

Penciptaan Karya Seni Instalasi Interaktif *Make Noise Not the Art* di Sicap Liberte Dakar Senegal

Moch Hasrul Indrabakti ¹⁾

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾ mochamad.indrabakti@kalbis.ac.id

Abstract: The creation of this artwork employs a practice-based research approach, exploring plastic waste materials and transforming them into interactive installations. The artistic approach in this creation utilizes media art to embody the conceptual ideas. The production process of the artwork is divided into several stages: field observation of everyday objects in the community of Dakar; design, electronic device study, and assembly of the artwork. Additionally, other artistic approaches include the use of readymade and plastic recycling. The result of this creation process is presented in a park near the residential area in Sicap Liberte.

Keywords: upcycling, plastic, media art, installation art, Practice Led Research

Abstrak: Penciptaan karya seni ini menggunakan pendekatan practice based research yang mengeksplorasi material limbah plastik dan mengubahnya menjadi instalasi interaktif. Pendekatan artistik dalam karya ini memanfaatkan media art untuk mewujudkan ide-ide yang diusung. Proses pembuatan karya ini terdiri dari beberapa tahap: observasi lapangan terhadap benda-benda sehari-hari masyarakat Dakar; perancangan, studi perangkat elektronik, hingga perakitan karya. Selain itu, pendekatan artistik lainnya melibatkan penggunaan readymade dan daur ulang plastik. Hasil dari proses penciptaan ini dipresentasikan di sebuah taman dekat pemukiman warga di Sicap Liberte.

Kata kunci: upcycling, plastic, media art, seni instalasi, Practice Led Research

I. PENDAHULUAN

Proses yang dikenal sebagai *upcycling* adalah proses kreatif di mana limbah menjadi sumber daya. Bahan-bahan digunakan kembali dengan cara baru yang kreatif, memberi mereka kehidupan baru, fungsi dan makna baru.

Plastik merupakan salah satu produk yang sering kita jumpai dan gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan sampah plastik sebagai salah satu jenis material alternatif menjadi daya tarik untuk diteliti lebih lanjut. Kursus singkat ini mencoba menyebarkan pengetahuan tersebut kepada masyarakat, khususnya mahasiswa, pendaur ulang, seniman dan aktivis lingkungan untuk merasakan proses pengolahan sampah plastik dengan pendekatan artistik dan mencoba bertanggung jawab terhadap plastik yang kita konsumsi. Dalam aplikasinya, material sampah plastik yang telah diolah akan menjadi sebuah prototipe desain produk.

Penggunaan teknologi memang menghasilkan perubahan yang baik di masyarakat, dengan adanya teknologi manusia semakin dimudahkan. Perubahan terjadi menghasilkan dampak positif atau negatif sekalipun. Dalam tulisannya McLuhan mengatakan bahwa "...teknologi-teknologi secara radikal mengubah organ-organ persepsi manusia, dan karenanya mengubah sama sekali gambaran dari suatu identitas tentang dirinya sendiri dan orang lain" (McLuhan 1971). Objek kebendaan teknologi memiliki fungsi dan peran masing-masing di masyarakat. Pengamatan terhadap benda keseharian menjadi salah satu daya tarik penulis dalam membuat karya ini, yang mana untuk menggali lebih dalam tentang eksistensinya di masyarakat. "...realita apapun seakan baru ada ketika ia diamati dan eksistensinya akan semakin menjadi menarik ketika diamati secara dalam dan komprehensif." (Marianto 2017).

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Art

Dalam penggunaan secara umum media merupakan bentuk jamak dari medium, yang mengacu pada bentuk komunikasi massa, seperti surat kabar cetak maupun elektronik hingga internet. Sedangkan penggunaan dalam seni, media mengacu pada materi, metodologi, mekanisme, teknologi atau perangkat lainnya yang dapat mewujudkan sebuah karya (Moran 2009).

Dalam arti etimologi luas, media art adalah istilah menunjukkan seni yang menggunakan instrumen kreatif atau ekspresif baru yang dibuat tersedia untuk seniman, dari fotografi hingga bioteknologi (Rush 1999).

Tulisan Agung Hujatnika dalam buku apresiasi seni media baru mengatakan bahwa pengertian umum tentang kata 'media' sebagai 'perantara pesan', Semacam proses pengiriman informasi dan proses komunikasi antara pengirim dengan penerima (Hujatnika 2006). Ade Darmawan salah seorang seniman seni media mengatakan bahwa perkembangan seni media akan selalu sejalan dengan penemuan-penemuan teknologi baru yang juga mempengaruhi kehidupan masyarakat kontemporer (Rancajale 2015). Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa seni media adalah sebuah bentuk kesenian yang lahir karena perkembangan laju teknologi informasi dan teknologi itu sendiri.

Dalam perkembangannya seni media hanya bisa disampaikan melalui multimedia, Masing-masing teknologi multimedia audio visual membangkitkan pertanyaan estetika baru (Daniels 2004). Ada dua hal: yang pertama melekat pada medium (misalnya berbagai bentuk montase dalam fotografi, film dan media gambar digital), kedua dalam konteks budaya secara keseluruhan, yaitu bagaimana media berhubungan dengan media dan bentuk seni yang ada (Daniels 2004). Pendekatan baru terhadap estetika media ini dikemukakan sejak awal sebagai reaksi terhadap sifat teknologi yang semakin meningkat dan percepatan media persepsi sehari-hari. Motif kedua ini juga berlanjut sampai sekarang dalam analisis dan dekonstruksi seniman media massa. Beberapa teori diatas menjelaskan

beberapa landasan teori yang digunakan penulis dalam pembuatan seri karya ini. Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa teori ini sebagai salah satu landasan dalam berkarya, yang mana penulis menggunakan kajian media art sebagai wacana mendasar dan bentuk presentasi dalam penciptaan seri karya penulis. Unsur media art dapat dilihat dari visual objek teknologi yang penulis gunakan sebagai medium utama yang ditonjolkan dalam seri karya ini. Dan yang terlebih penting lagi, penulis merespon dan mengkritisi media teknologi yang digunakan masyarakat khususnya di Indonesia.

B. Recycling Plastic

Menurut United States Environmental Protection Agency (EPA), recycling adalah proses mengumpulkan, memilah, dan mengolah kembali bahan-bahan bekas menjadi produk baru. Tujuannya adalah mengurangi penggunaan bahan baku baru, mengurangi limbah yang diarahkan ke tempat pembuangan sampah, dan mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan.

Menurut Ellen MacArthur Foundation, recycling adalah proses konversi limbah menjadi bahan baku yang dapat digunakan kembali dalam siklus ekonomi. Ini melibatkan pengumpulan, pemrosesan, dan pembuatan produk baru dari limbah yang dihasilkan.

Menurut European Commission, recycling adalah proses di mana bahan-bahan yang telah digunakan dikumpulkan, dipisahkan, dan diolah kembali untuk membuat produk baru. Hal ini dilakukan untuk mengurangi konsumsi sumber daya alam, mengurangi emisi gas rumah kaca, dan mengurangi pencemaran lingkungan.

C. Readymade

Istilah *readymade* dalam istilah karya seni adalah serangkaian benda-benda atau objek yang dapat langsung dipakai untuk membuat karya seni (Susanto, 2011, p. 327). Istilah ini diciptakan oleh seniman Prancis Marcel Duchamp pada tahun 1913. Sebuah istilah Duchamp diterapkan pada benda-benda yang diproduksi secara massal dan ia memberikan status seni (Hopkins, 2000, p. 37). Disebut *readymades* atau benda-benda yang

ditemukan karena mereka siap digunakan dari jalur perakitan pabrik; Duchamp tidak membuat benda-benda tersebut dan bisa dibuang, menemukan mereka sebagai karya seni (Carroll, 1999, p. 28).

Penulis menggunakan *readymades* sebagai elemen dalam presentasi artistik. Penulis menggunakan benda-benda yang sudah ada seperti speaker tanduk, tank mainan dan tripod yang dikonfigurasi dalam karya seni instalasi.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode Practice Led Research yang mana berfokus pada menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui praktik berkarya seni yang dilakukan. Selain itu penciptaan karya ini memaparkan proses praktik berkarya seni secara detail mulai dari konsep, perancangan hingga pengejawantahan gagasan tersebut menjadi wujud karya (Hendriyana, 2022). Dalam proses penciptaan karya ini mencoba mencatat setiap proses yang dilakukan mulai dari konsep karya, studi perangkat elektronik, perakitan karya hingga karya tersebut jadi.

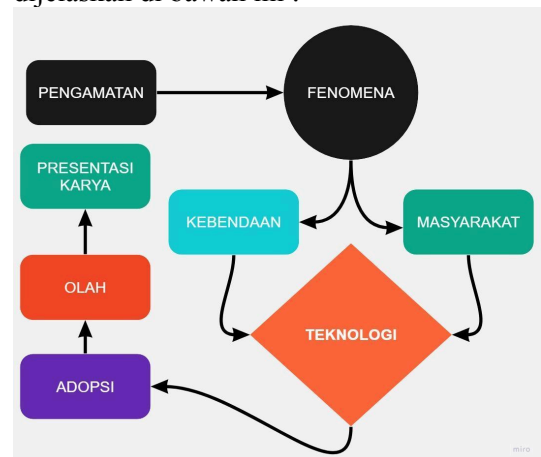
Pengumpulan data lainnya dalam penelitian ini sebagian besar dilakukan melalui observasi lapangan, yang mana mengamati benda-benda keseharian yang digunakan di masyarakat Dakar, beberapa objek tersebut adalah Tamborine. Pengumpulan data dilakukan untuk menghasilkan konsep karya dalam penciptaan karya ini.



Gambar 1 Penggunaan tamborine oleh Masyarakat Dakar.

B. Kerangka Berpikir

Dalam perancangan karya ini menggunakan skema seperti yang dijelaskan di bawah ini :



Gambar 2 Kerangka Berpikir

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Karya

Penulis melihat bentuk dari tamborine yang sangat kuat dalam tradisi masyarakat Dakar, Tamborine menjadi media yang efektif dalam kegiatan masyarakat. Tamborine sebagai objek yang dipinjam dari masyarakat untuk dimetaforakan menjadi persepsi baru dan menyimbolkan suatu realitas dari masyarakat.

Dari hal tersebut, penulis merelasikan bahwa tamborine menjadi representasi identitas dari masyarakat mayoritas dan fenomena sosial. Objek tamborine tersebut penulis jadikan objek utama dalam seri

karya ini. Penulis mengkonfigurasi kembali objek tersebut ditambah dengan objek lainnya dan menambahkan teknologi komputasi atau pemrograman untuk menghasilkan interaktivitas dengan apresiator. Hal tersebut dipilih sesuai dengan konsep karya yang ingin dihadirkan oleh penulis dalam seri karya ini. Nantinya teknologi komputasi tersebut dipilih dan menghasilkan interaktivitas dalam karya ini.

Taman merupakan suatu tempat yang menarik bagi penduduknya, di mana taman tersebut dapat menjadi ruang pertemuan untuk bersantai, bermain, dan aktivitas lainnya. Ker Thioissane telah mengundang beberapa seniman untuk memberikan respons terhadap sebuah tempat perlindungan sosial di kawasan Sicap Liberte 2, Dakar. Sicap merupakan kawasan pemukiman yang dibangun oleh warga setelah kemerdekaan Senegal pada tahun 1960. Di salah satu sudut Sicap terdapat hunian vertikal dan di area tersebut terdapat sebuah taman yang dibangun oleh seorang seniman pada dekade terakhir. Taman tersebut menjadi objek respons bagi beberapa seniman yang terlibat dalam proyek seni ini.

Penulis mencoba memberikan respons dengan menjadikan taman sebagai tempat bermain bagi siapa saja, merespons bentuk yang telah ada yaitu sumber air, dengan membuat instalasi interaktif yang menggunakan gadung dari jimbe. Suara yang dihasilkan dari jimbe akan mengirimkan sinyal ke perangkat keras mikroprosesor, kemudian sinyal tersebut akan dikirimkan ke strip lampu LED WS2812B yang ditempatkan di dalam sebuah kotak heksagonal. Kotak heksagonal tersebut saya tutupi dengan kantong plastik daur ulang yang saya proses dengan menggunakan setrika.

Pada acara yang diselenggarakan oleh Ker Thioissane pada tanggal 2 Desember 2022, anak-anak setempat menikmati bermain dengan memukul jimbe yang ada dan mengubah bentuknya. Melihat respons yang ditunjukkan oleh anak-anak membuat saya merenungkan bahwa karya yang saya buat ini dibaca oleh anak-anak dan mereka meresponsnya sebagai bentuk bermain yang menarik dalam konteks

taman. Apakah hal ini akan terjadi jika karya ini ditempatkan di ruang kubus putih? dan apakah anak-anak akan membacanya seperti yang terjadi di taman?

B. Pemilihan Teknik dan Medium

Dalam karya ini, penulis menggunakan seni instalasi sebagai pilihan presentasi artistik. Dimana gagasan penulis dalam seri karya ini bisa disampaikan melalui sebuah medium presentasi artistik karena penulis menggunakan objek-objek readymades yang disusun dan dikonstruksikan pada sebuah ruang. Maka dari itu penulis memilih seni instalasi sebagai medium presentasi artistik.

Terdapat beberapa tujuan dari penggunaan seni instalasi dan elemen readymades dalam karya ini, pertama berangkat dari objek tamborine yang sudah banyak dipasaran serta dikonsumsi oleh masyarakat, penulis merasa dengan mudah mendapatkannya dan ketika penggunaan objek tersebut digunakan langsung dalam karya seni, penulis berharap kesan langsung yang dihasilkan soal asosiasi terhadap tamborine tersebut. Terlebih dengan konfigurasi yang penulis lakukan dalam karya ini. Selain itu penggunaan tank mainan yang sudah ada dipasaran mempermudah penulis dalam proses pembuatan karya. Selain itu juga, gagasan soal "mempermainkan" kekacauan merupakan salah satu wacana yang penulis kemukakan dalam seri karya ini. Dan hal tersebut penulis rasa mempermudah apresiator untuk menangkap lapisan-lapisan gagasan karya. Dan disajikan dengan seni instalasi bertujuan untuk membuat konfigurasi artistik sehingga membentuk narasi gagasan yang utuh.

C. Seni Instalasi

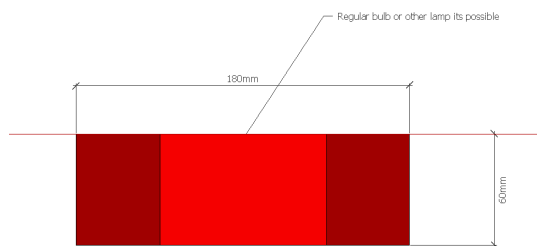
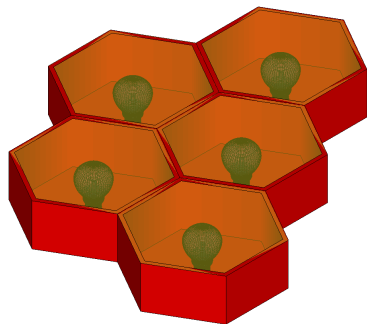
Pada prinsipnya, karya seni rupa bekerja merangsang indera-indera manusia, tidak hanya panca indera saja. Pada perkembangannya karya seni rupa juga mampu merangsang pengalaman manusia. Seni instalasi berbeda dengan seni konvensional pada umumnya, seni instalasi mengarahkan pemirsa secara langsung sebagai kehadiran literal dalam ruang. Kesadaran yang dibangun oleh apresiator dalam meningkatkan kehadiran dan pengalaman tubuh apresiator. Dan

kehadiran literal dari pemirsa merupakan karakteristik kunci dari seni instalasi. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pemirsa bagaimana objek-objek yang dipasang (dikuasai) di sebuah ruang dan merespon dari tubuh pemirsa (Bishop, 2005, p. 10). Seni instalasi menawarkan kita pengalaman sensorik yang lebih luas. Kita tidak hanya melihat dan merasakan namun kita berada secara literal dalam karya seni tersebut dan melibatkan semua inderawi kita (Whithman, 2010, p. 150).

D. Proses Berkarya

Dalam pembuatan seri karya ini, penulis mengalami beberapa proses dalam berkarya, proses tersebut cukup berbeda secara teknis dengan proses berkarya seperti melukis, memotong atau mencetak. Proses pembuatan seri karya ini lebih mendekati dan menggunakan benda-benda elektrikal.

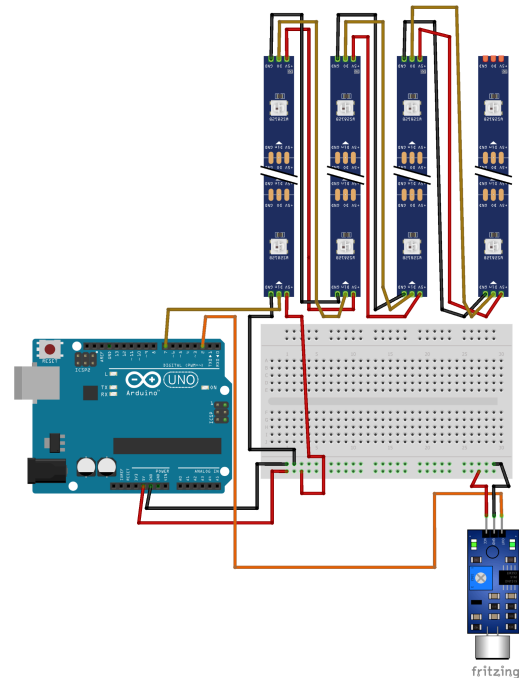
E. Merancang Karya



Gambar 3 Rancangan karya

Proses perancangan karya merupakan salah satu proses yang cukup penting, perancangan dilakukan untuk merasionalkan gagasan berdasarkan temuan dilapangan. Proses ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SketchUp*. Karena proses ini untuk merasionalkan

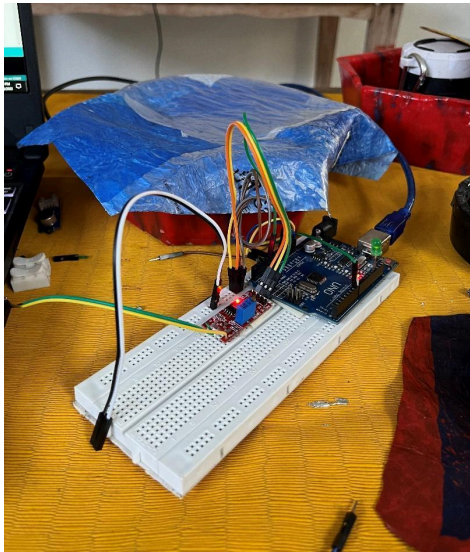
gagasan, maka dari itu perancangan mempertimbangkan ukuran dan alat pendukung dalam proses perancangannya. Perancangan karya dilakukan agar arah dari bentuk karya sudah diartikulasikan dan penulis sebagai seniman mempunyai bayangan dan mempermudah untuk menetapkan dimana karya ini akan dipresentasikan.



Gambar 4 Proses uji coba perangkat elektronik

Perencanaan tidak hanya dilakukan pada wujud yang ditampilkan saja. Perancangan dilakukan pada rangkaian elektroniknya juga, hal ini dilakukan untuk memberikan landasan tentang skema elektronik yang akan bekerja nantinya, perancangan ini juga dilakukan untuk memilih rangkaian elektronik apa yang diperlukan dalam karya ini.

F. Studi Perangkat Elektronik



Gambar 5 Proses uji coba perangkat elektronik

Pendekatan *media art* dalam karya ini dilakukan dan dielaborasi dengan perangkat elektronik. Perangkat elektronik yang digunakan adalah mikroprosesor *arduino*, sensor suara, lampu *led ws2812b* dan kabel sebagai pendukung. Perangkat elektronik ini dirangkai mengikuti program yang sesuai dengan konsep karya yang diusung yaitu merespon sinyal berupa suara dari sensor suara yang dikirimkan ke mikroprosesor dan diolah sesuai dengan pemrograman dan dikirimkan ke lampu *led ws2812b*.

```
Tomborn_Datar_Projek | Arduino IDE 2.1.1
File Edit Sketch Tools Help
Select Board
Tomborn_Datar_Projek.ino
1 // NeoPixel Ring simple sketch (c) 2013 Shah Erison
2 // Released under the GPLv3 license to match the rest of the
3 // Adafruit NeoPixel library
4
5 #include <Adafruit_NeoPixel.h>
6 #ifdef __AVR__
7 #include <avr/power.h> // Required for 16 MHz Adafruit Trinket
8 #endif
9 const int buttonPin = 2; // the number of the pushbutton pin
10 int ledPin = 12; // select the pin for the LED
11 int sensorValue = 0; // variable to store the value coming from the sensor
12
13 // Which pin on the Arduino is connected to the NeoPixels?
14 #define PIN 7
15
16 // How many NeoPixels are attached to the Arduino?
17 #define NUMPIXELS 49 // Popular NeoPixel ring size
18
19 // When setting up the NeoPixel library, we tell it how many pixels,
20 // and which pin to use to send signals. Note that for older NeoPixel
21 // strips you might need to change the third parameter -- see the
22 // strandtest example for more information on possible values.
23 Adafruit_NeoPixel pixels(NUMPIXELS, PIN, NEO_GRB + NEO_KHZ800);
24
25 #define DELAYVAL 7
26
27 int buttonState = 0; // variable for reading the pushbutton status
28
29 void setup() {
30 // These lines are specifically to support the Adafruit Trinket 5V 16 MHz.
31 // Any other board, you can remove this part (but do not leave it):
32 #if defined(__AVR_ATtiny85__) && (F_CPU == 1000000)
33 clock_prescale_set(clock_div_1);
34 #endif
35 // END of Trinket-specific code.
36 pinMode(ledPin, OUTPUT);
37 pinMode(buttonPin, INPUT);
38
39 Serial.begin(9600);
40
41 pixels.begin(); // INITIALIZE NeoPixel strip object (REQUIRED)
42 }
43
44 void loop() {
45 pixels.clear(); // Set all pixel colors to 'off'
46 buttonState = digitalRead(buttonPin);
47
```

Gambar 6 Proses pemrograman dengan arduino IDE

Proses studi elektronik juga dilakukan pada pemrograman sistem elektronik yang akan bekerja nantinya, hal ini menjadi dasar perangkaian perangkat elektronik. Dalam proses ini gagasan dalam karya juga diartikulasikan dimana kerja-kerja komputasi juga menjadi faktor penting dalam menentukan karya ini.

G. Perakitan

Proses ini mengeksplorasi pengolahan limbah plastik menjadi elemen karya. Limbah plastik yang digunakan adalah HDPE dan LDPE, masing-masing memiliki fungsi yang berbeda dalam karya ini. Plastik HDPE sebagai box untuk menyimpan lampu *led ws2812b* dan plastik LDPE untuk menutup box tersebut namun masih menghasilkan pendaran cahaya dari lampu didalamnya. Dalam prosesnya masing-masing memiliki cara yang berbeda dalam mengolahnya.



Gambar 7 Proses pengolahan plastik LDPE

Untuk jenis plastik LDPE proses pengolahan dilakukan dengan sederhana, plastik LDPE yang fungsi awalnya sebagai kantong kresek, di tumpuk beberapa lapis lalu di atasnya diletakkan kain teflon atau kertas roti karena proses selanjutnya adalah disetrika dengan suhu antara 80°C sampai 100°C. Hasilnya tumpukkan plastik tersebut akan bersatu dengan ukuran yang lebih tebal. Sedangkan plastik HDPE setelah limbah plastik dari tutup botol di cacah lalu dimasukan kedalam cetakan yang

berbentuk hexagonal dan cetakan yang terisi cacah tersebut dimasukan ke dalam oven untuk dipanaskan pada titik $> 160^{\circ}\text{C}$. Pada titik tersebut dan waktu sekitar 45 menit plastik cacahan akan leleh dan mudah dibentuk sesuai dengan bentuk cetakan.



Gambar 8 Proses perakitan lampu led ws2812b



Gambar 9 Proses perakitan plastik HDPE dengan LDPE

Proses selanjutnya ialah merakit seluruh elemen-elemen yang dihasilkan pada proses sebelumnya. Perakitan ini dilakukan dalam beberapa tahapan seperti merangkai lampu ws2812b pada box, lalu proses menutupi box HDPE dengan plastik LDPE dan tidak kalah penting ialah menguji coba pendaran cahaya pada

box.

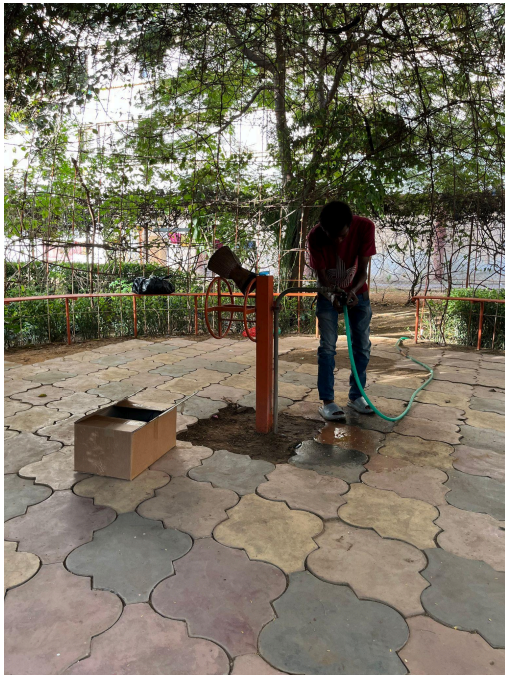


Gambar10 pendaran cahaya led ws2812b pada box

Perakitan juga dilakukan untuk menyusun objek-objek yang telah dirakit menjadi sebuah karya seni instalasi interaktif. Tahap ini juga mempertimbangkan situs spesifik di taman, dengan pertimbangan karya ini bisa menyesuaikan secara estetis dan teknis pada situs tersebut. Maka diperlukan observasi terlebih dahulu.

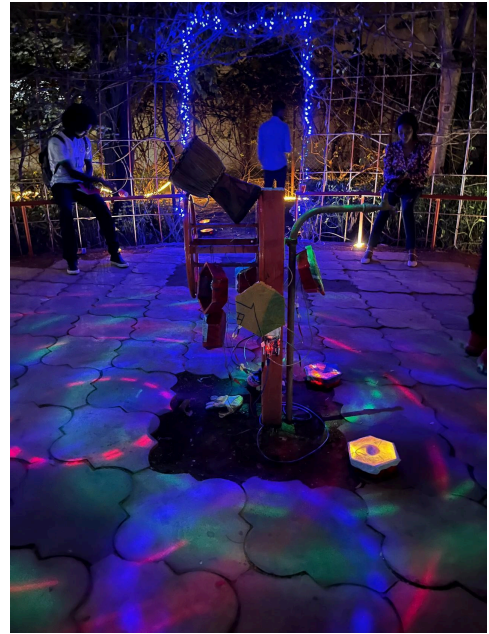


Gambar11 Situs yang akan di install karya seni



Gambar 12 Proses perakitan di situs taman

H. Karya Jadi



Gambar 14 Karya jadi setelah terpasang



Gambar 13 Proses perakitan di situs taman pada malam hari



Gambar 15 Pengunjung melihat karya ini

Proses perakitan juga perlu dilakukan di malam hari, hal ini mempertimbangkan bagaimana komposisi cahaya dalam box akan bekerja secara estetis, proses ini juga menguji coba respon suara tamborin yang telah dirangkai. Penyesuaian program juga dilakukan di tahap ini, karena situasi dan kondisi ruang yang terjadi antara studio dimana penulis bekerja dengan situs dimana karya ini dipresentasikan. Penyesuaian dilakukan untuk mengukur intensitas respon sound sensor yang dibaca oleh mikroprosesor.



Gambar 16 Anak-anak di Sicap Liberte memainkan tamborin dan merasakan interaksi dari karya ini

Penulis menggunakan objek tamborine sebagai representasi identitas masyarakat dan fenomena sosial. Melalui karya seni yang menggunakan teknologi komputasi, penulis mencoba menciptakan interaktivitas dan respons dari apresiator. Taman juga diidentifikasi sebagai tempat yang menarik bagi penduduknya sebagai ruang pertemuan dan kegiatan sosial, khususnya untuk anak-anak dimana penulis melihat dampak dari karya ini adalah anak-anak sangat senang untuk berinteraksi dengan karya ini, mereka memainkan tamborin tersebut dan melihat lampu yang menyala dari respon sensor terhadap suara tamborin tersebut. Berbeda dengan orang dewasa yang hanya melihat karya ini sebagai objek seni yang mungkin sulit dipahami. Proses recycle plastik bisa sebagai bentuk dan medium dalam karya instalasi seni interaktif.

Dalam proses penciptaan karya ini penulis memperhatikan beberapa faktor penting. Dalam proses mengolah plastik HDPE sehingga tepat memancarkan cahaya dari lampu *led ws2128b* itu juga menjadi salah satu pertimbangan. Jika terlalu tebal pendaran dari lampu tersebut tidak akan terlihat dengan sempurna.

Proses penciptaan karya ini juga memakan waktu yang cukup lama, karena membutuhkan beberapa pertimbangan seperti mempertimbangan teknis pengerjaan dan observasi lapangan. Namun hasil dari interaktivitas yang dirancang sebelumnya juga diluar dugaan penulis, reaksi anak-anak dalam melihat objek yang juga dekat dengan mereka, secara responsif mereka langsung memainkan tamborin tersebut tanpa mempertimbangkan benda tersebut karya seni atau tidak. Berbeda dengan orang dewasa yang memiliki pengalaman melihat benda-benda yang telah dirangkai menjadi karya seni.

V. KESIMPULAN

Penulis menggunakan tamborin sebagai representasi identitas masyarakat dan fenomena sosial, menciptakan karya seni interaktif dengan teknologi komputasi untuk menarik interaksi dari apresiator. Taman dipilih sebagai lokasi presentasi karena menarik bagi kegiatan sosial, terutama anak-anak yang senang berinteraksi dengan karya ini, berbeda dengan orang dewasa yang melihatnya sebagai objek seni kompleks. Proses daur ulang plastik digunakan sebagai medium dalam instalasi ini, dengan perhatian khusus pada ketebalan plastik HDPE agar cahaya dari lampu LED terlihat sempurna. Meskipun proses penciptaan memakan waktu lama dan melibatkan banyak pertimbangan teknis dan observasi, hasilnya menunjukkan interaktivitas yang kuat, terutama dari anak-anak yang langsung bermain dengan tamborin tanpa memandangnya sebagai karya seni.

DAFTAR PUSTAKA

Bishop, C. (2005). *Installation Art : A Critical History*. London: Tate Publishing.

Connolly, M. (2009). Art and (New) Media, Through the Lens of the IMMA Collection . Dalam L. Moran (Penyunt.), *WHAT IS- (New) Media Art?* . Dublin: Irish Museum of Modern Art.

Hujatnika, A. (2006). Tentang Seni Media Baru: Catatan Perkembangan. Dalam *Buku Apresiasi Seni Media Baru*. Jakarta: Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Nilai Seni dan Film, Depbudpar.

Mariato, M. D. (2017). Kritik Seni & Levitasi. Dalam M. D. Mariato, *Art & Life Force in a Quantum Perspective*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher.

Mcluhan, M. (1971). Teater Global. Dalam Y. Manhunwijaya (Penyunt.), *Teknologi Dan*

Dampak Kebudayaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Moran, L. (2009). WHAT IS- (New) Media Art? Dalam L. M. Byrne (Penyunt.), *WHAT IS- (New) Media Art?* Dublin: Education and Community Programmes, Irish Museum of Modern Art, IMMA.

Rancajale, H. (2015). *Dasar-Dasar Pengetahuan Seni Video*. Jakarta.

Rush, M. (1999). *New Media in Art*. London: Thames & Hudson.

Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta & Bali: DictiArt Lab & Djagad Art House

Hendriyana, H.. (2021). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research And Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain (II). Penerbit Andi.