pisang untuk dijadikan produk interior.



Gambar 8. Kap Lampu Berbahan Dasar Komposit dari Pelepah Pohon Pisang. Sumber: Rufaidah (2020: hal.240)

Proses pembelajaran dengan metode eksperimen material alam yang dilakukan oleh mahasiswa dapat mengasah kreatifitasnya dalam menghasilkan produk-produk inovatif. Selanjutnya hasil eksperimen tersebut dapat diterapkan pada berbagai industri diantaranya, industri kerajinan, industri *fashion* serta industri kreatif lainnya. Lebih jauh lagi, para mahasiswa ini diharapkan dapat menjadi kreator yang mampu meneruskan perjuangan industri kreatif Indonesia dalam

menelurkan produk-produk inovatif berkearifan lokal, sehingga mampu bersaing di pasar global.

Referensi

- Anisya, M., Andriana, Yunita F., Haq, Bayyinah N. 2020. Eksplorasi Limbah Ampas Tebu (*Bagasse*) untuk Material Produk *Ecofashion*. Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol. 4 No. 3
- Anjani, Rinta T., Haq, Bayyinah N., Andriana, Yunita F. 2020. Eksplorasi Teknik Tapestri dan Pewarnaan Serat Lidah Mertua untuk Bahan Alternatif Aksesoris Fesyen. Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol. 4 No. 3
- Hinanto, Grace C., Sriwarno, Andar B., Widiawati, Dian. 2019. Metode Pembelajaran Melalui Perancangan Busana Tekstil Bertekstur Tiga Dimensi dengan Menggunakan Serat Eceng Gondok. Jurnal Desain Indonesia Vol. 1 No. 2
- Putri, Sindi A., Andriana, Yunita F., Septiana, Ulfa. 2020. Eksplorasi Pengolahan Serat Sabut Kelapa dengan Pewarna Alami Secang sebagai Material Alternatif Furnitur. Jurnal IKRA-ITH TEKNOLOGI Vol. 4 No. 1
- Rufaidah, R., Kurniawan, O., Setiawardhana, Dedy R. 2020. Eksplorasi Pelepah Pohon Pisang untuk Dijadikan Produk Interior. Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol. 5 No. 1
- Wahmuda, Faza. 2020. Desain Produk dan Tantangan Industri Kreatif di Era New Normal: Perkembangan Industri Kreatif Kerajinan Lokal Berbasis Eksperimen Material. Samudra Biru

Inovasi Media Pembelajaran E-Learning bagi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengetahuan dan Perkembangan Material Interior

Irena V. Gunawan, Erwin Ardianto Halim
Eliati Djakaria, I Nyoman Nathanael

Pembelajaran secara daring bukanlah merupakan hal yang baru, namun di Indonesia pelaksanaannya masih terkendala, terutama dari segi peraturan terkait pelaksanaan proses pembelajaran akademik maupun ketersediaan infrastruktur yang belum memadai untuk menjamin kelancaran penyampaian materi. Kondisi Pandemi Covid-19 memaksa institusi pendidikan untuk merubah cara proses belajar mengajar. Pemerintah bersegera memberikan dukungan agar para institusi pendidikan dapat bertransformasi di penyampaian proses pendidikan, yang tadinya bertitik berat pada pertemuan luring menjadi daring. Dukungan ini diberikan dalam bentuk berbagai Bantuan Dana yang disertai dengan bimbingan teknis pelaksanaan perkuliahan. Mata kuliah yang dibahas pada tulisan ini merupakan mata kuliah yang

mendapatkan Bantuan Dana Inovasi Pembelajaran Daring dari Kemenristek Dikti. Perkembangan berbagai macam teknologi memungkinkan penyampaian materi dapat disampaikan dalam berbagai bentuk, baik untuk dipelajari secara sinkronus maupun asinkronus. Sehingga dalam pengembangan mata kuliah ini tim pengajar mengembangkan perkembangan materi dalam bentuk video dalam berbagai formasi seperti liputan, talk show dan lain – lain. Selain itu juga mengembangkan alat peraga berupa Augmented Reality untuk dapat menggantikan alat peraga fisik . Tingkat engagement merupakan hal yang sangat penting karena melalui engagement yang tinggi diharapkan mahasiswa dapat menerima materi dan mencapai kompetensi dan capaian pembelajaran lulusan yang diharapkan.

Pendahuluan

Perkembangan industri 4.0 telah membawa perubahan yang sangat pesat di dalam dunia pekerjaan. Perkembangan teknologi membawa perubahan yang menyentuh hampir semua proses kehidupan terutama pekerjaan. Pandemi Covid 19 membawa percepatan di dalam penerapan proses berkegiatan daring terutama dalam penyampaian pembelajaran di Universitas. Oleh karenanya penyesuaian cara proses belajar mengajar merupakan hal yang tidak dapat dihindari, dan perlu segera dilakukan usaha-usaha agar penyampaian konten pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Inovasi Pembelajaran 4.0 dapat dijalankan dengan berbagai cara. Pendidik diharapkan menguasai metode pembelajaran yang sudah ada atau mengembangkan metode pembelajaran kreatif yang diciptakan oleh pendidik. (Joenaidy, 2019) Pemerintah bersegera memberikan dukungan dalam bentuk berbagai Bantuan Dana yang disertai bimbingan teknik agar universitas-universitas dapat berinovasi didalam konten dan cara penyampaian proses pembelajaran secara daring.

Program Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha yang telah terakreditasi A, menyambut inisiatif Kebijakan Merdeka

Belajar-Kampus Merdeka yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang merupakan kerangka inovasi di bidang pendidikan di dalam rangka menyiapkan mahasiswa menjadi sarjana yang tangguh, relevan dengan kebutuhan zaman dan siap menjadi pemimpin dengan semangat kebangsaan yang tinggi.(Siregar et al., 2020) Dengan mengacu arahan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam meningkatkan akses dan *Link and Match* antara lulusan perguruan tinggi dengan era industry 4.0 maka program sarjana desain interior berturut aktif dalam pengembangan inovasi pembelajaran digital.(Ghufron, 2018).

Kebijakan dikti tentang hak belajar bagi mahasiswa diuar progdinya memberikan konskuensipada hal yang harus di kaji ulang, direncanakan dan diimplementasikan oleh perguruan tinggi, (Kemendikbud RI,2020) yaitu:

1. kebijakan kurikulum-fleksibilitas (dalam kampus, *e-learning* dan luar kampus);
2. kebijakan administrasi kurikulum-fleksibilitas (antar dan lintas prodi, fakultas, perguruan tinggi dalam dan luar negeri);
3. kebijakan penganggaran-kerjasama dan tindak lanjut kerjasama;
4. kebijakan kerjasama antar dan lintas program studi, fakultas, perguruan tinggi;
5. kebijakan kerjasama antar dan lintas dunia usaha, dunia.

Kusnandar memberikan gagasan dalam pengembangan bahan belajar digital, *learning object* melalui pendekatan analisis kurikulum. Dengan membuat sinergi antar para penyedia konten pembelajaran, agar mempercepat menyediakan bahan belajar sesuai capaian pembelajaran. Ibarat sebuah *puzzle*, potongan *learning object* dibentuk menggunakan bahan pembelajaran yang lama dikombinasikan dengan pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Langkah-langkah pengembangan *learning object* dimulai dengan analisis kurikulum, identifikasi topik, penyusunan peta materi, membuat deskripsi materi, mengembangkan standardisasi,

menyusun naskah atau skenario pembelajaran, menyusun metadata, melaksanakan produksi atau pembuatan *learning object*, melakukan *quality control*, sampai dengan *upload* di *website* atau disimpan sebagai pustaka aset digital (Kusnandar, 2013).

Program Studi Interior dengan antusias mengembangkan pembelajaran digital ini karena selain para mahasiswa dapat melaksanakan proses belajar mengajar dari berbagai lokasi yang berbeda melalui akses internet, pelaksanaannya dapat dilaksanakan secara *hibrid* yaitu secara sinkronus dan asinkronus sehingga para mahasiswa mendapatkan materi dan proses pembelajaran yang tidak terbatas jam mata kuliah.

Selain itu dengan adanya pandemi Covid-19 semakin mendorong kondisi pembelajaran yang sepenuhnya dilaksanakan secara daring, secara *Masive Open Online Course (MOOCs)* baik melalui akses web *Learning Management System (LMS)* Universitas Kristen Maranatha, maupun melalui LMS yang disediakan Kemendikbud yaitu Sistem Pembelajaran Daring Indonesia (SPADA) (Irawan, 2020).

Mata kuliah Pengetahuan dan Perkembangan Material Interior mendapatkan kesempatan untuk pengembangan konten pembelajaran dengan bantuan dana Pengembangan Inovasi Digital yang diadakan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Konten yang dikembangkan berupa video dan kuliah daring yang diusahakan tidak monoton hanya membahas materi perkuliahan saja, namun menggandeng mitra dari industri material dan profesional untuk membuat konten seperti presentasi material, kunjungan ke *showroom* material, ekskursi desain modern dan tradisional, ekskursi *workshop*. Sehingga mahasiswa mendapatkan berbagai variasi wawasan dan masukan. Selain itu mata kuliah ini tidak terlepas dari pembelajaran menggunakan alat peraga. Oleh karena itu selain dibuat video dengan alat-alat peraga di lokasi Perpustakaan Material Universitas Kristen Maranatha, juga membuat aplikasi

Augmented Reality yang dapat diunduh ke *handphone* mahasiswa untuk pembelajaran mandiri (Akçayır & Akçayır, 2017).

Mata kuliah Pengetahuan dan Perkembangan Material Interior merupakan mata kuliah dengan konten yang berguna bukan hanya bagi para mahasiswa dari program studi interior namun juga dari program studi lainnya yang dalam lingkup pekerjaannya dapat menyentuh elemen-elemen interior sehingga wawasan terkait material interior sangat diperlukan. Adapun program studi lain yang dapat memanfaatkan mata kuliah ini adalah para mahasiswa dari program studi teknik sipil, arsitektur, desain produk/*furniture*, desain komunikasi visual, seni murni, teknik industri, dan lain-lain. Manajemen konten mata kuliah *e-learning* memungkinkan para mahasiswa dari berbagai program studi dan kebutuhan tersebut mendapatkan materi dan bimbingan yang memungkinkan pendalaman sesuai kebutuhannya.

Materi E-Learning Mata Kuliah Pengetahuan dan Perkembangan Material Interior

Sistem Pembelajaran Elektronik (*e-learning*) merupakan pengajaran yang disampaikan melalui peralatan digital yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran. (Afriansyah, 2019) Universitas Kristen Maranatha membangun *platform Learning Management System (LMS)* berdasarkan aplikasi Moodle, Moodle merupakan sebuah program pembelajaran yang merubah media pembelajaran ke dalam bentuk *website* (Setiyorini et al., 2017). Pada *platform* ini seluruh mata kuliah yang dilaksanakan di kesembilan fakultas di universitas diupload oleh para dosen dan dapat diakses oleh para mahasiswa yang berkuliah di Universitas Kristen Maranatha, atau mahasiswa lain yang mengikuti program khusus dan terdaftar di Universitas Kristen Maranatha misalnya program pertukaran mahasiswa.

Mata Kuliah Pengetahuan dan Perkembangan Material Interior adalah Mata Kuliah yang mengajarkan jenis-jenis material yang digunakan pada elemen-elemen interior dan melatih mahasiswa untuk belajar memilih dan mengkombinasikan material pada tugas berupa proyek interior. Material yang dikembangkan dapat dilaksanakan untuk mendukung proses pembelajaran yang sepenuhnya daring, tapi juga dapat mendukung proses pembelajaran *blended learning* yang menggabungkan dengan proses tatap muka atau luring (Kristanto et al., 2017).

Pengetahuan material untuk interior sangat diperlukan. Material ini dapat merupakan bagian dari arsitektur atau ditambahkan untuk melapisi langit-langit, dinding dan lantai dari sebuah ruangan (Ching, 2013). Setiap jenis material memiliki cara penanganan yang berbeda, dan sebuah desain yang cocok menggunakan suatu material dapat tidak cocok untuk material lainnya (Abercrombie, 2018). Dengan mengerti perkembangan material yang ada dan bagaimana material itu diterapkan, mahasiswa akan mendapatkan wawasan yang menjadi pertimbangan di dalam mengambil keputusan-keputusan desain.

Materi asinkronus untuk pembelajaran daring dapat diupload secara mandiri oleh dosen pengampu mata kuliah dan diakses oleh mahasiswa yang terdaftar untuk mata kuliah tersebut melalui platform *Learning Management System (LMS)* milik Universitas Kristen Maranatha yang bernama *Course Learning System (CLS)* dimana CLS merupakan Wadah dosen menyimpan materi perkuliahan, baik teori maupun praktikum yang sudah digunakan sejak tahun 2017 (Ekonugroho & Yefta, 2019).

Demikian juga materi mata kuliah Pengetahuan dan Perkembangan Material Interior baik materi asinkronus, rekaman materi sinkronus, soal UTS, soal UAS dan berbagai materi dan informasi pendukung diupload pada laman khusus untuk mata kuliah ini. Rekaman sinkronus dilakukan untuk

membantu mahasiswa yang terkendala koneksi atau waktu pertemuan karena berada pada zona waktu yang berbeda. Kedua hal ini merupakan kendala yang umum terjadi pada metode sinkronus (Simarmata, 2018).

Salah satu potensi terbesar yang didapat adalah proses membangun *knowledge database* yang dibangun secara kontinu bersama dengan mahasiswa. Dengan perkembangan informasi yang begitu banyak terutama dalam dunia desain, para mahasiswa diarahkan untuk mengupload tugas yang berbasis riset atau desain dan rekaman dokumen hasil diskusi yang dapat diakses dan dipelajari kembali antar mahasiswa. Dengan demikian CLS ini juga dimanfaatkan untuk *knowledge management* melalui proses mengumpulkan, menyusun dan mengakses informasi yang senantiasa berkembang. Materi-materi ini juga dirangkum dalam konten media berbentuk video/audio, dokumen bahkan *e-book* dalam *database*.



Gambar 1. Tampilan Mata Kuliah Pengetahuan dan Perkembangan Material Interior (sumber: dokumentasi pribadi).

Mata kuliah ini terdiri dari 16 kali pertemuan termasuk Ujian Tengah Semester (UTS) pada pertemuan ke-8 dan Ujian Akhir Semester (UAS) pada pertemuan ke 16. Pada waktu UTS dan UAS ini juga dilakukan evaluasi secara *online* mengenai

pelaksanaan proses pembelajaran, baik terkait pelaksanaan kuliah sinkronus dan materi-materi asinkronus. Adapun Capaian Pembelajaran Mata Kuliah ini adalah:

1. mampu menjelaskan asal mula penggunaan material dari ketersediaannya dan kemampuannya menjawab kebutuhan kondisi lingkungan binaan;
2. mampu mengidentifikasi serta menjelaskan material yang umum digunakan dalam desain interior dan konstruksi bangunan secara prinsip;
3. mampu menceritakan peranan perkembangan material di dalam sejarah perkembangan desain interior;
4. mampu mengembangkan strategi pemilihan material yang sesuai dengan pertimbangan keberlanjutan lingkungan;
5. mahasiswa mampu mengkombinasikan material sesuai fungsi dan peruntukannya.

Berdasarkan kerangka ini maka dikembangkan media-media penyampaian materi kuliah dalam bentuk diktat, video, dan *augmented reality* dengan konten yang dibuat beragam agar para mahasiswa tertarik untuk belajar dan mendapatkan banyak masukan dalam kondisi daring.

Inovasi Media yang Dilakukan untuk Meningkatkan *Engagement*

Inovasi yang dilakukan untuk meningkatkan *engagement* dirinci sebagai berikut. Setiap bentuk keaktifan diberi nilai 1-3 dan dibuat sistem ranking dengan reward nilai tambahan pada UTS dan UAS dengan sistem 10 ranking pertama mendapat tambahan 5 poin dan 10 ranking kedua mendapat tambahan 5 poin, setelah itu tidak mendapat tambahan nilai.

Bentuk, Aktivitas, Instrumen

1. Penyampaian Materi Perkuliahan (sinkronus), Online, Tanya Jawab Online. Setiap pertanyaan yang diajukan mendapat nilai 1, setiap jawaban mendapat nilai 2-3, Zoom & Power Point
2. Offline Diktat, Video, Audio dipelajari Mandiri. Diskusi dalam bentuk teks. Setiap pertanyaan mendapat nilai 1, setiap menjawab mendapat nilai 2-3 Beberapa materi video dilakukan di perpustakaan material sambil menunjukkan *sample-sample* material, Google Docs, Whats app, CLS
3. Materi Sinkronus dan asinkronus dengan materi pelengkap materi pokok bahasan, Video dengan materi :1. Penjelasan struktur perkuliahan2.Kunjungan ke *Showroom* Roman Ceramic3. Kunjungan ke *workshop* pertukangan4. Presentasi Material dari AICA (Lifefeed)5. Kunjungan ke Bangunan Tradisional, Youtube, CLS. Bentuk materi video merupakan materi yang cukup efektif karena disertai dengan penjelasan dan bahasa tubuh, serta dapat menunjukkan *sample, image, lokasi* dll
4. Pembelajaran 3D model melalui *Augmented Reality*, Aplikasi dapat diunduh dari CLS, diinstal di HP masing-masing. *Augmented Reality* dipilih untuk menggantikan alat peraga yang sulit diakses oleh mahasiswa secara daring. Pada pelaksanaannya memang terdapat beberapa kendala teknis terutama bila mahasiswa mengakses dengan *handphone* dengan versi aplikasi yang lama. Karena itu *Augmented Reality* ini dilengkapi dengan aplikasi non-AR yang dapat diakses di *handphone* dan laptop berupa model yang dapat dilihat dan diputar namun tanpa *background* ruangan seperti di *Augmented Reality*.
5. Pembuatan Tugas, Masing-masing Mahasiswa meriset tentang : 1. bangunan tradisional dan material tradisional 2. perkembangan material , dikerjakan bersama dan *sharing knowledge*, Google Slide, Instagram

Cuplikan Pembuatan Media

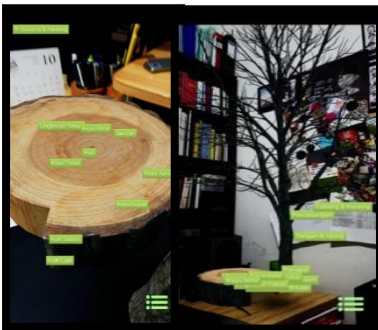


Pembuatan Video di Perpustakaan Material dan di lokasi *Showroom* Roman Keramik, Rumah Contoh Kota Baru Parahyangan, *Workshop* Angnga Studio, Demo Pencampuran Cat di *Workshop* Interior UK Maranatha, Ekskursi ke Keraton Sumenep, Kuliah Umum Material oleh AICA.



Augmented Reality tentang:

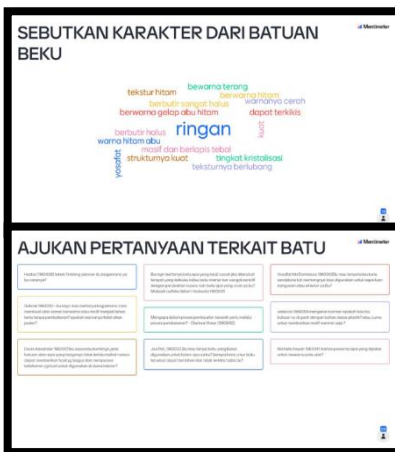
- 1) struktur pohon dan penampang kayu;
- 2) siklus terciptanya batu-batuan;
- 3) material *life cycle*.



Aplikasi ini diunduh “.apk”-nya dari CLS dan di-*install* di HP masing-masing.



Instagram untuk *share knowledge* yang diberikan dalam bentuk tugas. Sekaligus menginformasikan kepada publik terkait mata kuliah ini dan program hibah IPD.



Mentimeter.com untuk kuis dan diskusi

Melalui metode pengajaran dan intensitas rangking ini para mahasiswa selalu login tepat waktu, mencapai 98% kehadiran, dan hadir dari awal hingga akhir perkuliahan.

Kesimpulan

Pembelajaran *e-learning* merupakan aktivitas yang sangat berpotensi, karena keberadaan koneksi internet menghilangkan kendala jarak dan waktu, semakin banyak mahasiswa atau kalangan umum dari berbagai daerah dengan latar belakang ilmu dan pendidikan yang berbeda dapat menjadi peserta dan memanfaatkan materi yang diberikan. Peserta yang ikut pada setiap semester pun dapat berbeda sehingga dosen pengampu harus lincah di dalam menyesuaikan materi dan metode pembelajaran.

Pemerintah telah berperan aktif melalui Bantuan Dana Inovasi Pembelajaran Daring ini sangat bermanfaat untuk melengkapi mengembangkan materi dari berbagai narasumber yang telah menjadi mitra pembelajaran dan aplikasi yang terkait dengan materi seperti *Augmented reality* yang memungkinkan mahasiswa dapat mempelajari objek secara tiga dimensi sehingga kebutuhan proses pembelajaran secara *scenario Problem based* (Nakada et al., 2017) dapat lebih dikembangkan lagi, sehingga mahasiswa di manapun dapat leluasa mengikuti skema pertukaran pelajar dalam kurikulum dengan konsep Kampus Merdeka - Merdeka Belajar. (Kemendikbud RI, 2020).

Inovasi pembelajaran perlu dengan lincah dilakukan tidak hanya dengan mengembangkan materi dengan bentuk yang beragam namun juga dengan mempelajari dan mengembangkan berbagai metode dan aplikasi sehingga para mahasiswa mendapatkan manfaat optimal dari keberagaman mereka dengan saling berbagi, dapat berkreasi dan berkolaborasi serta menjadi mahasiswa yang tangguh dengan memfasilitasi pengembangan *softskill* seperti kemampuan presentasi.

Referensi

- Abercrombie, S. (2018). A philosophy of interior design. In *A Philosophy of Interior Design*.
<https://doi.org/10.4324/9780429502668>
- Afriansyah, H. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (MPV) Berbasis Video *E-Learning Moodle*. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*.
<https://doi.org/10.24036/bmp.v8i1.103852>
- Akçayır, M., & Akçayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature. *Educational Research Review*. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.11.002>
- Ching, F. D. K. (2013). Interior Design Illustrated. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Clark, R, et all (2016) *e-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* 4th edition, John Wiley & Sons
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka
- Ekonugroho, M. Z., & Yefta, S. K. (2019). *Penilaian Kesiapan Dosen dan Mahasiswa dalam Menggunakan E-Learning (Course Learning System) di Universitas Kristen Maranatha*. 1, 148–164.
- Ghufron, M. A. (2018). Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat, Jakarta, 2 Agustus 2018 Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat, Jakarta, 2 Agustus 2018 Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan*.
- Irawan, E , et all (2020) Pendidikan Tinggi di Masa Pandemi: Transformasi Adaptasi dan Metamorfosis Menyongsong New Normal), Zahir Publishing

- Joenaiddy, Abdul Muis. (2019). *Konsep dan strategi pembelajaran di era revolusi industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- Kristanto, A., Mustaji, M., & Mariono, A. (2017). The Development of Instructional Materials E-Learning Based On Blended Learning. *International Education Studies*. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n7p10>
- Kusnandar. (2013). Pengembangan Bahan Belajar Digital Learning Object. *Jurnal Teknodik*.
- Nakada, A., Okada, Y., Yoshihara, A., Namiki, A., & Hiroi, N. (2017). Problem-based learning. *Journal of the Medical Society of Toho University*. <https://doi.org/10.14994/tohoigaku:2017-005>
- Setiyorini, S., Patonah, S., & Murniati, N. A. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1311>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*. 1(1),141-157.

Pemanfaatan Mural Rumah Sakit Ibu dan Anak sebagai Media Simulasi Mata Anak Preverbal

Yunisa Fitri Andriani

Mata anak usia 0 (baru lahir) hingga 2 bulan, seringkali terlihat tidak sejajar atau juling. Hal ini disebabkan karena koordinasi mata bayi belum sempurna. Mata tidak sejajar pada bayi usia ini sangat normal dan akan hilang seiring berkembangnya mata bayi. Namun, yang jarang diketahui oleh orang tua adalah bahwa jika kondisi ini berlangsung terus menerus setelah bayi menginjak usia 3 bulan maka bisa jadi adanya gangguan mata yang serius. Penanganan yang tepat dan cepat bisa mengatasi hal ini, jadi sangatlah penting untuk mendeteksi masalah ini sedini mungkin untuk mengetahui penanganan apa yang sesuai agar perkembangan dan pertumbuhan belajar bayi tidak terhambat (Boyd, 2020).

Adanya media stimulus sekaligus media informasi untuk kasus ini sangat dibutuhkan, agar para orang tua dapat memahami bagaimana seharusnya perkembangan penglihatan anak sehingga orang tua dapat mendeteksi sedini mungkin jika

ada bagian dari perkembangan yang tidak semestinya atau tidak sesuai. (Prince, 2020) Kontribusi yang dapat diberikan oleh orang tua adalah berupa stimuli yang bisa membantu perkembangan mata anak. Ketidaktahuan anak-anak tentang gangguan mata mereka sendiri menyebabkan mereka tidak mengatakan keluhan yang mereka alami karena mereka kira hal tersebut normal terjadi. Kondisi ini juga didukung oleh peranan orang tua yang minim dibandingkan dengan peran guru dan terapis yang hanya ditemui anak di lokasi tertentu, Seharusnya stimuli untuk mata anak dilakukan berulang kali di lingkungan sekitarnya, bukan hanya di lokasi tertentu saja dan dengan bantuan orang sekitarnya. (Prince, 2020)

Istilah Strabismus lebih dikenal dengan sebutan mata juling, adalah ketika mata tidak sejajar. (Tejaswi Bommireddy, 2020) Hal ini disebabkan oleh perkembangan mata yang tidak sesuai. Setiap saat, subjek strabismik menggunakan satu mata untuk terpaku dan memperoleh informasi sementara mata lainnya (menyimpang) tidak terpaku. Subjek strabismik dengan ambliopia (ketajaman penglihatan berkurang) lebih suka menggunakan mata non-ambliopia mereka untuk terpaku pada target. (Ramachandran & Das, 2020).

Strabismus mempengaruhi 1% sampai 3% anak-anak. Ini terlihat lebih sering pada anak-anak dengan riwayat prematuritas, penyakit sistemik, seperti cerebral palsy, sindrom genetik, dan riwayat keluarga strabismus. (Gunton, 2015) Selain strabismus, gangguan mata yang tidak sejajar adalah Amblyopia yang berarti gangguan perkembangan visual yang terdiri dari penurunan ketajaman penglihatan pada sebelah mata atau keduanya. (Carlos J. Hernández-Rodríguez, 2020) Hubungan antara strabismus dan amblyopia adalah ketika mata strabismus tidak ditangani sedini mungkin maka mata ini akan mengalami penurunan ketajaman visual yang dinamakan mata malas atau amblyopia. (Prince, 2020) Amblyopia lebih sulit ditangani dibandingkan dengan strabismus, jadi penting untuk mendeteksi strabismus pada mata anak sedini mungkin.



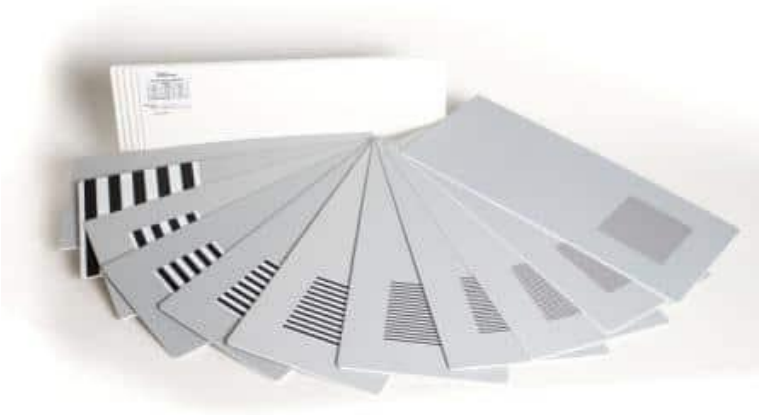
Gambar 1. Mata Tidak Sejajar.

Sumber: File:StrabismusVL2.jpg - Wikimedia Commons

Tertulis dalam buku mengenai strabismus bahwa perawatan pada mata anak yang terjangkit strabismus dilakukan di berbagai lokasi dan melibatkan banyak pihak dan berbagai bidang. Pihak yang dimaksud terlibat di sini adalah anak yang mengalami strabismus beserta seluruh anggota keluarga, pihak rumah sakit, tenaga medis, ahli ortoptis dan dokter mata, dokter anak komunitas, dokter umum, dan pengunjung di Rumah Sakit. Di samping pihak-pihak tersebut, seluruh pihak yang berinteraksi dengan anak penderita strabismus juga berperan dalam perawatan strabismus. (Kanukollu & Sood., 2020) Sedikit berbeda dengan perawatan pada mata strabismus, perawatan untuk amblyopia harus lebih extra seperti kacamata, menutup mata yang sehat dengan patch dan memaksa mata yang malas untuk melihat, dan beberapa perawatan lain. Namun, beberapa tahun terakhir perawatan untuk amblyopia dilakukan dengan stimulus visual terkomputerisasi menggunakan berbagai jenis rangsangan. Perawatan jenis ini telah dikembangkan dan dievaluasi. (Carlos J. Hernández-Rodríguez, 2020)

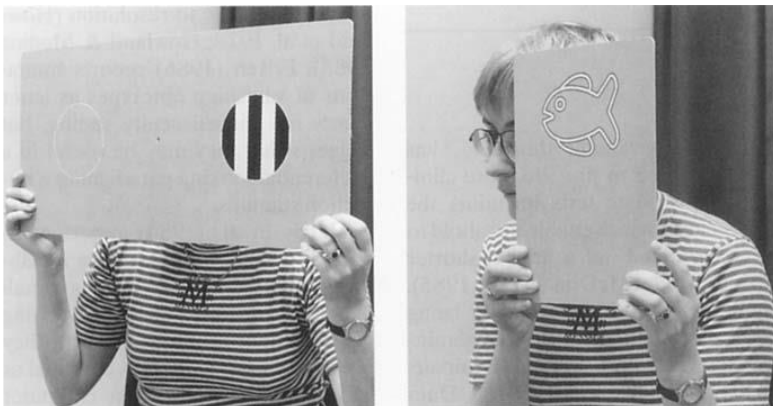
Terdapat beberapa jenis tes yang biasa dilakukan untuk mengetahui gangguan strabismus pada anak preverbal. Pada sebuah jurnal kesehatan Andalas, test tersebut adalah *Preferential looking test* yang digunakan untuk mengetahui seberapa tajam penglihatan anak preverbal yaitu usia baru lahir hingga 11 bulan. *Preferential looking test* berisi kumpulan

stimulus visual yang disusun untuk melihat respon mata anak pada stimulus visual ketika diperlihatkan. Kumpulan stimulus visual pada tes ini dibuat pada sebuah kartu yang disebut *Teller Acuity Card* dan *Cardiff Acuity Test*. (Julita, 2018)



Gambar 2. *Teller Acuity Card*.

Sumber: Teller Visual Acuity Cards Half Set of 8 cards - Precision Vision (precision-vision.com)



Gambar 3. *Cardiff Acuity Test*.

Sumber: *Acta Ophthalmologica Scandinavica* 1996

Kedua kartu tes ini memiliki kesamaan yaitu, mereka hanya menggunakan 3 warna yakni hitam, putih dan abu-abu. Pada kedua kartu ini, warna abu-abu digunakan untuk latar dan warna hitam putih digunakan untuk objek yang ada pada kartu. Perbedaan yang paling terlihat adalah pada ukuran kartu dan bentuk visual yang tertera. *Teller Acuity Card* berukuran besar dan horisontal, menggunakan objek garis-garis sejajar pada satu sisi kiri atau kanan kartu. Sedangkan *Cardiff Acuity Card* berukuran lebih kecil dan vertical, menggunakan objek yang sudah biasa dilihat anak seperti bebek, ikan, atau rumah. Objek ini disimpan di bagian atas atau bawah kartu.

Persamaan lain kedua kartu ini adalah, mereka memiliki beberapa lembar kartu yang digunakan untuk menilai ketajaman mata anak. Pada *Teller Acuity Card* ukuran lebar garis sejajar ini berbeda di tiap kartu. Kartu pertama memiliki ukuran garis yang tebal, kartu kedua ukuran lebar garis menipis dan terus menipis hingga kartu terakhir. Jika mata anak dapat merespon dengan mengikuti objek garis di kiri atau kanan hingga kartu terakhir, maka ketajaman mata anak ini dapat terbilang tinggi. Hampir sama dengan *Cardiff Acuity Card*, garis pembentuk objek pada kartu pertama memiliki lebar yang tebal dan menipis di kartu berikutnya dan terus menipis hingga kartu terakhir. Ketajaman mata anak dinilai dari respon mata anak yang dapat mengikuti objek ke atas atau ke bawah sesuai dengan posisi objek di kartu. Jika, mata anak dapat mengikuti hingga kartu terakhir maka mata anak dinilai tajam.

Mengingat perawatan strabismus seharusnya dilakukan berulang-ulang di lingkungan penderitanya maka, stimulus visual ini sebaiknya tidak hanya ditunjukkan pada mata anak ketika rawat jalan tapi juga dijadikan sebagai pelatihan sehari-hari. Stimulus visual pada kedua kartu ini dapat diaplikasikan pada media yang berukuran besar. Lokasi yang paling tepat untuk mengaplikasikannya adalah Rumah Sakit Ibu dan Anak dimana orang tua masih sering membawa anaknya yang masih berusia preverbal yaitu 0 hingga 11 bulan. Media mural dipilih sebagai media yang paling sesuai karena ukurannya yang besar

dan menarik perhatian. Selain memuat stimulus visual, mural juga dapat memuat informasi mengenai gangguan penglihatan pada anak agar para orang tua lebih sadar betapa pentingnya pemilihan visual yang mereka tunjukkan pada anak mereka, juga pentingnya mendeteksi gangguan penglihatan anak sedini mungkin.



Gambar 4. Mural di London Children's Hospital Cozier. Sumber: <https://www.99.co/blog/indonesia/desain-rumah-sakit-anak/>



Gambar 5 Mural di Mattel Children's Hospital. Sumber: <https://www.99.co/blog/indonesia/desain-rumah-sakit-anak/>

Gambar di atas desain dinding pada Rumah Sakit Ibu dan Anak di luar Indonesia, mereka mendesain dinding mereka semenarik mungkin agar anak-anak tidak merasa takut di Rumah Sakit. Visualnya sangat menarik namun belum menjadi media informasi. Di Indonesia, belum banyak Rumah Sakit Ibu dan Anak yang mendesain dinding mereka apalagi mengaplikasikan stimulus visual. Pemanfaatan mural di Rumah Sakit Ibu dan Anak ini sudah melalui survey pada orang tua dan Dokter spesialis mata. Menurut Dokter spesialis mata, stimuli visual yang biasa diberikan pada anak di Rumah Sakit adalah berupa gambar yang memiliki visual yang menarik. Biasanya gambar ini ditempel di dinding ruang praktek dokter, gambar ini harus menarik mata anak, biasanya berbentuk sederhana, berwarna cerah seperti merah dan kontras, serta berukuran besar. Mengenai pemanfaatan mural di Rumah Sakit Ibu dan Anak, Dokter menjawab bahwa hal tersebut bisa dipraktekkan karena mempertimbangkan dinding pasti berukuran besar jadi sangat sesuai untuk diaplikasikan objek yang menarik mata anak.

Berdasarkan studi literatur, survey orang tua dan wawancara Dokter spesialis mata, berikut konsep visual dari mural yang dapat diaplikasikan di Rumah Sakit Ibu dan Anak:

No.	Konsep	Keterangan
1.	<i>Color Scheme</i>	Abu-abu, hitam, putih
2.	Bentuk	Garis-garis, geometri
3.	Ukuran	Kurang lebih 25,5 cm x 55,5 cm dan 21 x 29,5 cm

Diharapkan akan banyak Rumah Sakit yang memanfaatkan media dinding mereka sebagai media stimulus visual sekaligus media informasi mengenai pentingnya menstimuli mata anak melalui visual yang tepat dan mendeteksi gangguan penglihatan pada anak sedini mungkin.

References

Boyd, K. (2020, July 8). *Vision Development: Newborn to 12 Months*. Retrieved from [www.aao.org: https://www.aao.org/eye-health/tips-prevention/baby-vision-development-first-year](https://www.aao.org/eye-health/tips-prevention/baby-vision-development-first-year)

Carlos J. Hernández-Rodríguez, D. P. (2020). Active Vision Therapy for Anisometropic Amblyopia in Children: A Systematic Review. *Journal of Ophthalmology*.

Gunton, K. W. (2015). Strabismus. Primary Care. *PubMed.gov*.

Julita. (2018). Pemeriksaan Tajam Penglihatan pada Anak dan Refraksi Siklopegik: Apa, Kenapa, Siapa? *Jurnal Kesehatan Andalas*.

Kanukollu, V. M., & Sood., G. (2020). *Strabismus*. StatPearls Publishing LLC.

Prince, L. G. (2020). *Manual for Child and Vision Development Milestone*. Xlibris.

- Ramachandran, S., & Das, V. E. (2020). Fixation Preference for Visual and Auditory Targets in Monkeys with Strabismus. *iovs*.
- Tejaswi Bommireddy, K. T. (2020). Assessing strabismus in. *Paediatrics and Child Health*, 14-18.

RAGAM PEMIKIRAN DALAM BIDANG SENI DAN DESAIN

Telaah Filosofis, Pengembangan Kajian
dan Praksis

ANNA SUNGKAR
ARLETI M. APIN
BAYYINAH NURRUL HAQ
YUNITA FITRA ANDRIANA
IRENA V. GUNAWAN
ERWIN ARDIANTO HALIM
ELLIATI DJAKARIA
I NYOMAN NATHANAEL
YUNISA FITRI ANDRIANI

ISBN 978-623-95840-3-0



9

786239

584030



Partnership for Action on Community Education
Jl. Subarang Koto Baru, Kubung, Solok-Sumatera Barat
Komplek Pondok Pinang, Padang-Sumatera Barat



PIAGAM PENGHARGAAN

Nomor: 002/Piagam/PACE/Jan./2021

Penerbit PACE Memberikan Penghargaan kepada

Anna Sungkar, Arleti M. Apin, Bayyinah Nurrul Haq, Yunita Fitra Andriana, Irena V. Gunawan, Erwin Ardianto Halim, Elliata Djakaria, I Nyoman Nathanael, Yunisa Fitri Andriani

sebagai Penulis Buku Berjudul

***"Ragam Pemikiran dalam Bidang Seni dan Desain
Telaah Filosofis, Pengembangan Kajian dan Praksis"***

yang Diterbitkan oleh Penerbit PACE

Penerbitan: Januari 2021

ISBN: 978-623-95840-3-0

ISBN 978-623-95840-3-0



Padang, 17 Januari 2021

Kepala Bidang Penerbitan

Putra Ramadani