



## **Mendengarkan Warnamu (Sebuah Eksperimen Mengenai Hubungan Pirsawan dengan Ruang Seni)**

**Aulia Ibrahim Yeru**

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung  
Jalan Ganesha 10 Bandung 40132, Indonesia  
Email: auliaibrahimyeru@gmail.com

**Abstrak.** Karya penulis dalam proyek ini banyak mengambil inspirasi dari proses produksi konsumsi yang terjadi pada ruang. Konteks ruang pada karya penulis kali ini ialah format “*white cube*” yang menjadi standar bagi ruang seni. Dengan warna putih pada dinding, ruang seni menjadi bersih dan netral tanpa terbebani konteks ruang dan sosial sekitarnya. Format ini mengandaikan ruang seni sebagai ruang yang netral-dimana secara fisik dapat mengakomodasi kepentingan untuk menjadikan karya seni sebagai fokus utama di dalam ruang tersebut. Namun “*whiteness*” ini tidak bekerja semata karena cat putih sebagai perangkat satu-satunya yang berpengaruh terhadap persepsi sang pencerap, namun pula terdapat bagian pirsawan sebagai pencerap warna putih itu sendiri. Karya penulis menitikberatkan pada intervensi proses dalam mencerap warna putih tersebut. Intervensi tersebut dilakukan dengan cara menyasar unsur penting yang mempengaruhi kondisi ruang, yakni cahaya. Kemudian penulis menaruh peran pirsawan secara harfiah sebagai penentu penting dalam bagaimana kondisi ruang tersebut terbentuk. Caranya ialah membuat perilaku pirsawan di dalam ruang mempengaruhi cahaya yang ada di dalam ruang tersebut. Peran perantara tersebut dimungkinkan oleh perangkat elektronik yang dirancang oleh penulis dan tim. Perangkat ini akan menangkap reaksi suara pirsawan di dalam ruang untuk kemudian dijemakan menjadi warna yang mempengaruhi persepsi pirsawan atas ruang yang didiaminya. Dengan cara ini penulis menempatkan karya penulis sebagai upaya untuk meremediasi persepsi pirsawan dengan ruang seni. Melalui eksplorasi hubungan presentasi karya seni di dalam ruang pameran, dalam hal ini menghadirkan kontras antara yang dicerap dengan bagaimana karya tersebut dibuat secara teknis, pirsawan menjadi subjek aktif, sebagai orang yang menghasilkan dan mengalami karya itu sendiri.

**Kata kunci:** *partisipatori; pirsawan; ruang; warna; suara.*

### ***Listen to Your Color (Experiments of Viewers and Art Space Relations)***

**Abstract.** *The author's work in this project takes a lot of inspiration from the consumption of production processes that occurs in space. The context of space in this author's work is that of the "white cube" which has become the standard format for art exhibits. With white colored walls, art exhibits are imagined to be*

*clean and neutral, detached from the surrounding space and social context. This format assumes the art exhibit as a neutral space that can physically accommodate a work of art as the main focus in the room. However, the "whiteness" does not work simply because the white paint is the only medium affecting the perception of the perceiver; there are also viewers who are perceivers of the white color itself. The process of perceiving is an active process, where the viewer's body plays an important role in what is perceived. The author's work focuses on the intervention process of perceiving the white color. This was done by intervening the light setting, which is crucial in the perception of white. Then the author placed viewers as important determinants in shaping the condition of space. The trick is to make the behavior of viewers in the room affect the light in the room. The role of intermediaries is made possible by electronic devices designed by the author and the team. The device will capture the viewers' sounds in the room, which is then converted into a color that affects the perception of the viewers of the space they live in. By doing so, the author places his work as an attempt to remediate the viewers' perception of art space. Through exploration of the relation with the presentation of works of art in art exhibits, this work presents a contrast between what is perceived with how the work was created, then viewers become active subjects, as people who produce and experiencing the work itself.*

**Keywords:** *participatory; viewers; space; color; sound.*

## **1 Latar Belakang**

Sejak 2011, penulis berkarya dengan mengeksplorasi struktur ruang fisik, dalam hal ini ruang pameran seni. Ketertarikan tersebut sebetulnya dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis pada potensi yang sebetulnya mendasar dari sebuah pencerapan atas ruang, yakni keberadaan dari pirsawan itu sendiri. Kendati usaha untuk mengonstruksi ruang pada gilirannya mengatur pula bagaimana orang-orang berinteraksi di dalamnya, namun pirsawan bukanlah subjek pasif yang begitu saja mengikuti konstruksi yang berada di sekitarnya. Selalu ada dialog meskipun tidak dapat dipastikan pula akan berjalan secara dialogis atau tidak.

Kemudian muncul pertanyaan penulis mengenai fisik ruang pameran seni: bagaimana ruang pameran seni secara fisik mempengaruhi perilaku para pengunjungnya? Perkembangan seni rupa modern, yang diikuti pula oleh perkembangan arsitektur, memunculkan gagasan ruang "white cube". Konsep ini mengandaikan ruang seni sebagai ruang yang secara fisik dapat mengakomodasi kepentingan untuk menjadikan karya seni sebagai fokus di dalam karya tersebut [1].

Dapat disimak dalam paparan singkat di atas bahwa ruang mengambil peran penting di dalam menciptakan hubungan antara pirsawan dan karya seni. Pertanyaannya ialah bagaimana karya penulis dapat membentuk intervensi yang dapat membawa pirsawan berinteraksi dengan warna putih itu sendiri? pencerapan itu sendiri?

## 2 Metode Berkarya (Konsep dan Eksplorasi Medium)

Gagasan berkarya penulis pada dasarnya ialah eksplorasi atau eksperimentasi unsur-unsur yang berkenaan dengan pencerapan kita terhadap ruang. Termasuk perilaku bagaimana mencerap karya seni di dalam ruang. Lebih lanjut penulis mengandaikan apabila pirsawan dapat mengubah, meskipun sebentar, persepsi atas ruang yang didiaminya.

Namun sesungguhnya apa itu “ruang”? Sebagai entitas matematis, ruang dipahami sebagai satuan trimatra yang terdiri dari sumbu x, y, z. Sebagai entitas psikologis, ruang dipahami sebagai ranah terjadinya pertemuan, percampuran, dan bahkan pertempuran beragam kepentingan dan keinginan manusia [2].

Karena ruang mempunyai pertemuan dua kualitas tersebut, pembahasan ruang dalam arsitektur selalu dinamis antara abstrak dan kongkrit. Melalui teori fenomenologi persepsi yang dirumuskan oleh Maurice Merleau Ponty, penulis sadar bahwa proses pencerapan ialah proses yang interaktif antara proses yang rumit antara objek yang dicerap serta subjek yang mencerap. Yang jelas, hubungan subjek-objek ialah proses yang saling membutuhkan di antara keduanya, sehingga dalam tahap tertentu polaritas antara subjek-objek juga dapat menjadi tidak terlalu jelas. Dari sini pula muncul kemungkinan adanya *ruang antara* atau dapat disebut oleh Levebfre sebagai *ruang ketiga*. Kemunculan ruang ketiga ini mengandaikan adanya peluang dimana penghuni ruang dapat mengklaim kepemilikan atas ruang yang sebetulnya dimiliki oleh pemilik ruang atau bisa juga disebut sebagai penguasa. Meski demikian terjadinya ruang ketiga ini biasanya hanya berlangsung sementara [3].

Di titik tersebut, penulis menemukan peluang bahwa cara mengartikulasikan persoalan ruang tidak harus melulu dengan merepresentasikan ruang sebagai objek, namun bisa pula melalui eksplorasi peran pirsawan sebagai *subjek sentral* di dalam ruang dengan menysar hal-hal yang nyaris imateril dan berkenaan dengan nalar subjektif pirsawan semisal perasaan atau nuansa [4].

Dalam konteks karya penulis, yang disasar ialah mengolah pengalaman para penikmat seni yang duduk sebagai pirsawan. Lebih khusus lagi ialah menekankan unsur fisik ruang sebagai determinan dalam membangun hubungan karya dan pirsawan. Melalui mendekatkan siklus pencerapan dengan membuat

interaksi antara cahaya dan suara, dimana kenisbian warna menjadi lebih terlihat, penulis berharap dapat menggiring pirsawan untuk secara aktif ambil andil di dalam apa yang akan dicerapnya (Gambar 1).



**Gambar 1** Skema Metodologi Berkarya. (Sumber: Penulis)

## 2.1 Pengerucutan Gagasan: Mendengar Warnamu

Secara mendasar suara dan cahaya (dengan sudut pandang tertentu) ialah contoh konkret dari kehadiran *fenomena gelombang*. Menimbang cara operasi karya penulis, dapat dilihat bahwa terjadi pertemuan antara cara kerja pendengaran dan penglihatan. Hal ini penulis wujudkan melalui perangkat elektronik yang dibuat secara khusus yang memalih suara menjadi daya untuk menyalakan lampu yang memancarkan cahaya.

Ketika pirsawan-peserta berada di dalam ruang bersuara, muncul perubahan cahaya yang memantul pada benda-benda kemudian menghasilkan warna di dalam otak kita, yang mewujud menjadi adegan yang normalnya seseorang saksikan. Jadi, perubahan warna yang hadir bergantung pada keberadaan pirsawan itu sendiri. Melalui stimuli tersebut, pelibatan pirsawan menjadi faktor yang penting mulai dari kehadiran karya yang sesungguhnya baru muncul jika pirsawan tersebut hadir sampai pengalaman spesifik dari masing-masing pirsawannya sendiri. Dari proses berjalannya karya, penulis menyorot beberapa hal yang menjadi bagian utama di dalam karya ini. Yang pertama ialah kehadiran ruang sebagai unsur utama di dalam karya. Yang kedua ialah peran pirsawan. Yang ketiga ialah peran instrumen elektronik yang menjadi perantara pirsawan dan ruang itu sendiri.

### 2.1.1 Pirsawan Sebagai Rekan Berkarya

Penekanan pada ruang ini bermula dari ketertarikan penulis pada bagaimana ruang seni mempengaruhi perilaku khalayak yang berada di dalamnya, terutama interaksi pirsawan dengan karya. Lambat laun penulis melihat bagaimana putihnya (*whiteness*) dari ruang seni sebagai sesuatu yang signifikan, dalam arti bagaimana warna putih menjalankan operasi “pembersihan”. Namun putih sendiri pada dasarnya selalu merupakan pertemuan dari seluruh spektrum. Dengan warna putih pula seluruh warna yang berada di atasnya bisa menjadi lebih nampak [5]. Maka dari itu, penulis menjadi tertarik untuk mengintervensi operasi “*whiteness*”, dengan memanfaatkan fakta bahwa warna merupakan hasil dari interpretasi subjektif pencerap dari penyebaran cahaya oleh pigmen cat.

Penulis merekayasa operasi dari produksi pengalaman dengan cara mengupayakan siklus dalam operasi menghasilkan pengalaman dapat dirasakan oleh pengunjung. Pada karya ini, penulis memilih cahaya yang juga merupakan unsur penting dalam menjadikan persepsi “*whiteness*” pada mata ini terbentuk sebagai sasaran intervensi. Dengan menempatkan pirsawan sebagai sumber kendali dari lampu yang dilakukan, penulis berupaya membangun remediasi hubungan pirsawan dengan ruang seni itu sendiri, yakni ruang seni sebagai ruang yang dimiliki oleh pirsawannya. Intervensi terhadap pencerapan warna tersebut dilakukan dengan cara mengintervensi unsur yang mempengaruhi kondisi ruang dengan kemudian menaruh peran serta pirsawan secara harfiah sebagai penentu penting dalam bagaimana kondisi ruang tersebut terbentuk.

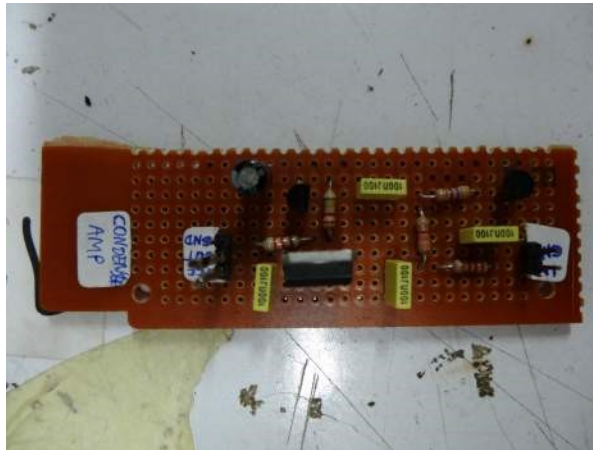
Penulis sadar bahwa dalam posisi sebagai pencipta karya, keberadaan seniman sebagai “aku” yang utama agaknya tidak dapat banyak diubah. Akan tetapi langkah yang dapat dijelajahi berikutnya ialah bagaimana “aku” sebagai perupa memberi peluang bagi pirsawannya untuk terlibat lebih jauh menentukan bagaimana karya tersebut dicerap. Prinsip ini yang menjadi prinsip mendasar yang menjadi dorongan dan juga batasan perupa dalam berkarya.

Dengan menempatkan pirsawan sebagai sumber kendali dari lampu yang dilakukan, penulis berupaya membangun remediasi hubungan pirsawan dengan ruang seni itu sendiri, yakni ruang seni sebagai ruang yang dimiliki oleh pirsawannya. Tanpa kehadiran pirsawan, karya ini pun berupa lampu yang menyala dengan warna dasar saja. Dengan kata lain, tanpa penonton, apa yang penulis letakkan bahkan belum dapat disebut karya. Karya ada ketika peristiwa terjadi.

## 2.2 Proses Eksplorasi Medium

Dalam mencari medium yang dirasa sesuai dengan intensi berkarya penulis, terutama untuk proyek ini, harus diakui penulis harus melakukan percobaan

dengan berbagai media. Meskipun demikian penulis menyadari juga belakangan bahwa proses karya yang dimulai pada tahun 2011/2012, ketika penulis mencoba medium cermin, agaknya sudah mengarahkan penulis pada aturan-aturan tertentu yang kemudian dijalankan juga pada proyek ini. Aturan tersebut diantaranya ialah bagaimana karya tersebut hadir atas kehadiran pirsawan itu sendiri. Aturan selanjutnya ialah bagaimana menemukan medium yang cukup menghanyutkan sehingga dapat membawa pirsawan itu sendiri merasakan apa akibat dari tindakan pirsawan itu sendiri.



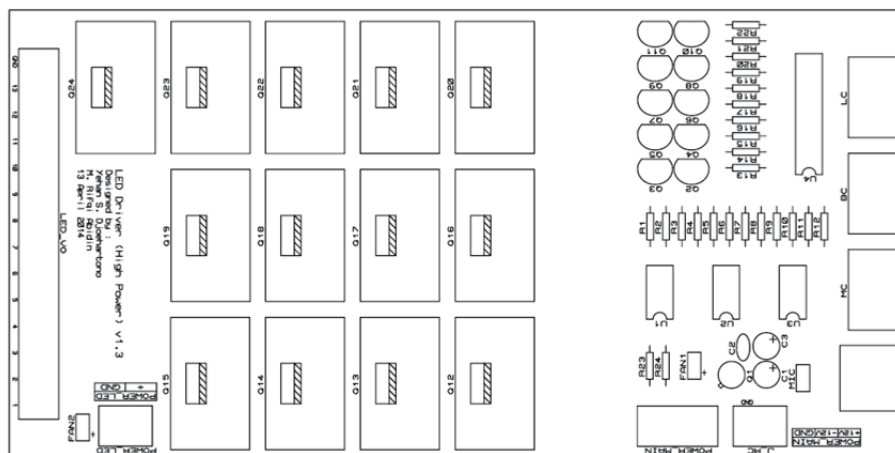
**Gambar 2** Amplifier untuk membuat *microphone* menjadi lebih sensitif terhadap suara. Sistem dari amplifier ini kemudian diadopsi untuk membuat desain sirkuit. (Sumber: Penulis)

Di dalam karya penulis kali ini, penulis menggunakan perangkat elektronik sederhana untuk memalih suara menjadi arus untuk membangkitkan listrik yang kemudian digunakan untuk menyalakan lampu LED (Gambar 2-3). Secara sederhana pada dasarnya yang dibuat ialah seperangkat pengendali LED analog yang menggunakan suara sebagai tenaga pembangkitnya. Langkah pertama ialah merancang skema dengan meragakan sistem LED dalam skala yang kecil. Pada dasarnya skema dirancang dengan meniru skema sirkuit *amplifier*.

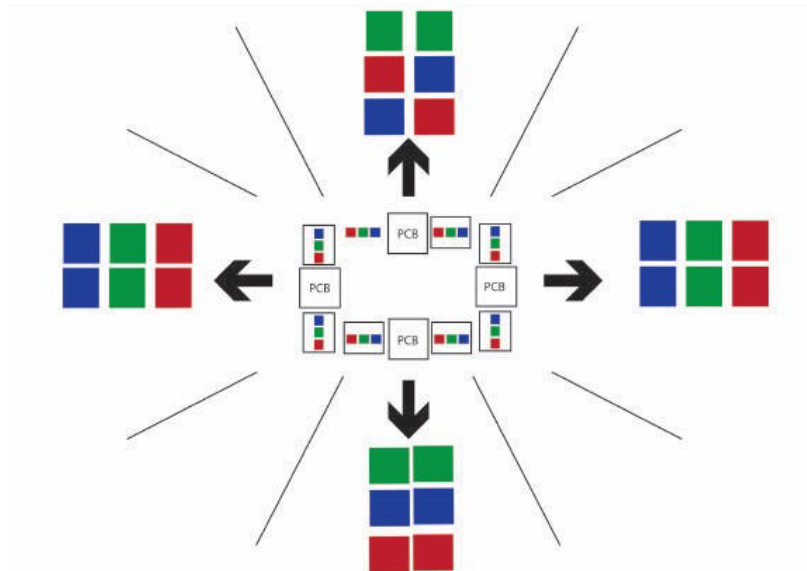
Setelah menemukan skema yang cocok, maka dimulailah langkah untuk memproduksi lampu dalam skala yang lebih besar. Skema yang cocok tersebut terlebih dahulu ditransalasi di dalam bentuk skema sirkuit cetak (*PCB-Printed Circuit Board*). Kendala yang amat terasa di dalam perancangan PCB ini ialah ketika menyesuaikan skema yang dahulu diujicobakan pada lampu yang sedikit untuk kemudian disesuaikan dengan kebutuhan untuk menyediakan arus yang cukup besar. Hambatan lain disebabkan pula oleh komponen elektronik yang ternyata rusak sehingga harus diganti (Gambar 4).



**Gambar 3** Sinar dari lampu LED memenuhi ruangan (catatan khusus: sinar ini tampak memenuhi ruangan mengacu pada sudut pandang lensa kamera). (Sumber: Penulis)



menempatkan empat unit yang akan menghadap kepada empat sisi ruang. Satu unit tersebut terdiri dari 2 (dua) lampu halogen dan satu pengendali berupa sirkuit elektronik yang didalamnya terdapat pula satu *mic condensor* untuk menangkap suara (Gambar 5).



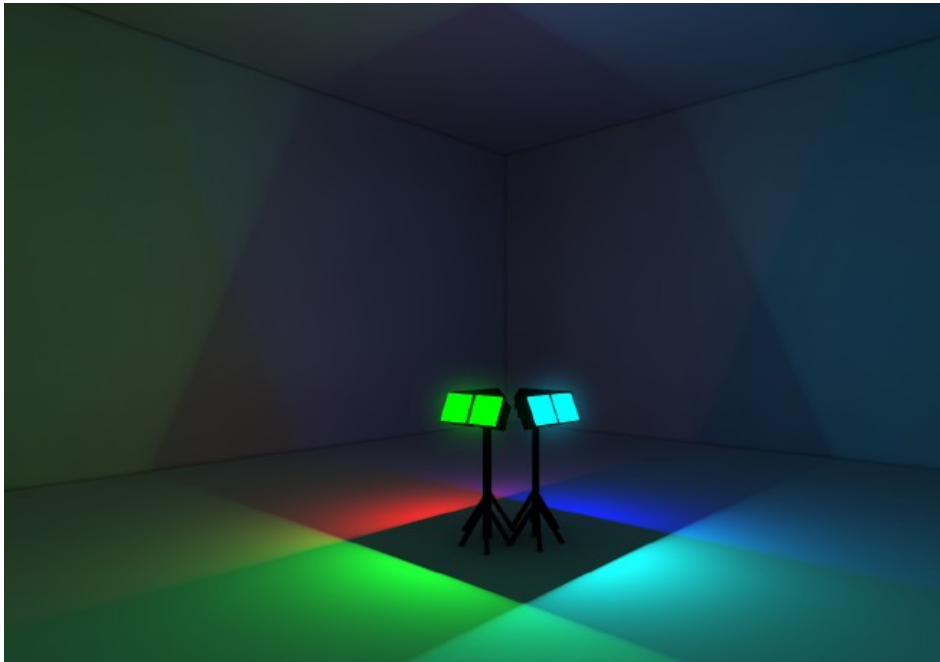
**Gambar 5** Sketsa penempatan sirkuit dan rencana urutan menyalakan lampu.  
(Sumber: Penulis)

Keseluruhan tersebut ditempatkan pada tripod yang dapat menggantung unit-unit tersebut. Tiap sisi dinding nanti akan menampilkan warna merah sebagai warna dasar. Warna dasar tersebut memang sudah menyala meskipun tidak melalui stimuli suara. Warna pada dinding tersebut akan berubah seiring dengan volume suara pirsawan yang ada di dalamnya. Namun ketika suara mencapai titik yang paling tinggi, maka dinding tersebut akan berubah menjadi warna putih-meskipun benda-benda yang terkena pancaran sinar tetap akan menghasilkan bayangan yang berwarna-warni karena lampu LED yang disediakan sesungguhnya terdiri dari tiga warna dasar yakni merah (R), hijau (G), biru (B) (Gambar 6).

Tujuan utama dari pengerucutan warna dasar ialah untuk mengajak pirsawan untuk secara spesifik merasakan bagaimana warna tertentu mempengaruhi psikologi khalayak yang mendiaminya. Begitu pirsawan bersuara maka warna tersebut mulai berubah dan secara lambat beranjak dari kondisi yang monokromatik tersebut.



Pemilihan warna merah ini didasarkan kuatnya asosiasi merah yang relatif merata di masyarakat. Merah juga merupakan salah satu warna primer di samping hijau dan biru. Menurut beberapa sumber, merah merupakan warna awal yang dikenali oleh manusia setelah hitam dan putih. Menimbang unsur warna sebagai gelombang elektromagnetik, warna merah merupakan warna dengan panjang gelombang terpanjang (620-740 nm), warna merah ialah warna yang paling kuat tertangkap oleh mata manusia [6].



**Gambar 6** Sketsa pemasangan ruang dengan menggunakan piranti lunak 3DsMax. (Sumber: Alma Tegar)

#### 4 Tinjauan Karya

Dalam karya ini penulis menempatkan diri sebagai pemberi aturan main. Adapun aturan main tersebut diwujudkan di dalam operasi yang dijalankan oleh alat elektronik yang dirancang oleh penulis bersama tim. Secara deskriptif, penulis menempatkan tiga unit yang akan menghadap kepada empat sisi ruang. Satu unit tersebut terdiri dari 2 (dua) lampu halogen dan satu pengendali berupa sirkuit elektronik yang didalamnya terdapat pula satu *mic condensor* untuk menangkap suara (Gambar 7-9).



**Gambar 7** Kondisi ruang saat lampu berwarna dasar merah. (Sumber: Penulis)



**Gambar 8** Reaksi pirsawan mulai menimbulkan peralihan warna. (Sumber: Penulis)



**Gambar 9** Ruang berangsur memutih sesuai dengan tingginya intensitas suara penonton. (Sumber: Penulis)

## 5 Kesimpulan

Keterlibatan di dalam karya seni dapat dilakukan dengan berbagai cara. Setelah penulis menjalani proses penciptaan karya dalam proyek ini, kali ini mencoba menyimpulkan ke dalam beberapa pokok kesimpulan dan saran:

1. Karya ini bagi penulis menjadi cara untuk menghadirkan alternatif dari cara merekontekstualisasi seni di dalam masyarakat. Rekontekstualisasi tersebut oleh penulis tidak didekati dengan mengambil atau merepresentasi persoalan kehidupan yang lebih luas namun justru bagaimana pengalaman seni yang bertumpu pada daya indera kemudian “dibagikan” kepada pirsawan. Pirsawan hadir sebagai subjek aktif, walaupun tidak serta merta menjadi “aku” secara penuh sejajar dengan penulis yang bertindak sebagai pencipta karya. Dengan cara ini penulis ingin menghadirkan semacam pengalaman langsung sekonkret mungkin.
2. Karya ini bagi penulis juga menjadi cara bagi penulis sebagai upaya pengandaian jika ruang seni dihadirkan dalam pengalaman yang berbeda. Dalam beberapa kasus para perupa menjadikan karya yang melingkung untuk membawa pirsawan dalam dunia yang sama sekali lain. Dengan kata lain, ruang seni menjadi tidak ubahnya seperti kanvas pada paradigma seni lukis atau pedestal pada seni patung yang fungsinya menghantarkan pirsawan ke dalam narasi liris sang perupa. Namun dalam karya ini, penulis berupaya tetap mempertahankan identitas ruang sebagai ruang seni. Dalam

hal ini “ruang seni” bagi penulis tidak ubahnya muncul sebagai medium, yang pada gilirannya pun menjadi sebuah pokok persoalan (*subject matter*).

3. Namun sejalan dengan pemasangan karya di ruang, rupanya warna yang muncul tidak terlalu menggugah penonton untuk mengeluarkan reaksinya walaupun mereka cukup resah atas warna merah yang cukup ofensif (berdasarkan wawancara acak yang dilakukan penulis kepada beberapa penonton, mereka memang terganggu dengan warna merah yang penulis letakkan sebagai warna dasar). Penyebabnya sendiri harus diteliti lebih lanjut, namun penulis menduga hal ini terkait dengan kebiasaan (*mannerism*) pirsawan sebagai penonton pasif terhadap karya.

Menimbang dugaan tersebut, tentu terdapat sisi lain dari karya ini, yakni kenyataan bahwa karya penulis dapat dipandang terlalu minim informasi atau perangkat yang dapat ikut memancing pirsawan, akibatnya pirsawan kebingungan menghadapi ruang kosong yang tiba-tiba saja dapat berubah warna. Saran yang dapat disimpulkan setelah penulis mengerjakan proyek ini bagi para perupa yang menempuh jalan yang mirip ialah untuk mencari cara yang lebih optimal untuk menggugah pirsawan untuk berinteraksi dengan ruang. Dalam konteks karya yang dikerjakan dalam proyek ini, karya ini bisa saja diperbaiki tingkat sensitifitas perangkatnya atau menambah perangkat lain yang dapat memunculkan suara lebih keras.

Lebih jauh, untuk para perupa selanjutnya yang mempunyai kecenderungan karya yang serupa dengan proyek ini, penulis menyarankan untuk tidak jemu terus menerus mengeksplorasi dan menyelidiki aspek ruang yang potensial. Selain itu, setidaknya terdapat 2 (dua) cara yang bisa ditempuh untuk mengolah interaksi pirsawan dengan ruang, yakni:

1. Meminjam metafor yang berguna untuk memancing ketertarikan pirsawan.
2. Mengaitkan karya dengan aspek sosial, dengan demikian karya tentu menjadi lebih komunikatif dan jelas. Tentu dengan resiko mengorbankan banyak kemungkinan, yang salah satunya keambiguan yang justru bisa menambah daya tarik bagi karya itu sendiri atau kemungkinan interaksi yang lebih kaya, namun penulis yakin hal ini tentu bergantung pada kecerkasan perupa dalam mengolah karyanya.

Tentu saja saran-saran ini hanya beberapa saja dari banyak kemungkinan dan bahkan bisa jadi perlu diperbaiki. Penulis sangat yakin masih banyak cara lain yang tersedia.

## Referensi

- [1] Wigley, M., Eliasson, O. & Birnbaum, D., *The Hegemony of TiO<sub>2</sub>:A Discussion on the Colour White; A Conversation between Mark Wigley, Olafur Eliasson and Daniel Birnbaum*, Olafur Eliasson: Your

- Engagement has Consequences; On Relativity of Your Reality, Lars Muller Publishers, Baden, 241-251, 2006.
- [2] Hutama, D., *Ruang Publik dalam Arsitektur*, Ruang Publik, Kanisius, Yogyakarta, pp. 317-327, 2010.
- [3] Merleau-Ponty, M., *Phenomenology of Perception*, Routledge & Kegan Paul Ltd, London, 1962.
- [4] Bishop, C., *Installation Art*, Tate Publishing, London, 2005.
- [5] O'Doherty, B., *Inside White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, University of California Press, San Fransisco, 1999.
- [6] Widasati, A., *Pengaruh Komposisi Warna dan Cahaya pada Window Display Terhadap Persepsi Visual dan Perilaku Pengunjung*, Tesis Program Magister, Institut Teknologi Bandung, 2011.