

## ***Augmented Reality : Interaksi Seni Media Alternatif pada Pameran Nandur Srawung ke-9***

**Aditya Tama Isdiarto, Ajeng Tita Negoro**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain,  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia

### **ABSTRAK**

Nandur Srawung merupakan pameran internasional tahunan yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan Yogyakarta. Augmented Reality adalah salah satu media alternatif yang dapat dielaborasi dengan seni dan juga dibalut dengan budaya tradisional. Melalui metode pendekatan deskriptif, kami akan membahas bagaimana proses kolaborasi antara tim dari studio kolektif grafis Krack! dengan Aditya Tama Isdiarto yang juga sebagai artis komisi membangun karya monumental di Yogyakarta pada tanggal 16 hingga 23 Oktober 2022 dengan memanfaatkan augmented reality sebagai media interaksi kepada pengunjung. Tujuannya adalah memberikan pemahaman kepada pembaca bahwa seni akan selalu mengikuti perkembangan teknologi hari ini dan mendatang.

Kata Kunci: Augmented Reality, Seni, Media

### **ABSTRACT**

*Nandur Srawung is an annual international exhibition organized by the Yogyakarta Culture Office. Augmented Reality is an alternative media that can be elaborated with art and also covered with traditional culture. Using a descriptive approach, we will discuss how the collaborative process between the teams from the Krack! with Aditya Tama Isdiarto who is also a commission artist building monumental works in Yogyakarta from 16 to 23 October 2022 by utilizing augmented reality as a medium for interaction with visitors. The goal is to give readers an understanding that art will always keep abreast of current and future technological developments.*

*Keywords: Augmented Reality, Art, Media*

### **How to Cite:**

Aditya Tama Isdiarto, & Ajeng Tita Negoro. (2023). Augmented Reality : Interaksi Seni Media Alternatif pada Pameran Nandur Srawung ke-9. *GESTALT : JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 5(1), 25–32.  
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v5i1.139>



## PENDAHULUAN

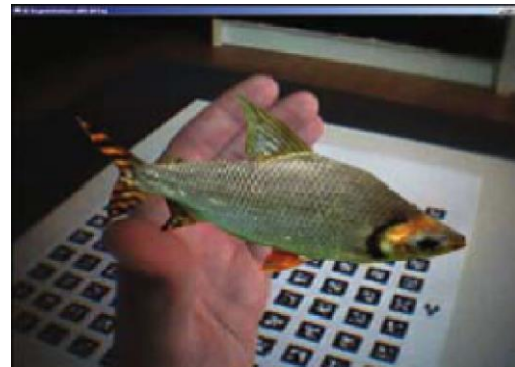
Sama halnya seperti *Virtual Reality* (VR), *Augmented Reality* (AR) menjadi sebuah hal alternatif baru yang muncul 5 tahun terakhir ini di Indonesia. Beberapa seniman telah memulai menggunakan teknologi ini pada pameran semi permanen. Penggunaan industri dari *augmented reality* juga semakin meningkat. Penerapan secara spesifik melalui pendekatan tampilan alternatif membuka jalan menuju fleksibilitas, efisiensi yang tinggi, dan pengaplikasian baru bagi *augmented reality* dalam pengaplikasian media statis.

Beberapa mendefinisikan AR sebagai sebuah hal yang spesial dari VR. Pendapat lain dari AR adalah lebih dari sebuah konsep keseluruhan dan melihat VR sebagai hal yang special dari AR. AR mencoba menyematkan formula sintesis ke dalam dunia nyata (atau ke dalam video langsung dari dunia nyata). (Bimber, 2005)

Ada juga yang mendefinisikan *Augmented Reality* adalah aplikasi gabungan dari dunia nyata dan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. (Mustaqim, 2016)

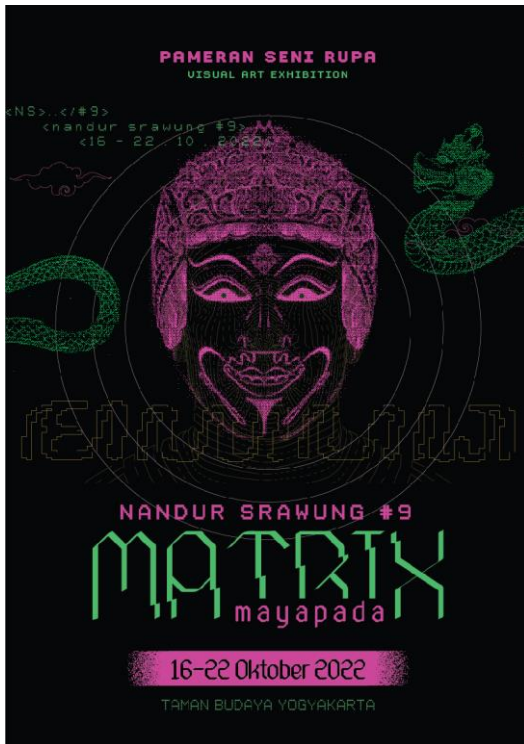
Dari pernyataan sebelumnya, *augmented reality* dapat diartikan pada keterhubungan sintesis informasi ke dalam dunia nyata atau jika di sederhanakan menghadirkan dunia maya pada ruang lingkup nyata.

Nandur Srawung merupakan agenda tahunan yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan Yogyakarta dengan program dana istimewa yang salah satunya dialokasikan untuk



Gambar 1. Screenshots of the ARTag Application developed by the NRC Institute for Information Technology Montreal, Canada

melestarikan budaya dan seni baik tradisional maupun kontemporer. Dalam agenda di tahun 2022 tema yang diangkat adalah Matriks Mayapada, melihat serta mengamati fenomena dua tahun ke belakang menjadi fokus para kurator untuk menentukan tema tersebut. Terjadi banyak pergeseran budaya, pola perilaku dan gaya hidup dikarenakan wabah COVID 19 yang saat ini berubah menjadi kehidupan endemi. Digitalisasi menjadi faktor yang mendominasi karena tidak dapat dipungkiri intensitas kita bersentuhan satu sama lain semakin jarang serta peradaban semakin berkembang cepat. Hal ini terlihat dimana segala transaksi saat ini menggunakan produk digital mulai dari aplikasi belanja hingga aplikasi pembayaran (*cashless*). Begitu juga dalam karya seni, sebagai benda yang memiliki nilai artistik dan estetika perannya mulai berkembang. Realita sekarang memberikan banyak peluang berkesenian. Secara empiris menurut Aditya Tama Isdiarto, kesenian hari ini adalah hibrida karena dapat berwujud, maya dan bahkan bisa keduanya.



Gambar 2. Poster & Cover katalog Pameran Nandur Srawung.

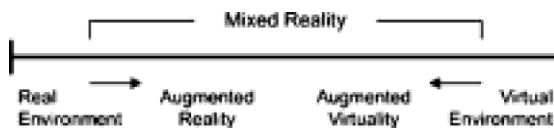
Pada pergelaran pameran tersebut tim kurator Nandur Srawung menunjuk studio seni kolektif grafis Krack! bekerja sama dengan Aditya Tama Isdiarto yang mewakili kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto sebagai seniman utama yang karyanya diaplikasikan pada fasad pintu masuk galeri ruang pamer. Krack! merupakan studio seni kolektif grafis asal Yogyakarta, studio kolekti ini berdiri sejak Mei 2013 yang memiliki spesialisasi khusus dalam bidang seni grafis atau cetak. Pada kesempatan tahun tersebut Krack! menjadi pilihan kurator sebagai karya utama yang juga sebagai karya penyambut selamat datang kepada pengunjung dikarenakan tepat sebagai respon atas keresahan pada ruang lingkup sosial yang sudah meresahkan bagi pandangan kolektif tersebut. Berikut adalah kutipan dari penjelasan karya yang dituliskan juga pada katalog

Nandur Srawung "Matrix Mayapada" 2023:

"Hantu ialah sosok yang dianggap menakutkan dan mengancam kehidupan manusia. Kemunculannya sering membuat seseorang terdiam beku, lari terbirit, dan bingung. Dalam kebudayaan Jawa, hantu telah menjadi bagian kehidupan masyarakat sejak ribuan tahun silam. Sebut saja kitab Kakawin Sena dan Serat Nawaruci menjelaskan sosok hantu seperti Dengan (Butho Dengan), Kamangmang, Bandalungan, hantu organ tubuh (Tetekan, Tongtongsot, Gegembung, Balung, Usus) dan sebagainya. Meski hantu-hantu itu kini boleh dikatakan tidak familiar dan digantikan hantu-hantu lebih baru, sosok hantu tetap bertahan dan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. The Phantom of The City ialah hantu populer yang menggentayangi warga kota dengan caranya masing-masing lewat sebuah ketakutan dan ancaman yang mengganggu keamanan politik, ekonomi, dan budaya sebuah kota. Jika, Anda memiliki kisah hantu tak kalah menakutkan: tuliskan!"

Fenomena metafisik atau masyarakat pulau jawa lebih mengenal sesuatu hal yang bisa disebut klenik masih sangat gemar untuk diperbincangkan. Hingga saat ini, dari kalangan tingkatan bawah hingga atas masih ada yang mempercayai sebagai sebuah hal yang dianggap dapat membantu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Percaya atau tidak terkadang apa yang mereka lakukan dapat terjadi. Namun kembali lagi pada individu masing-masing apakah itu sebuah upaya nyata atau kebetulan.



Gambar 3. Skema kerja Augmented Reality

Berlanjut pada teknologi yang banyak ragamnya saat ini, dunia maya juga bisa kita analogikan sebagai dunia metafisik. Kita dapat berinteraksi tanpa harus ada orang nyata dihadapan kita, sama dengan ketika ahli metafisik berinteraksi dengan makhluk tidak kasat mata. Dengan fenomena ini akhirnya mendapat titik temu persamaan dunia metafisik dengan dunia maya. Seluruhnya bisa jadi lebih mudah dalam penjelasan melalui analogi teknik kerja algoritma yang dirapal dan dituliskan layaknya mantra. *Virtual Reality* bisa kita dikaitkan bagaimana orang terdahulu pernah melakukan praktik *rogosukmo* melalui imajinasi-imajinasinya yang melakukan perjalanan spiritual tanpa memindahkan tubuhnya ke tempat yang dia inginkan. Dengan teknologi VR kita bisa berpindah kemanapun tanpa repot untuk mempersiapkan koper, visa perjalanan atau lainnya, dengan memanfaatkan *platform* yang tersedia dan lokasi yang ingin kita tujui semua dapat dilakukan dengan mudah. Hal lainnya adalah *Augmented Reality* yang dikaitkan dengan benda atau makhluk metafisik, kita tidak dapat melihat secara kasat mata namun dengan medium/media atau

perantara yang tujuannya membantu memperlihatkan bahwa yang metafisikpun ternyata benar adanya. Kita dapat menciptakan keberadaannya dengan media bantu *virtual reality* atau VR.

Dengan pemikiran-pemikiran tadi munculah elaborasi landasan karya sebagai alasan mencipta menggunakan teknik hibrida yang tidak hanya dapat dinikmati secara kasat mata namun juga dapat berinteraksi pada hal yang metafisik (*augmented reality*). Aditya Tama Isdiarto mewakili program studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto mencoba merespon apa yang telah Krack! konsep dan rancang dengan memberikan nyawa dalam karya tersebut dalam bentuk *Augmented Reality* dimana menggerakkan fasad pada pintu masuk ruang pameran dengan media gawai atau telepon pintar. Dengan tujuan memberikan sajian alternatif kepada masyarakat umum serta mengedukasi hasil olah dari kelompok kolektif berkolaborasi dengan akademisi.

Tujuan dari pembahasan ini adalah memberi gambaran peluang alternatif serta kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi terhadap *Augmented Reality* hari ini dan pandangan ke depan kepada masyarakat umum guna lebih memahami secara mendalam dari aspek pengetahuan hingga teknis aplikasi media.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Dengan memberikan gambaran proses kreatif dari studio seni kolektif grafis Krack! dan Aditya Tama Isdiarto sebagai kreator *augmented reality*. Dari masing-masing kegiatan akan dideskripsikan serta dijelaskan



bagaimana karya seni media alternatif dapat tercipta.

Dari proyek yang dijelaskan sebelumnya, tentu akan ada pertanyaan-pertanyaan terkait dengan penciptaan karya tersebut seperti : apakah kerja kolaborasi ini efektif dan bagaimana respon pengunjung terhadap karya yang diciptakan. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, kami akan membahas apa yang mendasari terciptanya sebuah karya monumental ini, kapan peristiwa kolaborasi ini muncul, dimana proses pengerjaan karya, siapa saja yang terlibat dalam kerja-kerja kolaboratif ini, kenapa karya ini harus diwujudkan, bagaimana teknis pembuatana atau perancangan karya *Augmented Reality* hingga pada hasil final. Dari rumusan pertanyaan tersebut, akan saya bahas pada bagian pembahasan agar para pembaca lebih memahami detail dari karya yang diciptakan.

## PEMBAHASAN

Fenomena hari ini memberikan sudut pandang yang tidak populer seperti biasanya. Ada hal baru yang perlu diketahui agar pengetahuan serta empiris masyarakat bertambah dan meningkat. Pada pembahasan kali ini, akan dipaparkan proses kerja kolaborasi bersama studio seni grafis Krack! mulai dari diskusi awal, penyamaan persepsi, konsep final hingga hasil akhir. Bagaimana karya dibuat, dan dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* yang Adit rancang.

*Augmented Reality* merupakan hal yang populer ketika Adit mengerjakan tulisan ini. Di Eropa sendiri, teknologi semacam ini sudah banyak diterapkan. Eropa sendiri saat ini lebih dikenal sebagai pusat laboratorium seni barat dan marak merancang festival audio visual dengan memanfaatkan *augmented*

*reality* yang secara bebas untuk diakses agar dapat berinteraksi dengan pengunjungnya. Bahkan media tersebut digunakan sebagai media informasi pada segala jenis event. Sebagai contoh pada Blooming Festival (Italy) dan Patchlab Festival (Poland).

Salah seorang kurator menghubungi Adit di penghujung bulan September 2022 untuk menjadi seniman komisi berkolaborasi dengan studio grafis kolektif Krack! untuk merespon sebuah karya monumental sekaligus sebagai pintu selamat datang kepada pengunjung yang hadir. Pada konsep awal, dari Krack! sendiri sudah merancang karya apa yang akan ditampilkan dan seperti apa model dan bentuknya. Karena jarak Yogyakarta dan Purwokerto cukup memakan waktu 4-5 jam, pada diskusi pertama kali diawali dengan pertemuan daring hingga menemui sebuah kesepakatan bersama. Akhirnya satu minggu sebelum pembukaan acara, Adit berangkat ke Yogyakarta untuk berkunjung dan bertemu dengan tim kolektif serta melihat progres pengerjaan karya. Kami mulai intens untuk menyelesaikan karya tersebut.

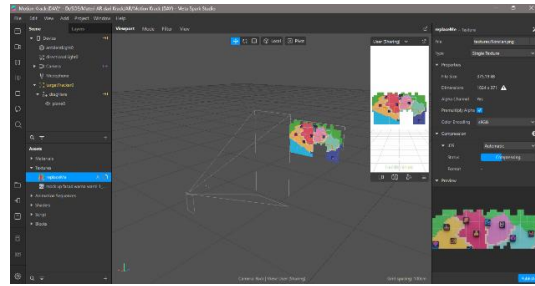


Gambar 4. Fasad karya “Phantom” di Pameran Nandur Srawung #9

Sekilas melihat Daerah Istimewa Yogyakarta, perkembangan seni dan budaya sangat cepat serta dapat

beradaptasi dengan baik, konsistensi dengan tradisional namun juga terus dan dapat berdampingan dengan budaya populer. Hal-hal ini adalah stimulus adanya regenerasi secara terus-terusan. Oleh karena itu banyak muncul studio seni, galeri, serta ruang kreatif dan residensi sebagai fasilitas seniman untuk terus hidup dan berkarya. Ekosistem dan sistem pendukung dari pemerintah DIY juga memiliki peran penting dengan adanya bantuan dana istimewa bagi para seniman yang ada di wilayahnya untuk selalu terus berkarya, berkolaborasi dan terus tetap belajar. Begitupun dengan agenda Nandur Srawung yang merupakan bukti konkret kehadiran pemerintah yang peduli dengan kelestarian seni dan budaya agar terus hidup dan berkembang. Sehingga agenda pameran dapat berjalan hingga saat ini.

Sisa waktu menjelang acara, tim Krack! mulai membawa panel karya satu per-satu dipasang pada fasad gedung Taman Budaya Yogyakarta dan Adit memulai menyusun *motion* karya dari Krack! berupa aset-aset sesuai dengan fasad yang akan dipamerkan. Dimulai membuat kerangka, pemasangan panel, pemasangan komponen pendukung, lalu menyempurnakan karya. Adit bertugas memastikan fasad dan desain konsep sesuai dan tepat untuk membuat *Augmented Reality* dapat berjalan dan dapat direspon oleh pengunjung. Ketika semua sudah terpasang dengan semestinya lalu ada dua tahap yang perlu Adit uji coba karena tidak bisa dipungkiri ini adalah tantangan bagi dia karena merespon karya yang besar dan monumental dengan *Augmented Reality*. Pertama yang dilakukan adalah menyamakan karya jadi dengan hasil dari *motion* yang Adit rancang.



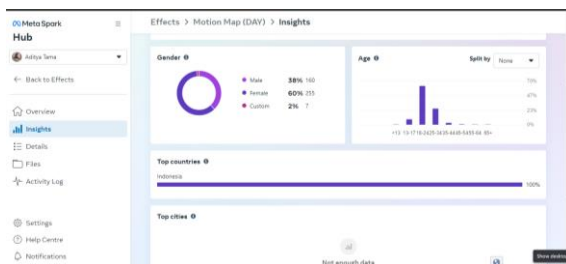
Gambar 5. Proses pengerjaan Augmented Reality “Phantom”

Berikutnya memasukan aset-aset yang diperlukan ke dalam *software Spark AR*. *Spark AR* sendiri merupakan *software open source* yang dikelola dan dikembangkan oleh Meta (Induk perusahaan dari facebook, instagram & whatsapp). Selanjutnya adalah *RnD* atau *Research and Development* agar konsep yang di rancang sesuai dengan harapan. Proses ini memerlukan waktu 1 hari. Setelah jadi Aditya Tama Isdiarto kembali mendiskusikan kembali dengan tim, apakah ada perubahan atau tidak, ternyata ada sedikit revisi tentang tampilan serta *motion* pada animasinya hingga menemui titik final akhirnya karya beserta *Augmented Reality* siap rilis tepat ketika pembukaan pameran.

Respon pengunjung yang hadir terhadap proses karya kerja tim ini disambut dengan baik dan di luar ekspektasi. Setiap hari rata-rata kurang lebih ada puluhan pengunjung yang berinteraksi dengan karya. Pembuktian ini diperoleh dari data yang ditampilkan pada *platform Meta creator studio* yang sangat spesifik. Misalnya, cakupan usia yang mengakses dan berinteraksi, jenis kelamin, asal daerah atau negara serta masih banyak lagi. Hal ini dapat menjadi acuan sekaligus laporan yang dapat dikaji dan diolah sebagai materi, bahan evaluasi, diskusi dan banyak hal mulai faktor hingga sudut pandang.



Gambar 6. QR Code Video Augmented Reality "Panthom"



Gambar 7. Data statistik pengunjung yang berinteraksi dengan Augmented Reality

Kegiatan kolaborasi ini memiliki banyak manfaat diantaranya yang utama menjalin silaturahmi hubungan baik terhadap sesama seniman baik lokal, antar daerah maupun lintas negara. Menghubungkan individu dengan kolektif atau antar kolektif. Membangkitkan kembali konsep gotong-royong dimana hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup dan berdiri sendiri. Berbagi ide dan pengalaman serta proses kreatif yang menimbulkan alternatif baru dalam dunia seni dan budaya baik tradisional dan populer.

## KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dan metode hingga pengetahuan akan terus berkembang. Begitu juga seni dan budaya populer akan terus berpengaruh dalam penciptaan karya dan sesuatu

yang dulunya dianggap tidak masuk akal dapat dijelaskan dan dianalogikan secara rasional.

Agenda pameran Nandur Srawung #9 berusaha memperkenalkan karya seni yang tidak berhenti hanya pada media konvensional saja, namun memberikan pandangan alternatif terhadap teknologi hari ini bahkan yang akan datang. Studio seni kolektif grafis Krack! dan Aditya Tama Isdiarto telah membuktikan hal yang irasional dapat menjadi rasional melalui karya dan teknologi AR.

*Augmented Reality* memberikan kita pemahaman serta pandangan terhadap seni media alternatif. Tidak menutup kemungkinan akan ada hal-hal menarik ke depannya pembuktian telepati dengan teknologi yang di semat atau ditanamkan pada anggota tubuh misalnya, atau menghadirkan yang maya menjadi nyata seolah-oleh di depan kita benar-benar ada.

Harapan saya semoga para pembaca dapat terbuka dengan segala pemikiran dan kemungkinan yang dianggap mustahil menjadi benar adanya. Serta untuk pengetahuan pasti akan ada waktunya usang, namun nilainya bisa kita konversi dan dielaborasi dengan pengetahuan hari ini atau mendatang sehingga ada konsep unik yang dapat menjadi daya tarik menjadi bahan pemikiran alternatif dan tidak akan pernah habis sebagai pembahasan dalam ranah akademis dan masyarakat pada umumnya. Karena saya yakin, sejarah ada karena manusia memiliki niat untuk berkembang dan dipelajari sebagai bahan pembelajaran pada masa berikutnya dan begitu juga sebaliknya orang-orang yang akan datang akan mengetahui apa yang telah kita buat, kita pikirkan menciptakan sejarahnya sendiri

sebagai pandangan dia tentang masa lalu.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada segenap tim dari studio kolektif grafis Krack! atas kerjasamanya, tim kurator Nandur Srawung atas kepercayaannya untuk berkolaborasi sebagai seniman komisi, serta pihak-pihak yang turut mendukung keberhasilan dalam perancangan karya ini termasuk kepada kampus yang saya abdi sekarang Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

#### KEPUSTAKAAN

Bimber, Oliver & Raskar, Ramesh : *Spatial Augmented Reality Merging Real and Virtual Worlds*, A K Peters Wellesley, Massachusetts, 2005

Dengzhe Ma, Jürgen Gausemeier, Xiumin Fan & Michael Grafe : *Virtual Reality & Augmented Reality in Industry*, Shanghai Jiao Tong University Press, Shanghai and Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2011

Furht, Borko : *Handbook of Augmented Reality*, Springer Science+Business Media, LLC ,2011

Höhl, Wolfgang : *Interactive Environments with Open-Source Software*, SpringerWienNewYork, 2009.

Ign. Gatut Saksono & Dr. Djoko Dwiyanto, M.Hum. : *Seri Budaya Jawa 10 Pokok Ajaran Kejawen*, Penerbit Elmatara, Yogyakarta, 2022

Katalog Nandur Srawung #9: *Matrix Mayapada*, Dinas Kebudayaan

Daerah Istimewa Yogyakarta, 2022

Mukti, Fajar Dwi : *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) DI KELAS V MI WAHID HASYIM*, Jurnal Elementary Vol. 7 No.2 Juli-Desember 2019

Mustaqim, Ilmawan : *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 13 No.2, Juli 2016, Hal 174

Prita Haryani & Joko Triyono : *AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN BENDA CAGAR BUDAYA KEPADA MASYARAKAT*, Jurnal SIMETRIS, Vol. 8 No. 2, November 2017