

To Know, To See

(Persepsi Bentuk Dalam Sebuah Ruang)

Ghina Fakhira¹, Aulia Ibrahim Yeru², Sigit Kusumanugraha³

^{1,2,3}Prodi S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹gfhira@student.telkomuniversity.ac.id, ²aulyayeru@telkomuniversity.ac.id,
³sigitkus@telkomuniversity.ac.id

Abstract

This work shows how human perception in seeing a form in a space through experience. It also shows how the experience, then turns things, humans, and whatever is in that space- even the space itself -into a relation between them. These aspects giving influence to one another, even influencing our perception through the process of perceiving an object as a whole. In this case, this work presents it in the form of spatial experience construction with motor and laser.

Keywords: perception, form, space, human, experience, relation.

PENDAHULUAN

Ruang dan aspek lain di dalamnya menjadi sebuah satu kesatuan yang saling mempengaruhi pada masing-masing aspek itu sendiri, membentuk sebuah relasi. Hal ini dinyatakan oleh Frankl, menggambarkan bahwa *spatial sequences* merupakan hasil dari pergerakan tubuh pada ruang, yang kemudian terciptanya *the event*.^[1] Gagasan tentang *event* (peristiwa), menyadari sesuatu yang sistematis-diwujudkan sebagai sesuatu yang sistemik:

'When the space is composed by addition, the network of movement disintegrates into isolated static points strung along connecting, quiet, intermediary axes, and on the other hand, when the space is composed by subdivision, it becomes the arterial system of a continuous flow'^[2]

Sistem yang tercipta inilah yang kemudian dapat menghasilkan sesuatu yang biasanya jarang kita temukan, sudut pandangan yang berbeda dari apa yang kita lihat selama ini, akan sebuah bentuk dalam ruang maupun ruang itu sendiri.

Siklus yang selalu berputar tanpa mengetahui awal atau kepala permulaannya, yang mungkin saja dapat kita temukan dalam reaksi alam pada sesuatu yang bersifat kosong-tidak dapat ditemukan sisi yang bersifat personal-menjadi sebuah pengalaman menemukan relasi antara

visual dan manusia itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Ann Veronica Janssens, pada sebuah wawancara dengan Louisiana Museum of Modern Art (dalam Louisiana Channel. 2013. Ann Veronica Janssens Interview: Passion for Light), bahwa

“Sometimes you have to erase reality, the visible, in order to see something else, to make the invisible visible.” ^[3]

Terkadang batas antara pencerapan dan pengalaman menjadi sesuatu (*sensing something*). Namun hal itu malah kita sebut sebagai pengalaman (*experience*). Sesungguhnya apa yang kita lakukan adalah keadaan psikologis persepsi yang disebut dengan *experience error*, yaitu apa yang kita ketahui akan hal tersebut, kita jadikan sebagai sebuah kesadaran (*consciousness*) akan hal tersebut. Apa yang kita lakukan menjadi sebuah langkah mempersepsikan hal yang terpersepsi (*perceiving out of things perceived*). ^[4]

Proses pencerapan/ proses “meraih sesuatu” selalu berkaitan dengan tubuh. Maka dari itu mustahil apabila tubuh tidak berkaitan dengan pengalaman. Saat kita melihat sesuatu, baik benda, ruang, atau hal lainnya, sesungguhnya kita memproses dengan menggunakan tubuh kita sebagai mediasi dalam mengidentifikasi hal tersebut, mencoba mendapatkan definisi akan benda tersebut secara menyeluruh.

Pengalaman dalam mempersepsikan bentuk ini yang menjadi ketertarikan penulis dan dorongan penciptaan karya. Bagaimana setiap orang melihat bentuk yang kemudian hasil tangkapan visualnya saling berbeda satu sama lain, menjadi sebuah pengalaman dalam penangkapan visual bentuk yang meruang. Membiarkan elemen-elemen dalam ruang tersebut menciptakan relasi dan reaksi alamnya sendiri.

KONSEP KARYA

Persepsi dalam melihat sebuah bentuk, yang hadir dalam suatu ruang, dapat terlihat berbeda-beda, dari bagaimana cara kita mempersepsikan bentuk itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan segala aspek yang saling memberi pengaruh satu sama lain, baik itu manusia, ruang, maupun benda itu sendiri. Bagaimana menghadirkan sebuah konstruksi pengalaman akan penangkapan visual dan persepsi terhadap bentuk, yang dapat terlihat dan mendefinisikan sebuah visual bentuk melalui *bodily experience*. Yang mungkin nanti pada akhirnya, mampu menghadirkan persepsi terhadap bentuk, apakah sebuah visual bentuk dapat dikatakan secara utuh dan menyeluruh. Baik kehadiran bentuk tersebut hanya sebagai susunan garis, sebuah visual tak bermakna, atau menjadi sebuah representasi akan relasi antara segala yang ada didalamnya-yang berkaitan dengan kehadiran bentuk visual itu.

Dengan berbagai kemungkinan akan hadirnya visual dari sebuah “bentuk” menjadi salah satu faktor yang tak terlepas dengan waktu. Ketidaksengajaan visual bentuk yang hadir ini tak hanya dipicu oleh kecepatan pergerakan saja, namun terdapat waktu yang menentukan visual bentuk itu sendiri. Waktu yang dimaksud disini adalah momentum. Momen dimana dengan ruang yang sama, manusia yang sama, dan benda-benda yang ada pada ruang yang sama mampu menghasilkan visual bentuk yang beragam, yang hanya mampu hadir pada momen-momen tertentu saja pada setiap bentuknya.

Karya yang dihasilkan penulis dilakukan dengan mewujudkannya dalam pendekatan konstruksi pengalaman (*experience*). Visualisasi yang hadir dalam karya ini berkaitan dengan sifat dari sumber gagasan yang dihadirkan dalam karya. Sifat karya yang merupakan konstruksi pengalaman, menghadirkan visual yang tidak terduga pada karya dinilai mampu menyampaikan gagasan penulis.

Karya yang berupa konstruksi pengalaman ini mencoba menghadirkan penangkapan visual bentuk, dan persepsi terhadapnya melalui *bodily experience*. Karya instalasi ini tersusun atas:

1. Ruang Gelap
Ruang dan segala sesuatu yang ada didalamnya menjadi bagian dari karya, kondisi gelap membantu menghasilkan visual yang diciptakan oleh laser.
2. Laser Berwarna Hijau
Penggunaan laser dinilai memiliki kekuatan tersendiri dalam usaha menghadirkan sebuah bentuk dan merespon ruang secara bersamaan.
3. Cermin
Media sebagai usaha memantulkan cahaya laser guna menghasilkan visual pada dinding ruang karya.
4. Motor, sensor, dan arduino
Dinilai memiliki kekuatan untuk menghadirkan berbagai kemungkinan yang ada dari sebuah bentuk visual.
5. Akrilik
Digunakan sebagai tempat penyimpanan motor sensor
6. Tripod
Digunakan untuk membantu laser terarahkan pada cermin bermotor.

PENGALAMAN

Pada saat audiens memasuki ruangan, berada dalam keadaan gelap dengan motor menyala. Posisi laser diarahkan pada cermin yang terempel pada motor. Untuk motor yang menggunakan PWM, maka ia akan *standby*, menyala. Sedangkan motor yang menggunakan sensor *ultrasonic*, telah diprogram sedemikian rupa menggunakan arduino, yang akan menyala dengan pergerakan sebagai *trigger* motor tersebut. Kemudian visual dari pantulan laser akan terlihat pada dinding-dinding ruang karya. Audiens dapat merespon karya ini baik dengan

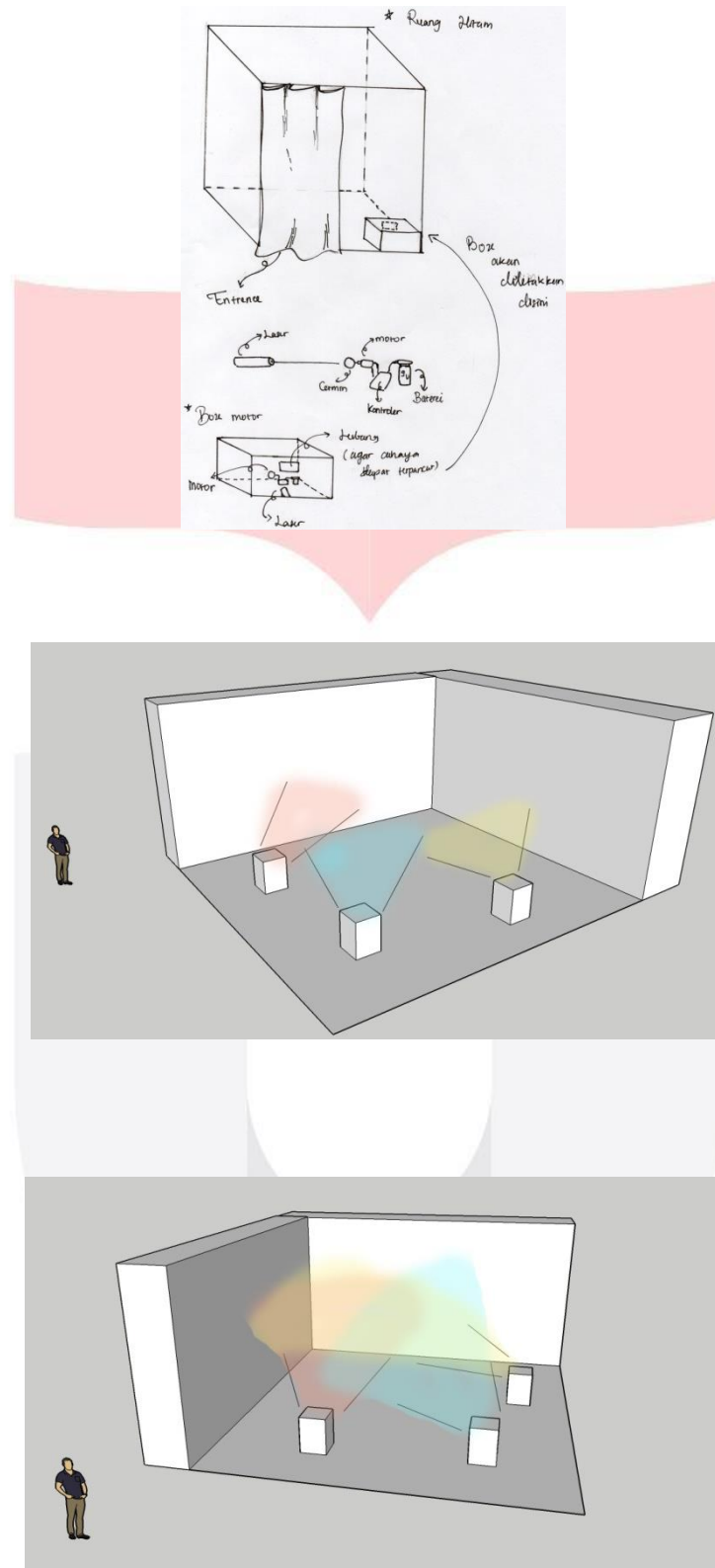
gerakan atau memutar *controller* pada PWM dari motor-motor tersebut, sehingga dapat mengeksplorasi visual bentuk masing-masing.

PROSES BERKARYA

Dalam proses penciptaan karya, terdapat tahapan-tahapan perkembangan, baik itu pada konsep, teknis, dan lain-lain, yang dapat menjadikan karya sebagaimana mestinya. Berikut ini adalah dokumentasi proses yang dijalani selama penciptaan karya:

1) Sketsa

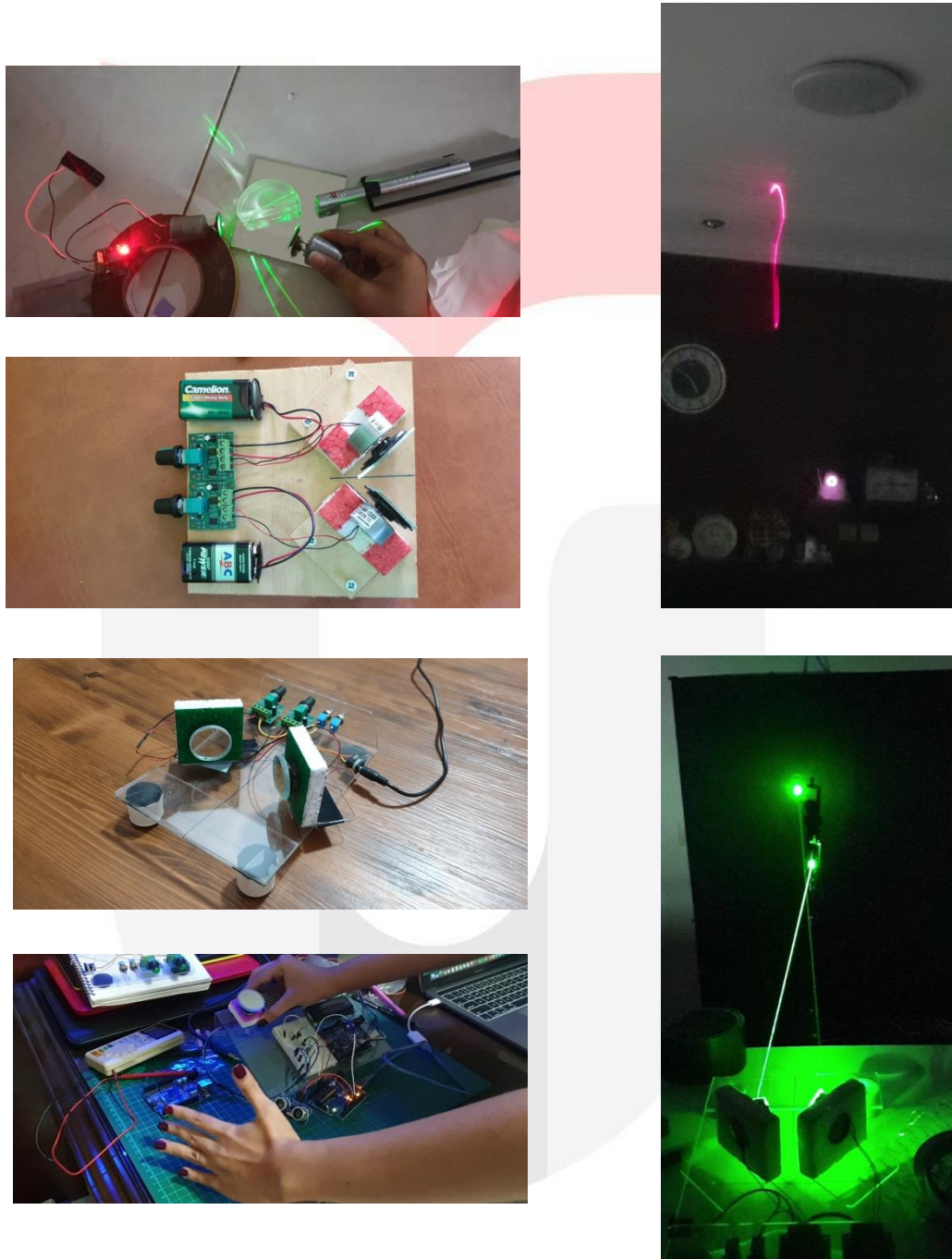
Pada bagian ini, terdapat 3 warna yang akan muncul pada gambar sketsa. Warna-warna ini menandakan arah pancaran laser pada dinding, bukan jenis warna pada laser. Dalam prakteknya, mesin dan laser yang akan digunakan bisa saja bertambah maupun berkurang. Begitupula dengan jauh dekatnya jarak mesin dan pantulan laser. Hal ini berkaitan dengan ruang yang nanti akan digunakan. Disesuaikan dengan ruang sehingga dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 1: Perkembangan sketsa instalasi karya.. Sumber: Penulis

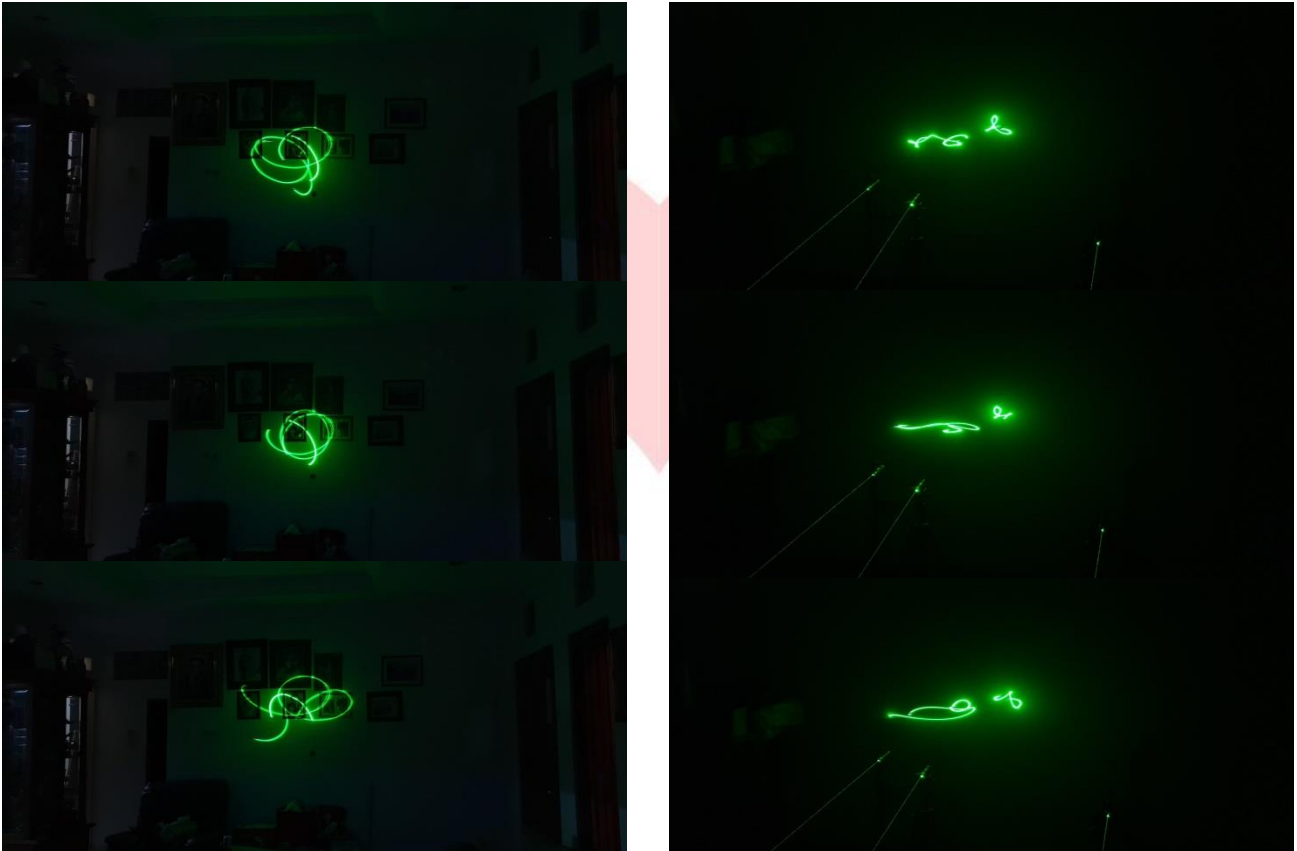
2) Eksplorasi

Padaa bagian ini, merupakan proses pengembangan mesin motor dan eksplorasi terhadap *display* dan visual karya.



Gambar 2: Proses pengembangan mesin, display, dan visual karya. Sumber : Penulis

3) Visual Karya



Gambar 3: Visual karya. Sumber: Penulis

KESIMPULAN

Penciptaan karya dilakukan dengan mewujudkan dalam pendekatan konstruksi pengalaman (*experience*). Seni instalasi dipilih karena karya yang dihadirkan berupa konstruksi pengalaman atau *bodily experience*, sejalan dengan seni instalasi yang bersifat imersif, teatrikal, dan pengalaman (*experiential*). Seni instalasi yang meruang dan interaktif ini menggabungkan laser, cermin, dan mesin motor. Laser dipilih karena dirasa mampu untuk menghasilkan visual dan mererspon ruang, bersamaan secara langsung. Cermin yang memantulkan cahaya laser, membantu menghasilkan visual bentuk pada dinding ruang. Mesin yang terdiri dari motor, sensor, dan arduino, dinilai memiliki kekuatan untuk menghadirkan berbagai kemungkinan yang ada dari sebuah bentuk visual. Dengan berada di ruang gelap, juga sensor dan PWM pada mesin, dapat membantu audiens dalam melihat visual bentuk yang tercipta dari pantulan cahaya laser dan mengeksplorasi visual bentuknya masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat merampungkan penulisan ini. Terima kasih kepada Bapak Aulia Ibrahim Yeru, S.Ds, M.Sn, dan Bapak Sigit Kusumanugraha, S.Sn, M.Sc selaku dosen pembimbing Program Studi Seni Rupa Universitas Telkom ini. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis, Fian Hariana dan Cholillah, Juga kepada kedua adik saya Anggita R. Fakhira dan Anindya A. Fakhira yang selalu memberi dukungan tanpa henti dan turut berpartisipasi secara langsung dalam proses pembuatan karya. Seluruh kawan semasa kuliah. Terutama untuk Dinda Azalia P., Kireina Suci C., Wiwit N. Vina, Herawati, Elisia Mahanani, Putri Savira, Devy Wulan M., Jihan Sarmila, Nazyia Chairunnisa, dan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian karya dan penulisan ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih juga kepada Universitas Telkom, khususnya kepada Program Studi Seni Rupa.

DAFTAR PUSTAKA

-
- [1] Tschumi, B. 1994. *Architecture and Disjunction*, Cambridge, Mass. : MIT Press.
- [2] Frankl, P. *Principles of Architectural History*, op.cit.; originally published in Germany in 1914. p. 157
- [3] Louisiana Museum of Modern Art Channel <https://www.youtube.com/watch?v=B5tvvN5-CCA> diakses pada (1 Maret 2020, 9:00)
- [4] Merleau-Ponty, Maurice. 1962. *Phenomenology of Perception*. Terjemahan oleh Colin Smith. Inggris: Routledge & Kegan Paul.