



AKSA JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
ISSN: 2615-1111 (online)
Available online at:
<http://jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id>

INTEGRASI GRAFIS GERAK DALAM KARYA “SENGKUJRENG” TERHADAP PENGALAMAN PENGUNJUNG PAMERAN NANDUR SRAWUNG X

Novan Edo Pratama

Universitas Negeri Yogyakarta

novanedopratama@uny.ac.id

ARTICLE INFO	ABSTRAK
Article history: Received: 21 May 2024 Revised: - Accepted: 21 May 2024 Keywords: Motion, Graphic, Integration, Nandur Srawung, Wayang	<i>The research explores the fundamental implications of integrating motion graphics in the context of "Sengkujreng" art on the aesthetic experience of visitors at the "Nandur Srawung X" exhibition. By employing a philosophical hermeneutic approach that delves into the complexity of interactions between visual and kinetic dimensions, the study reveals an aesthetic space that is open to diverse interpretations. The research findings highlight that the fusion of motion graphic technology can broaden the scope of visitor experiences, enrich aesthetic reflections profoundly, and unveil new horizons regarding the hidden symbols within artworks. With a substantial philosophical contribution, this study offers a profound perspective on the role of technology in expanding visitor experiences in aesthetic perception and approaching the concept of the sublime in human interaction with contemporary art.</i>

1. PENDAHULUAN

Integrasi teknologi grafis gerak telah menjadi *trend* dalam memperluas dan menambah pengalaman estetis pengunjung dalam ranah seni kontemporer. Menurut artikel web oleh French (2017), grafis gerak dapat menarik perhatian audiens dan juga memengaruhi emosi karena merupakan respons biologis yang disebut fenomena penularan emosi. Penelitian ini menelusuri ranah penularan emosi mendalam dari perpaduan yang substansial antara elemen grafis gerak, seni kontemporer berupa karya "Sengkujreng" pada pameran yang bergengsi, "Nandur Srawung X" dan juga respon emosi pengunjung pameran terhadap karya grafis gerak "Sengkujreng".

Mengutip dari artikel *International Design Conference on Integrated Interdisciplinary Innovation 2024* yang berjudul *Technology and Augmented Reality: Analysis and Visualization of*

the "Sengkujreng" Character Design in the Nandur Srawung X Art Exhibition oleh Pratama (2024), Karakter Sengkujreng adalah reinterpretasi kontemporer dari karakter wayang klasik Jawa, bernama Sengkuni. Sosok Sengkuni yang cerdas dan penuh muslihat kini dihadirkan dalam balutan persona baru yang lebih dekat dengan generasi milenial dan Z. Gaya Ilustrasi Dekoratif menghadirkan persona baru, sehingga dekat dengan generasi milenial dan Z yang notabennya pengunjung dari pameran Nandur Srawung X. Penelitian ini bisa memperdalam pemahaman terhadap interaksi yang kompleks antara dimensi visual kinetis, membuka jendela menuju ruang estetika sehingga membingkai makna dan interpretasi dalam beragam perspektif.

Hasil penelitian menyoroti kekuatan yang signifikan dari integrasi teknologi grafis gerak dalam memperluas spektrum pengalaman pengunjung, memperkaya refleksi estetik hingga ke lapisan-lapisan terdalam, serta mengungkapkan kompleksitas simbolik yang tersembunyi dalam setiap sentuhan karya seni. Dengan pendekatan filosofis yang mendalam, penelitian ini tidak sekadar mengulas peran teknologi dalam memperluas pandangan estetika, tetapi juga menjelajahi esensi sublime dalam interaksi manusia dengan ekspresi seni kontemporer.

Harapannya, eksplorasi ini tidak hanya memberikan wawasan yang mendalam bagi komunitas seni visual, namun juga merangsang refleksi yang lebih mendalam tentang bagaimana integrasi grafis gerak secara mendalam dapat menjadi pemantik kreatifitas yang memperkaya dan memperluas pengalaman estetis, serta menuntun pada pemahaman yang lebih mendalam akan kekayaan interpretatif yang terkandung dalam karya seni masa kini.

2. METODE PERANCANGAN

Metode yang di gunakan adalah *Practice-Led Research*. Menurut Nimkulrat (2007) dokumentasi memainkan peran kunci dalam metode penelitian *Practice-Led Research* yang dipimpin oleh praktik dalam bidang seni dan desain. Didukung dengan Mäkelä (2007) berpendapat: Artefak dan karya seni yang dihasilkan adalah jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dan dijadikan sebagai argumen artistik pada topik yang dipilih. Juga Rust dan Till, (2007) berpendapat *Practice-led research* dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang menghubungkan praktek seni dengan proses penciptaan dan eksperimen dalam rangka pengembangan pengetahuan tentang seni itu sendiri.

Penulis akan mengadopsi metode *Practice-Led Research* yang menekankan dokumentasi karya seni dan dokumentasi respons pengunjung terhadap karya, untuk digunakan sebagai

argumen artistik, serta menghubungkan praktek seni dengan proses penciptaan dan eksperimen sehingga mengembangkan pengetahuan tentang seni dalam jurnal yang akan ditulis.

3. PEMBAHASAN

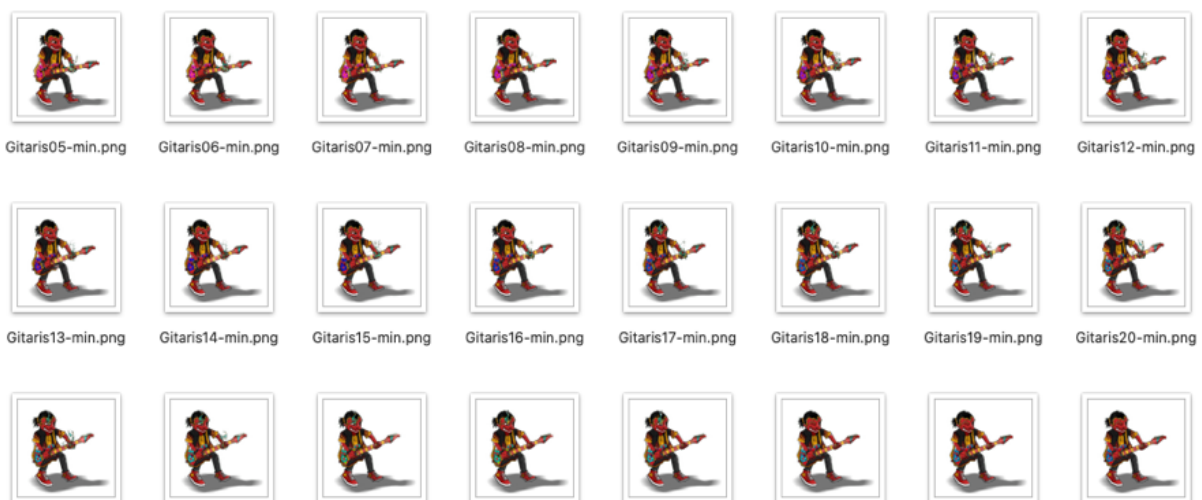
Integrasi merujuk kepada penggabungan atau penyatuan unsur-unsur yang berbeda untuk mencipta kesatuan yang utuh. Dalam pembahasan penelitian ini, penulis berusaha menuntun pada pemahaman yang lebih mendalam akan kekayaan interpretatif yang terkandung dalam karya Sengkujreng dalam pameran Nandur Srawung X.

- Grafis Gerak

Dalam jurnal penelitian Shaarani dkk (2021). Video berbasis grafis gerak / *motion graphic* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik pemrograman, serta diterima dengan baik oleh siswa di lembaga pendidikan tinggi. Dalam *Conference Proceedings* Yaakob dkk (2021) berkesimpulan Grafis gerak interaktif juga telah terbukti efektif dalam membantu orang mengelola stres, dengan hasil positif dari pengujian alpha. Nuryaningsih dkk (2020) juga berpendapat, Grafis Gerak 2D animasi telah digunakan untuk promosi pelayanan publik yang efisien, dengan hasil pengujian usability yang baik. Dari temuan-temuan diatas ini, Integrasi grafis gerak memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil pembelajaran, membantu dalam penanganan stres, serta efektif dalam promosi dan pelayanan publik.

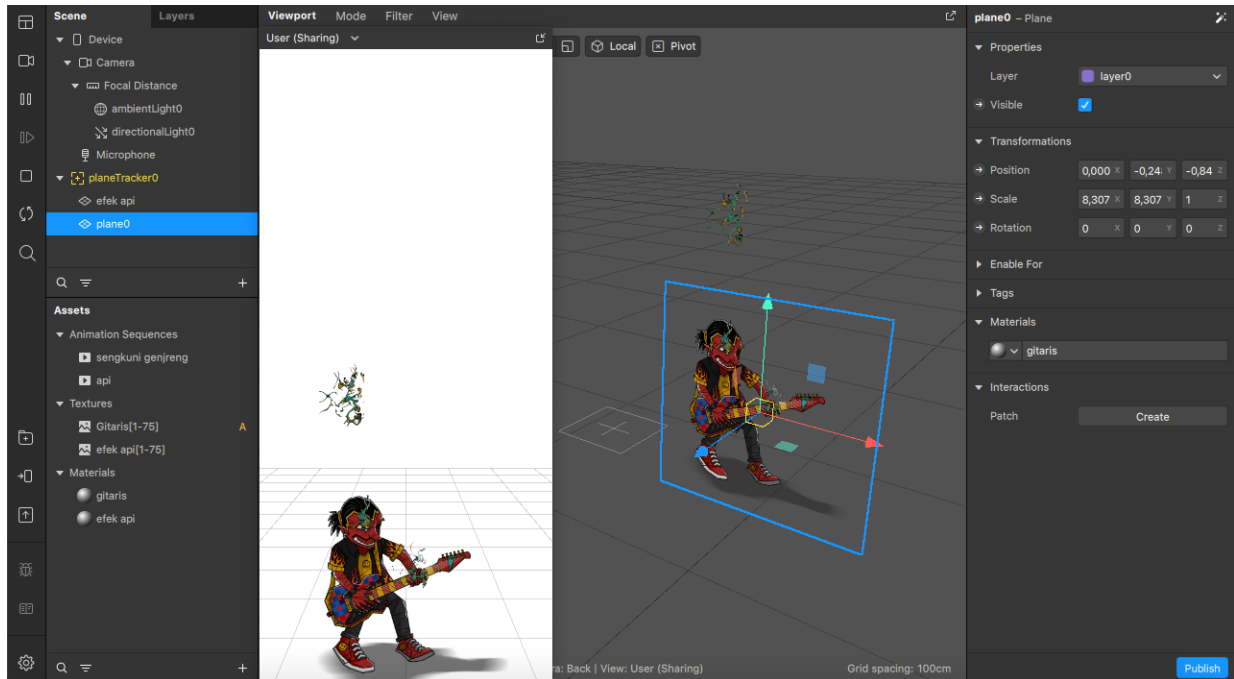
3.1 Integrasi Grafis Gerak

Integrasi dapat dijelaskan sebagai proses penggabungan atau penyatuan elemen-elemen berbeda menjadi kesatuan yang lebih besar.



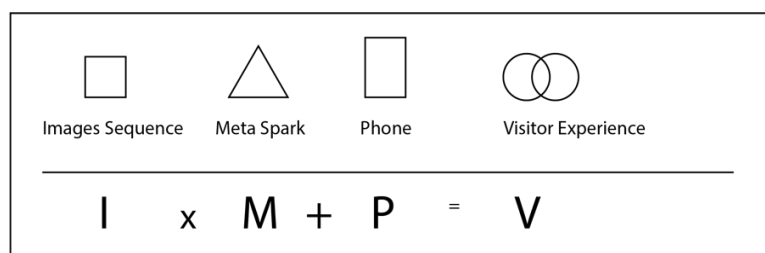
Gambar 1. Integrasi gambar format png
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Grafis gerak bisa dibuat dengan menggabungkan beberapa jumlah gambar diam atau *Image Sequence* yang kemudian diolah digital menjadi objek penelitian dan juga sebuah karya seni digital. Pengolahan dengan perangkat lunak juga beragam, namun dalam penelitian ini pengolahan menggunakan perangkat lunak Meta Spark Studio yang dapat diakses di link berikut: www.spark.meta.com/download.



Gambar 2. Grafis gerak di Meta
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Secara teknis singkat, perangkat lunak tersebut bisa membuat grafis gerak dengan memasukkan "*Image Sequence*" yang lebih dari 30 Gambar diam dengan *tools* yang disediakan. Setelah grafis gerak muncul, kemudian dihubungkan dengan karya Sengkujreng yang di buat menjadi *image tracking* diperangkat lunak tersebut. Grafis gerak bisa dimunculkan dengan *smartphone* memanfaatkan fitur kamera filter di sosial media Instagram dan bisa di respon dengan interaksi pengunjung pameran. Perumusannya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Rumus system grafis gerak dengan Meta Spark
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

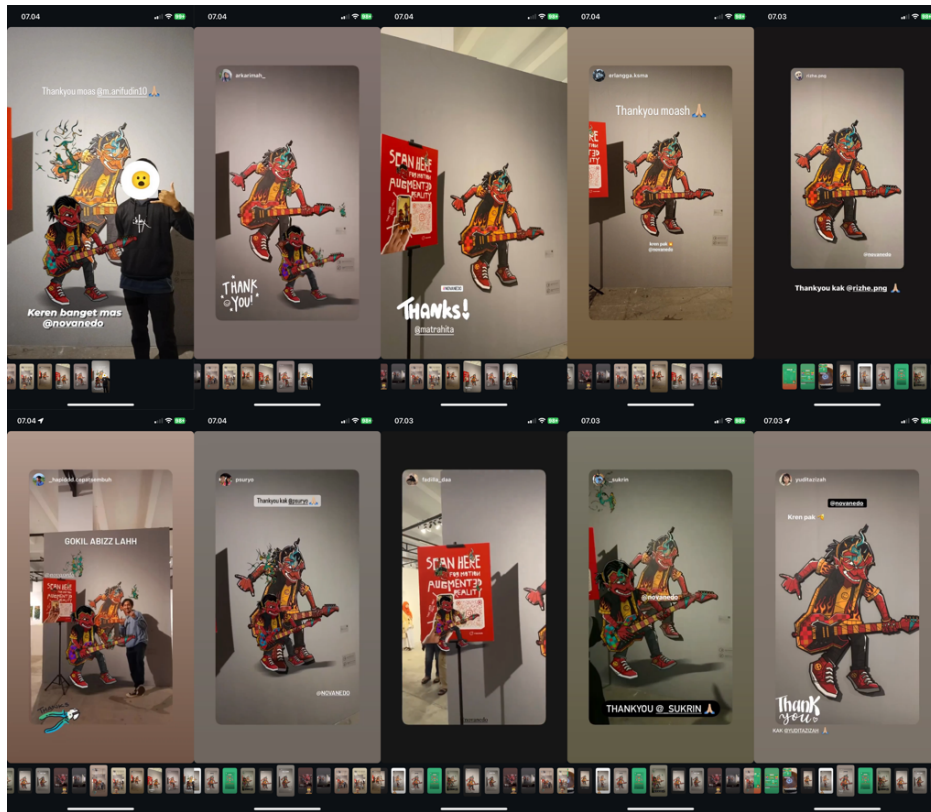
Perumusan teknis diatas bermaksud untuk mempermudah pemahan akan integrasi yang dilakukan dalam penelitian ini. Sehingga dapat memantik kreatifitas pembaca untuk menemukan temuan, ide kreatif, atau bisa membuat karya-karya grafis gerak berikutnya.

3.2 Pengalaman Pengunjung Pameran

Pengalaman pengunjung dalam pameran seni mencakup berbagai aspek seperti keterlibatan, respons emosional, dan kesempatan belajar. Keterlibatan dalam karya seni merupakan tingkat interaksi pengunjung dengan karya seni dan ruang pameran sehingga dapat mempengaruhi pengalaman mereka. Wijayanti, (2014) berpendapat, respon emosional Seni dapat membangkitkan berbagai emosi pengunjung, berkontribusi pada keseluruhan pengalaman mereka. Kesempatan belajar di Pameran seni sering kali memberikan konten dan konteks pendidikan tentang karya seni, sehingga meningkatkan pemahaman dan pengalaman pengunjung. Burner, (2018) juga berpendapat, karya Seni dapat menarik perhatian pengunjung pameran melalui daya tarik visual, penceritaan, dan unsur pemikirannya. Penyajian dan penataan karya seni juga dapat memengaruhi cara pengunjung terlibat dan fokus pada karya seni. Bentuk seni yang berbeda, seperti lukisan, patung, dan instalasi multimedia, dapat menimbulkan respons emosional dan tingkat perhatian yang berbeda dari pemirsanya

Menyimpulkan definisi di atas, pengalaman pengunjung dalam pameran seni melibatkan interaksi dengan karya seni dan ruang pameran, memunculkan respon emosional yang beragam, serta memberikan kesempatan belajar yang meningkatkan pemahaman. Faktor-faktor seperti keterlibatan, respons emosional, dan kesempatan belajar dipengaruhi oleh daya tarik visual, penceritaan, penataan karya seni, dan jenis seni yang dipamerkan.

Menggaris bawahi penggunaan metode *Practice-Led Research* dalam penelitian ini, yang menekankan dokumentasi karya seni dan dokumentasi respons pengunjung terhadap karya, dengan menghubungkan praktek seni dan proses penciptaan eksperimen dalam rangka pengembangan pengetahuan tentang seni, berikut ini beberapa dokumentasi respon pengunjung yang dilakukan penulis terhadap karya seni Sengkujreng di pameran nandur Srawung X pada tanggal 15-28 Agustus 2023.



Gambar 4. Respon Pengunjung Pameran Nandur Srawung
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hasil dokumentasi pengunjung pameran melalui pengamatan penulis terhadap karya Sengkujreng di Pameran Nandur Srawung X, terdapat alat berupa *Smartphone* yang digunakan sebagai perangkat utama dalam merespon karya. Di kuatkan dengan Rumus ($I \times M + P = V$) yang muncul pada gambar 3. Interaksi karya dimulai dari *scan QR Code* untuk menuju filter Instagram (AR), kemudian berinteraksi dengan memberikan ucapan selamat, juga ada yang bergaya di depan karya diam dan juga ada yang beradegan dengan karya grafis gerak. Dokumentasi juga diperkuat dengan adanya video berikut: <https://bit.ly/video-sengkujreng> .

3.3 Respon Pengunjung terhadap Karya Interaktif

Karya seni interaktif melibatkan interaksi dua arah dengan audiens atau pengunjung. Cara mereka merespons karya dengan tindakan dan bisa berubah emosi pengunjung pameran. Dalam pameran Nandur Srawung X, terdapat beberapa karya interaktif. Mulai dari gerak tangan untuk memutar air, memukul alat musik, berteriak, scan barcode, dan berpose dengan grafis gerak yang di abadikan dengan *smartphone*.



Gambar 4. Respon Pengunjung berpose dengan Grafis gerak Sengkujreng
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Bogomyakov (2018) berpendapat, karakteristik interaktif yaitu berbasis proses, bervariasi, dan terbuka terhadap interpretasi. Sehingga, Karakteristik interaktif melibatkan aspek-aspek yang berbasis proses integrasi media, bervariasi, dan terbuka terhadap beragam interpretasi untuk menciptakan lingkungan yang dinamis serta memungkinkan pengalaman yang unik bagi setiap individu yang terlibat. Savaş dkk (2021) juga memberikan pendapat bahwa karya seni interaktif dapat mempengaruhi persepsi seni dan berperan dalam emosi estetika dan kreativitas penonton sehingga meningkatkan emosi yang masuk dan terintegrasi terhadap karya seni interaktif.

Tentunya untuk mendapatkan respon dari pengunjung, karya seni interaktif harus mudah dan menarik secara visual. Paling penting bagi seorang seniman harus paham dan bisa berintegrasi dengan Teknologi. Pada zaman saat ini, Integrasi teknologi dan karya seni telah membawa vitalitas bagi perkembangan seni rupa kontemporer, sehingga menyuntikkan darah segar ke dalam desain seni interaktif.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini tidak hanya menunjukkan pemahaman mendalam tentang penggabungan teknologi grafis bergerak dalam konteks seni kontemporer, tetapi juga menyoroti peran penting praktik seni sebagai penyatu antara konsep teoretis dan penerapan praktis. Selain itu, integrasi grafis gerak memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil pembelajaran, membantu mengatasi stres, dan efektif dalam mempromosikan pelayanan publik. Melalui eksplorasi yang mendalam

terhadap karakter Sengkujreng yang dipamerkan dalam pameran seni Nandur Srawung X, studi ini tidak hanya memberikan wawasan baru tentang dampak teknologi terhadap pengalaman estetis pengunjung, tetapi juga menggali esensi kreativitas dan interpretasi dalam seni kontemporer.

Pendekatan metode *Practice-Led Research* digunakan dalam penelitian ini, memberikan dasar yang kokoh untuk memahami, menghargai, dan merespons perubahan dalam konteks seni kontemporer yang semakin terhubung dengan teknologi. Eksplorasi ini juga memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan pemahaman estetika, interpretasi yang kaya, dan kreativitas dalam interaksi kompleks antara manusia, teknologi, dan seni. Penelitian ini juga meningkatkan pengalaman pengunjung dalam pameran seni dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti keterlibatan, tanggapan emosional, dan kesempatan belajar. Keterlibatan dalam seni mencerminkan sejauh mana pengunjung terlibat dengan karya seni dan ruang pameran, yang pada gilirannya dapat memengaruhi pengalaman mereka secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bogomyakov, V., & Chistyakova, M. (2018). Interactivity as a vector of the socialization of art. *Changing Societies and Personalities*, 2(2), 183–197.
<https://doi.org/10.15826/csp.2018.2.2.036>
- Burner, R. C., Siani, A., & Boer, C. (2018). First record of bare-headed laughingthrush *Garrulax calvus* in Kalimantan, Indonesian Borneo. *Kukila*, 21, 17–21.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85058619933&partnerID=40&md5=edd9a310e7d463f573c2173747a48f08>
- French, K. (2017). 5 Reasons Motion Graphics Help You Connect with People. Accessed on 21 November 2018. Retrieved from <https://www.columnfivemedia.com/5-reasons-motion-graphics-help-your-brand-tell-a-strong-story>
- Mäkelä, M. (2005). Knowing through Making: The role of the artefact in practice-based research. In Nordic Design Research Conference May 29–31, Copenhagen, Denmark.
- Nimkulrat, N. (2007). *The Role of Documentation in Practice-Led Research*. *Journal of Research Practice*, 3.
- Nuryaningsih, R. E., Sudarmilah, E., Putri Siregar, R. M., & Ningrum, R. K. (2020). Motion Graphic Animation for Public Service Advertisement. *Journal of Physics: Conference Series*, 1569(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1569/4/042003>
- Pratama, NE, (2024). *Technology and Augmented Reality: Analysis and Visualization of the "Sengkujreng" Character Design in the Nandur Srawung X Art Exhibition*. International Design Conference on Integrated Interdisciplinary Innovation. National Yunlin University of Science and Technology, Taiwan - March 16, 2024.
- Rust, C., Mottram, J., & Till, J. (2007). *Review of practice-led research in art, design & architecture*.
- Savaş, E. B., Verwijmeren, T., & van Lier, R. (2021). Aesthetic experience and creativity in interactive art. *Art and Perception*, 9(2), 167–198. <https://doi.org/10.1163/22134913-bja10024>

- Shaarani, A. S., Bakar, N., Salam, S., & Shahuddin, M. S. (2021). Using Motion Graphic Video in Higher Education to Teach Programming. *International Journal of Computer Information Systems and Industrial Management Applications*, 13, 200–208. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85112817623&partnerID=40&md5=afbe823892df82f324033a743993c7d8>
- Wijayanti, A. (2014). *Pengembangan autentic assesment berbasis proyek dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir ilmiah mahasiswa*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 3(2), 102–108. <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3107>
- Yaakob, T. K. S. T., Azahari, N. A., Abdullah, S., Manaf, A. R. A., Mahamood, A. F., & Yusoff, N. I. K. M. (2021). *Use of interactive video based on motion graphics to create awareness on handling stress*. AIP Conference Proceedings, 2339. <https://doi.org/10.1063/5.0044958>