

PENGGAMBARAN KEMATIAN PADA INSTALASI INTERAKTIF

Lusia Sendang¹, Donny Trihanondo² dan Ranti Rachmawanti³

^{1,2,3}Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

sendangkinanthi@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id,

rantirach@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Makhluk hidup tak terhindarkan dari kematian. Semua manusia pasti akan menghadapi sebuah kematian. Dalam alam tak sadar, kematian tidak pernah kita inginkan. Kita semua seolah-olah sedang menunggu kematian datang tapi disaat yang bersamaan kita juga ingin menolaknya. Konflik antara Israel dan kelompok Hamas di Gaza menewaskan lebih dari 25.000 orang. Berbagai media sosial dan berita berbondong-bondong menampilkan kematian untuk menarik perhatian publik. Pada akhirnya kematian menjadi tontonan dan kehilangan kesakralannya. Perkembangan teknologi dan perubahan zaman membawa masyarakat pada era digital yang tidak hanya maju tetapi juga mengikis nilai kemanusiaan. Kematian yang merupakan bagian dari proses kemanusiaan dimanfaatkan untuk menarik simpati dan menggiring opini. Kematian yang dipertontonkan tersebut ditampilkan pada karya instalasi interaktif yang ditampilkan dengan *performance art*. Karya berjudul "Sumelang" merupakan penggambaran kondisi masyarakat yang mulai mempertontonkan kematian. Tujuan dari pengkaryaan ini adalah (1) membuat konsep karya instalasi interaktif yang bertemakan kematian dan (2) membuat karya instalasi interaktif yang bertemakan kematian.

Kata kunci: kematian, media, instalasi interaktif

Abstract: *Living creatures cannot avoid death. All humans will definitely face death. In the unconscious world, we never want death. We all seem to be waiting for death to come but at the same time we also want to reject it. The conflict between Israel and the Hamas group in Gaza killed more than 25,000 people. Various social media and news flocked to display deaths to attract public attention. In the end, death becomes a spectacle and loses its sacredness. Technological developments and changing times have brought society into a digital era that is not only advanced but also eroding human values. Death, which is part of the humanitarian process, is used to attract sympathy and lead opinion. The death that is shown is shown in an interactive installation work displayed with performance art. The work entitled "Sumelang" is a depiction of the condition of society which is starting to show death. The aim of this work is (1) to create a concept for an interactive installation work with the theme of death and (2) to create an interactive installation work with the theme of death.*

Keywords: *death, media, interactive installation*

PENDAHULUAN

Setiap tubuh manusia memiliki keterbatasan, karena tubuh manusia pada akhirnya akan mengalami kematian. (Krisnando dkk., 2019, 90). Kematian adalah kepastian yang tak terhindarkan, semua manusia pasti akan menghadapi sebuah kematian. Bagaimanapun upaya manusia dalam menjalankan kehidupan, baik atau buruknya, tidak akan menjadikan manusia terhindar dari kematian. Tuhan menjadikan manusia sebagai ciptaan-Nya yang paling sempurna. Ia memberikan roh kedalam setiap tubuh manusia. Tubuh dapat terlihat oleh mata manusia, namun roh tidak dapat terlihat oleh mata manusia.

Sejak dulu tradisi dan budaya selalu memberikan kesan bahwa kematian tidak disukai bahkan hingga di masa kini. Kübler-Ross menjelaskan dari sudut psikiatri, hal tersebut bisa dimengerti sepenuhnya dan mungkin dapat dijelaskan dengan anggapan bahwa dalam alam tak sadar, kematian tidak pernah kita inginkan. Kehidupan akhir menjadi sangat sulit diterima dan saat kita menghadapi kematian, kita sering berpikir hal tersebut selalu disebabkan oleh hal-hal jahat atau karena orang lain. Oleh karena itu kematian sering dihubungkan dengan perilaku buruk, pertengkaran, pembalasan, serta hukuman.

Akhir-akhir ini kematian menjadi sangat mengerikan, sepi, tidak manusiawi, atau mungkin untuk beberapa orang sulit untuk menentukan kapan kematian itu akan terjadi. Kita semua seolah-olah sedang menunggu kematian datang tapi disaat yang bersamaan kita juga ingin menolaknya. Seperti yang kita ketahui, pada bulan Oktober 2023 secara mengejutkan terjadi serangan di Gaza. Berbagai media berita dan media sosial seluruh dunia memberitakan peristiwa tersebut. Ribuan mayat manusia turut meriuhan internet dan menjadi tontonan masyarakat. Perempuan, laki-laki, anak-anak, bayi, lansia, semua orang Gaza tak hanya mendapat serangan kematian tetapi juga pusat perhatian dari seluruh dunia. Mayat mereka direkam dan diperlihatkan ke seluruh dunia.

Perkembangan zaman mendorong dunia menjadi semakin terbuka terhadap segala peristiwa yang terjadi. Internet membuka ruang publik untuk menerima informasi dari segala penjuru dunia dan berbagai sisi kehidupan. Salah satunya adalah kematian. Bermula dari sekedar memberikan berita duka menjadi alat menarik simpati bahkan mempertontonkan kematian. Kematian yang sakral berubah menjadi konten masyarakat. Hingga akhirnya transparansi informasi menjadi bumerang dalam membentuk persepsi dan sudut pandang. Kematian menjadi kehilangan maknanya sebagai bagian proses kehidupan manusia.

Fenomena kematian juga terjadi pada penulis dengan orang yang sedang menghadapi kematian. Suatu waktu penulis sedang berbincang dengan nenek dari pihak ibu. Beliau berkata “Sakjane aku ki wes pengen mati kok nduk” artinya, “Sebenarnya aku itu sudah ingin mati”. Nenek penulis yang kala itu berumur sekitar 70-an tahun berkata kepada seorang anak yang berusia 8 tahun bahwa dirinya ingin mati. Pengalaman yang berbeda terjadi dengan nenek dari pihak ayah. Beliau tidak membagikan keinginannya secara verbal tetapi dari gestur yang sangat jelas bahwa beliau ingin hidup lebih lama. Beliau berusaha untuk mencari obat-obatan yang dapat membantunya bertahan hidup. Keduanya sama-sama sedang menghadapi akhir kehidupan mereka dan dengan respon yang berbeda.

Melihat dari sudut pandang penulis yang juga sebagai masyarakat awam, tak dipungkiri penulis juga terlibat dalam situasi kematian yang dipertontonkan ini. Berada di tengah-tengah masyarakat dan turut larut dalam arus perkembangan teknologi serta perubahan nilai-nilai kemanusiaan. Interaksi di media sosial dapat memberikan dampak signifikan terhadap karakter, respons, dan sudut pandang seseorang (Huang, 2020). Mati itu sendiri menjadi peristiwa yang sering dihadapi dan mendorong keinginan untuk melihat, menyebarkan, dan memberitakan tanpa mendahulukan rasa kemanusiaan. Bahkan mati tak jarang dimanfaatkan untuk menarik simpati dan dukungan.

Lalu bagaimana sikap seharusnya terhadap kematian? Menjadi sebuah

renungan bagi penulis bahwa kematian dihindari sekaligus dicari. Sumber informasi yang disajikan melalui sosial media memiliki aspek yang signifikan antara penyedia konten dan massa (Mastley, 2017). Perubahan zaman juga merubah sikap manusia dalam merespon setiap peristiwa yang terjadi, khususnya kematian. Sejak dulu kematian dianggap mengerikan dan menjadi semakin mengerikan setelah banyak media mempertontonkannya. Bahkan beberapa diantaranya dengan sengaja mempertontonkan kematiannya kepada publik. Kematian menjadi kehilangan kesakralannya. Padahal kematian layak untuk dihargai dan dihormati sebagaimana mestinya sebuah peristiwa penting yang dialami setiap manusia.

Seni interaktif bisa diartikan sebagai seni yang mengandalkan partisipan untuk menikmati seni tersebut (*Learning About Contemporary Art: What Is Interactive Art*, 2023). Seni interaktif memiliki kekuatan untuk menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penikmatnya, memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dengan seni tersebut, bukan hanya menjadi penonton saja. Maka dari itu, penulis membuat karya instalasi interaktif dengan *performance art* sebagai wadah publik untuk mengenang kembali makna kematian. Karya instalasi interaktif menjadi media yang dipilih untuk menyampaikan keresahan penulis karena dalam instalasi terdapat ruang yang dapat digunakan untuk merenungkan dan merefleksikan kematian. Instalasi interaktif ini akan ditampilkan dengan *performance art* yang merupakan media yang sering penulis pakai untuk menyalurkan hasil olah pikiran, jiwa, raga, dan roh penulis. Dengan demikian penulis berharap dapat memberikan pandangan yang terbuka mengenai kematian kepada penikmat seni.

Melalui karya ini penulis ingin membuka ruang berbagi pandangan dalam merespon kematian. Sejauh mana partisipan dapat merespon sebuah kematian. Penulis, melalui karya instalasi interaktif, ingin mengajak partisipan merenungkan makna kematian sebagai salah satu proses kehidupan manusia. Bukan sebagai sesuatu yang mengerikan yang dipertontonkan saja tetapi suatu proses suci dan

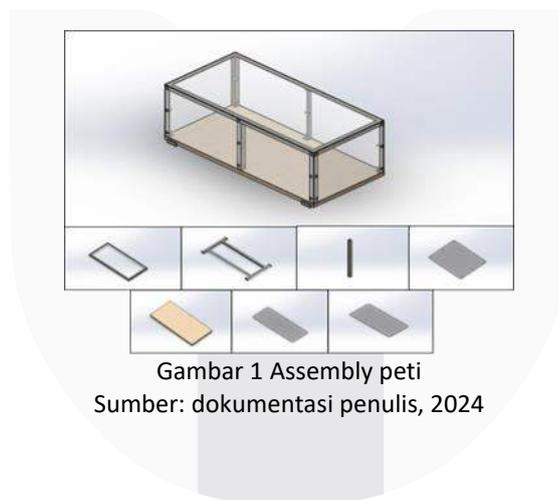
sakral dari kehidupan sama seperti kelahiran. Penulis berharap dapat memberikan ruang renung dan refleksi bagi para partisipan dalam memandang kematian.

METODE PENGKARYAAN

Medium Karya

Desain Instalasi

Material yang dipilih pada peti adalah akrilik dan kayu. Disatukan dengan rangka besi baja sehingga kuat dan dapat digunakan manusia asli. Ukuran peti adalah 180 cm x 80 cm x 50 cm. Material akrilik dipilih untuk menampilkan sisi transparan yang mencerminkan sebuah kematian tidak lagi memiliki privasi dan kehilangan kesakralannya. Bentuk peti yang seperti balok merepresentasikan kematian seperti ikan di dalam aquarium, dipajang dan dipertontonkan.

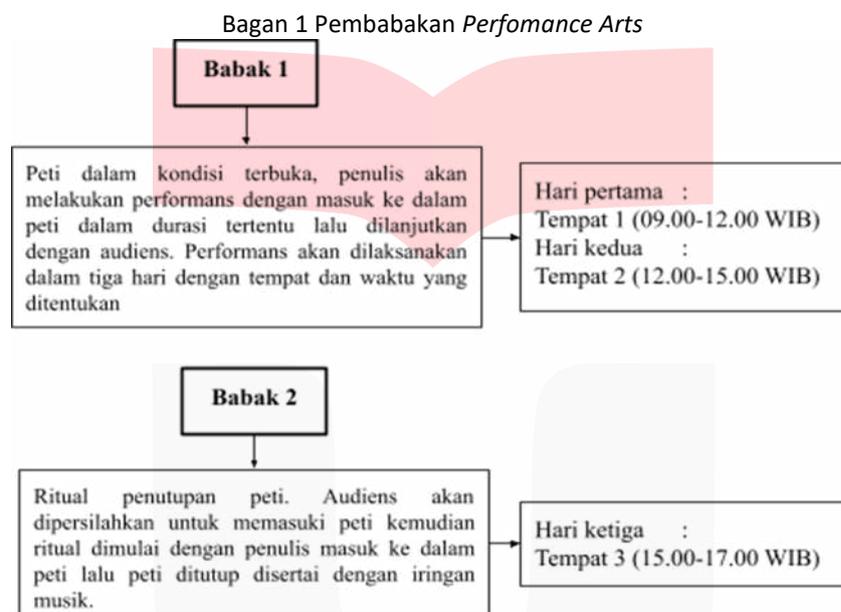


Gambar 1 Assembly peti
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Performance Art

Performance art terbagi menjadi dua pembabakan sebagai acuan dalam membangun alur cerita untuk mencapai tujuan penulis yaitu merepresentasikan kematian sehingga dapat direspon dengan baik oleh audiens. Dilaksanakan selama 3 (tiga) hari dengan penentuan tempat dan rentang waktu yang berbeda. Pemilihan ini dimaksudkan untuk menyampaikan makna kematian yang dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Berikut pemilihan waktu dan tempat *performance art*: Tempat pertama berlokasi di Lobi FIK (09.00-12.00 WIB), tempat kedua berlokasi di Danau

Galau (12.00-15.00 WIB) dan tempat ketiga berlokasi di Pendopo Telkom *University* (15.00-17.00 WIB). Penulis memilih lobi FIK sebagai titik pertama karena aktivitas civitas kampus yang padat akan menarik perhatian audiens terhadap karya. Pemilihan tersebut juga memiliki makna bahwa kematian ada di sekitar kita dan berada sangat dekat dengan kita. Waktu pagi menuju siang dipilih dengan mempertimbangkan tingkat kesibukan civitas FIK.



Sumber: penulis, 2024

Kemudian penulis memilih Danau Galau sebagai tempat *performance art* di hari kedua. Pemilihan ini dimaksudkan untuk memperluas jangkauan karya dengan audiens. Jika di hari pertama mungkin hanya dapat menjangkau civitas FIK saja, walaupun tidak menutup kemungkinan civitas diluar FIK juga dapat merespon, dengan ruang terbuka di Danau Galau maka akan membuka interaksi dengan orang-orang yang beraktivitas di sekitar Danau Galau. Waktu siang menuju sore dipilih dengan mempertimbangkan tingkat kesibukan civitas Telkom *University*.

Pada hari terakhir, *performance art* akan dilaksanakan di Pendopo Telkom *University*. Penulis menamakan babak terakhir ini dengan ritual penutupan

peti. Kata “Ritual” pada ritual penutupan peti digunakan untuk menegaskan keagungan dan kesakralan kematian. Setelah para audiens selesai merespon karya pada akhir performance akan dimainkan lagu “Gendhing Sukma Ilang”. Gendhing tersebut merupakan tembang Jawa yang menceritakan sukma atau roh manusia yang sudah hilang (mati). Selama gendhing dimainkan, audiens akan diarahkan untuk duduk melingkar atau mengitari peti. Lalu penulis akan masuk ke dalam peti dan saat lagu berakhir peti akan ditutup. Kemudian akan dibacakan sebuah berita lelayu bahwa penulis telah meninggal dan audiens akan dipersilahkan melayati jenazah dan diarahkan untuk meninggalkan area performance.

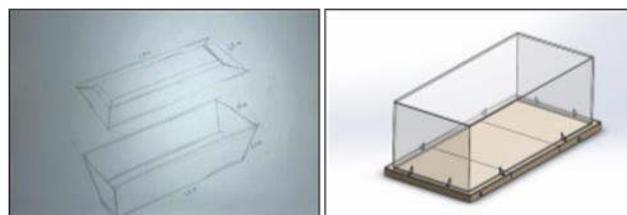
Proses Berkarya

Pertama-tama penulis bertemu dengan artisan untuk melakukan diskusi konsep dan desain karya. Dalam proses pembuatan peti, penulis dibantu Bapak Fahri dan Saudara Fawwaz.



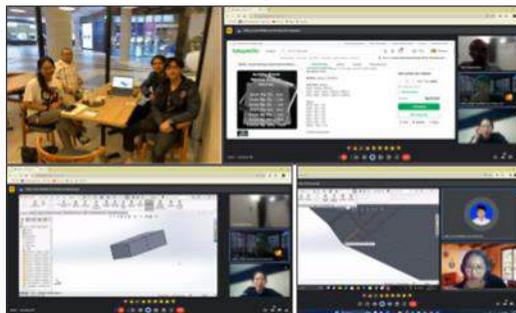
Gambar 2 Pertemuan dengan artisan
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Setelah proses diskusi selesai, penulis menyerahkan desain kasar kepada artisan yang kemudian disempurnakan oleh artisan, berikut hasilnya :



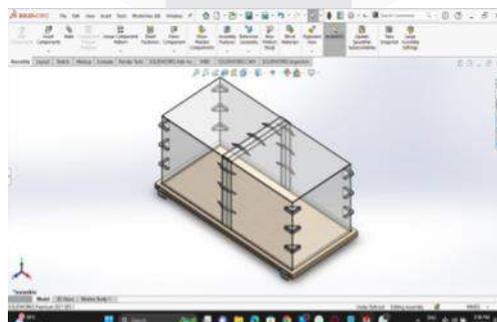
Gambar 3 Desain Peti
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Penulis menemukan beberapa kelemahan pada desain pertama. Setelah dikaji kembali, metode tersebut kurang efektif untuk dilakukan karena membutuhkan banyak komponen yang berdampak pada lonjakan biaya produksi. Desain pertama mengadaptasi dari bentuk keranda. Bagian atas peti yang bermaterialkan akrilik harus diangkat bersamaan sehingga akan menyulitkan pada teknis *performance art* dan kurang efektif dilakukan oleh audiens yang akan masuk ke dalam peti. Maka dari itu, penulis kembali berdiskusi dengan artisan untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain. Penulis melakukan beberapa kali pertemuan untuk menentukan desain final sembari menyusun alur *performance art* bersama dengan dosen pembimbing.



Gambar 4 Diskusi Bersama Artisan
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Setelah melakukan diskusi dan penyesuaian, desain peti mencapai kesepakatan final. Berikut desain final peti:



Gambar 5 Desain peti final
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Pada tanggal 28 Juni 2024 penulis dan artisan yaitu saudara Firman dan saudara Isa mulai mengerjakan peti. Pengerjaan dilakukan di ruang intermedia. Dimulai dengan pengangkutan material seperti akrilik, kayu, dan alat pendukung lainnya. Peti dibagi menjadi tiga bagian yaitu, *bottom*, *middle*, dan *upper*. Bagian *bottom* atau dasar yang menggunakan material kayu. *Middle* adalah sisi samping atau dinding peti sedangkan *upper* adalah tutup peti. *Middle* dan *upper* menggunakan akrilik. Akrilik yang digunakan adalah ukuran 3 mm dan 5 mm. Ukuran 3 mm dipakai untuk bagian sisi dan ukuran 5 mm untuk sambungan dan penguat. Material peti yang digunakan dipesan sesuai ukuran setiap bagiannya sehingga pada pengerjaan hanya dilakukan perakitan saja.

Ada beberapa kendala selama perakitan peti tersebut, mulai dari peti yang terlalu tinggi sehingga harus dilakukan pengurangan dengan memotong 20 cm tinggi peti, penempelan setiap bagian akrilik menggunakan lem G sehingga menimbulkan bekas dan rawan lepas, desain tutup peti yang dibuat pas dengan bagian *middle* ternyata tidak dapat ditopang dengan baik serta banyaknya sambungan membuat visual peti kurang bersih dan jernih, dan berikut hasil perakitan peti :



Gambar 6 Hasil Perakitan Peti
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Penulis merasa perlu ada perbaikan pada peti tersebut. Maka penulis melakukan diskusi dengan artisan dan meminta untuk memotong 20 cm tinggi peti.



Gambar 7 Pemotongan Peti Akrilik
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Setelah dilakukan pemotongan, kami menghaluskan sisi bekas pemotongan dengan amplas untuk menghilangkan bagian yang tajam dan meratakan bagian yang tidak rata. Kemudian kami melanjutkan perakitan bagian *upper*, yaitu tutup peti. Untuk mengantisipasi tutup peti meliuk ke dalam dan patah, maka dipasang siku L untuk membantu menopang berat. Pemasangan siku L juga dilakukan pada bagian *middle* dan *bottom* sehingga peti lebih kuat berdiri dan tidak mudah bergeser..

Bagian *bottom* mulanya hanya di cat dengan pernis saja tetapi penulis merasa kurang cocok dengan warnanya sehingga penulis mengecat kembali dengan warna putih. Penulis juga melakukan penambahan, yaitu menghias peti dengan bunga yang senada dengan warna *bottom*. Penambahan bunga ini bertujuan untuk menutupi bekas lem yang terlihat pada setiap sambungan yang justru menambah estetika peti.

Penulis merasa cukup puas dengan *final look* instalasi peti dan beralih untuk mempersiapkan *performance art*. Tidak serumit pembuatan peti tetapi justru lebih melelahkan karena membutuhkan keterlibatan banyak orang. Penulis memulai dengan mengurus perizinan tempat di Lobby FIK dan peminjaman *stage level*. Proses perizinan dan peminjaman memakan waktu sehari. Selanjutnya penulis melakukan display instalasi dan latihan *blocking*.

Pada proses mempersiapkan *performance art* ini, penulis dibantu oleh teman-teman Seni Rupa 2020 sehingga dapat selesai dengan baik dan lancar. Penulis juga meminta bantuan saudara Penulis untuk mengiringi *performance art*

dengan tembang Sukma Ilang.



Gambar 8 *Before* dan *After* Peti
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

HASIL AKHIR DAN DISKUSI

Konsep Karya

Dalam proses berkarya, penulis selalu ingin membagikan pengalaman penulis sebagai salah satu sarana refleksi dan kontemplasi sendiri bagi penulis. Begitu juga pada karya kali ini, penulis ingin mencari makna dari sebuah kematian melalui “Sumelang”. Kematian yang selalu diperangi oleh banyak orang, yang dimusuhi, dan dihindari memiliki makna positif di dalamnya. Kematian merupakan bagian dari proses kehidupan manusia. Jika kita dapat memaknai kematian tersebut kita juga akan dapat menghidupi kehidupan itu sendiri.

Sumelang sendiri merupakan penggabungan dari kata *sukma* dan *ilang*. Dalam Bahasa Jawa, *sukma* memiliki arti jiwa atau roh. Sedangkan *ilang* adalah hilang. Penulis mengartikan Sumelang menjadi *sukmane ilang* atau dalam Bahasa Indonesia jiwa yang sudah hilang. Jika diartikan sebagai sebuah kata yang berdiri sendiri, kata Sumelang memiliki arti kekhawatiran, kecemasan, atau perasaan was-was akan hal yang belum terjadi. Sehingga “Sumelang” dapat dimaknai sebagai sebuah kekhawatiran penulis akan sebuah kematian yang tidak dapat dikendalikan waktu, tempat, dan responnya, sekaligus menjadi sebuah penghormatan bagi jiwa-jiwa yang sudah pergi. Juga sebagai pengingat bahwa rasa *was-sumelang* ini

jangan dijadikan sebagai ketakutan tetapi menjadi tameng dan bentuk perlindungan kita terhadap marabahaya sehingga siap saat tiba waktunya.

Dalam proses berkarya, penulis memilih instalasi interaktif sebagai medium berkarya. Penulis ingin menjadi dekat dengan para penikmat seni sehingga dapat saling berkomunikasi dan bertukar pikiran, saling berdialog sehingga pesan dan makna kematian dapat tersampaikan pada setiap nurani penikmat seni. Dan bagi penulis pun, harapannya dapat lebih memaknai kedukaan dan kematian itu sendiri. Penulis menggunakan peti mati akrilik sebagai objek utama instalasi. Peti tersebut merupakan makna dari kematian yang nyata, jelas, dan transparan sebagai wujud penggambaran kematian yang sedang dipertontonkan.

Dalam menampilkan karya ini, penulis akan melakukan performance art dengan menjadikan raga penulis sebagai media perwujudan orang yang sudah mati. Audiens akan berperan sebagai massa yang merespon peristiwa kematian tersebut. Respon tersebut akan menjadi interaksi antara penulis, audiens, dan karya dalam menggambarkan kematian yang menjadi konten masyarakat. Performans akan dilakukan selama tiga hari. Penulis akan membagi menjadi 3 tempat dan 3 waktu yang berbeda sebagai simbol kematian yang dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Pada hari ketiga dan sebagai akhir dari performans, akan dilaksanakan ritual penutupan peti. Ritual tersebut akan diiringi dengan musik yang menjadi kesatuan dari ritual. Dalam musik tersebut terkandung pesan dan makna tentang kematian.

Hasil Karya

Setelah melakukan persiapan yang panjang karya Sumelang telah berhasil ditampilkan pada 16-18 Juli 2024 di Lobby Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung. Hari pertama dilakukan pada pukul 09.00 - 12.00 WIB. Penulis menggunakan kebaya berwarna hitam dan kain jarik, mengikat setengah rambut lalu sedikit berdandan. Dengan bantuan teman-teman, peti dibuka dan penulis masuk ke dalamnya. Ketika sudah memasuki peti, penulis dapat melihat orang-orang menatap dengan aneh. Penulis menjadi merasa gugup dan sedikit

terintimidasi. Karena itu, penulis memutuskan untuk menutup mata dan berdoa tetapi doa itu tidak berlanjut setelah suasana menjadi sedikit ramai dan beberapa teman yang mendekat dan menyapa secara langsung. Salah satu teman penulis, Nugi melakukan penampilan kecil dengan membacakan puisinya. Dengan keras ia menyebut “ Mati, Konten, Viral” lalu kemudian mendekat dan membisikkan kalimat tersebut kepada.



Gambar 9 Nugi membacakan puisi
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Tak hanya itu, ketika teman-teman datang, satu persatu mereka juga menyapa. Penulis yang tak dapat menghiraukan, pun menyapa kembali. Beberapa teman mulai mengajak bicara dan membuat lelucon-lelucon khasnya sampai penulis tak dapat menahan tawa. Gelak tawa pun semakin memecah ruangan. Penulis tidak menganggap hal ini sebagai gangguan tetapi sebuah respon alami dari audiens. Respon tersebutlah yang justru semakin membuat karya ini berhasil terlihat seperti konten.



Gambar 10 Respon Lucu Pengunjung
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Hari kedua dimulai dari pukul 09.00-12.00 WIB. Sedikit berbeda dengan hari pertama, kali ini lebih sepi dan tenang. Selama dua jam penulis berada di dalam peti. Memanfaatkan kesempatan ini, penulis mencoba untuk lebih fokus berdoa. Penulis juga menyiapkan dupa yang dapat dinyalakan oleh pengunjung. Dupa ini penulis siapkan dengan tujuan untuk lebih memberikan atmosfer yang lebih sakral dan benar, respon pengunjung terhadap *performance* menjadi lebih tenang dan berhati-hati. Ada juga beberapa teman yang datang menyapa, ada beberapa yang berlalu lalang, ada juga yang mengobrol di samping peti. Penulis mencoba merasakan suasana tersebut sambil menutup mata. Rasanya lebih tenang dan damai meskipun masih ada sedikit perasaan terintimidasi. Penulis berhasil bertahan selama dua jam di dalam peti.



Gambar 11 *Day 2 Sumelang*
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Tibalah pada hari terakhir *performance art*. Pada hari Kamis, pukul 15.00-17.00 WIB karya Sumelang berada dalam puncak *performance art*. Penulis menyebutnya dengan ritual penutupan peti yang menunjukkan berakhirnya pameran karya tunggal ini. Untuk membangun suasana yang agung, penulis menyiapkan bunga tabur, dupa, dan musik Gendhing Sukma Ilang yang ditampilkan dengan rebab oleh Saudara Punta Prasaja yang merupakan saudara sepupu dari Penulis. *Performance art* kali ini terasa sangat spesial dan khidmat karena kehadiran kedua orang tua dan kerabat Penulis. Begitu juga kehadiran dari teman-teman Seni Rupa yang turut menyaksikan ritual penutupan peti ini.

Ritual dimulai dengan penulis memasuki peti dengan kondisi terbuka (tanpa ditutup). Kondisi peti yang terbuka ini menyimbolkan keadaan kematian sudah hampir menuju tahap akhir sebelum dikubur. Jenazah untuk terakhir kalinya diperlihatkan dan pengunjung di persilahkan untuk menyampaikan pesan terakhirnya. Untuk mengiringi kepergian jenazah, Gendhing Sukma Ilang dimainkan. Selama Gendhing dimainkan, Teman penulis, Nugi kembali membacakan puisinya untuk terakhir kali. Kalimat "Mati, Konten, Viral" terdengar seperti perpisahan, penulis menjadi merasa terharu, rasa bahagia dan sedih menjadi satu. Lalu Nugi menuntun pengunjung untuk menaburkan bunga. Sampai pada berakhirnya gendhing, suasana sangat khidmat dan tenang. Setelah musik berakhir, peti kembali ditutup. Penulis bertahan selama tiga jam di dalam peti sambil dikelilingi keluarga dan teman-teman. *Performance art* berakhir dengan dibukanya peti.



Gambar 12 Hari terakhir Sumelang
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Untuk mengenang berakhirnya performance art ini, penulis membuat display khusus untuk menyampaikan pesan bahwa kematian yang menjadi konten akan tetap memiliki makna tersendiri bagi setiap orang tergantung bagaimana kita memandang kematian tersebut. Peti di display dengan sajen, bunga tabur, kain batik dan diiringi Gendhing Sukma Ilang.

Penulis memberikan kesan kejawen pada karya ini sebagai bentuk kebanggaan penulis terhadap tradisi Jawa. Berikut display karya Sumelang :



Gambar 13 Display Karya
Sumber: dokumentasi penulis, 2024

Dalam menyampaikan makna kematian, karya ini memuat simbol penting dan berikut makna dari simbol-simbol tersebut:

Tabel 1 Makna Simbol-Simbol

| | |
|--|--|
| Peti Transparan | Menyimbolkan kematian yang kehilangan privasi dan kesakralan, berubah menjadi konten |
| Bunga tabur | Sebuah jejak dari Ritual penutupan peti dan sebagai simbol kematian |
| Sajen (beras, dupa, bunga sedap malam, bunga tabur) | Simbol kesakralan |
| Hiasan peti berupa bunga berwarna putih dan bagian dasar peti yang dicat putih | Menyampaikan makna semua kematian adalah suci dan bersih terlepas dari bagaimana proses kematian itu terjadi |
| Kain jarik/batik | Simbol kematian dan kesakralan |
| Gendhing Sukma Ilang | Gendhing yang menyimbolkan manusia telah mencapai tahap mati |

Sumber: dokumentasi penulis, 2024

KESIMPULAN

Karya Sumelang merupakan karya instalasi interaktif yang ditampilkan dengan *performance art*. Karya ini mengangkat tema kematian yang menjadi konten media sosial sehingga mulai kehilangan kesakralan dan privasi akibat dari kemajuan teknologi. Kematian merupakan peristiwa penting dalam kehidupan manusia karena menjadi satu-satunya peristiwa yang pasti dialami oleh semua makhluk hidup. Terlepas dari bagaimana kematian itu terjadi, baik atau buruk, akan sangat sulit menghindari penyebaran informasi tentang kematian itu. Kecerdasan manusia dalam menciptakan teknologi juga turut membawa berita kematian dibagikan dan disebarluaskan dengan mudah. Tetapi kemudahan ini justru membuat makna kesakralan kematian tersebut memudar. Layaknya peti yang

kehilangan dinding kayunya, kematian kehilangan privasinya. Kematian menjadi benar- benar mati.

Maka seperti ungkapan “*Bad news still a good news*” berita kematian menjadi topik dan konten yang menggiring opini masyarakat bahkan menciptakan label pada kematian tersebut. Makna kematian menjadi tersingkirkan, berubah menjadi konten dan bahan obrolan masyarakat belaka. Akhirnya, melalui karya “Sumelang” ini, penulis menciptakan ruang renung bagi kita semua untuk kembali memaknai kematian. Kita tidak dapat menghindari kematian yang menjadi konten tetapi kita tetap dapat memaknai kematian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Frankl, V. E. (2018). *Man's Search for Meaning*. Noura Books Publishing.
- Kessler, D. (2021). *Finding Meaning: Mencari Makna Di Balik Dukacita*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kübler-Ross, E. (1998). *On Death and Dying* (W. Anugrahani, Trans.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Prof. Dr. H. Jalaluddin. (2009). *Psikologi Agama*. PT RajaGrafindo Persada.

Jurnal

- Ayerbe, N. (2017, December). Documenting the Ephemeral: reconsidering the idea of presence in discussions on performance. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 7(3).
- Endriawan,D.,&Trihanondo, D.(2015).INTERPRETASI SPIRITUALITAS PADA KARYA SENI PATUNG AMRIZALSALAYAN. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 3(1).
- Gabore, S. M. (2020). Western and Chinese media representation of COVID-19 news coverage Africa. *Journal of Communication*,30(5).
- Huang, G. (2020). Platform Variation and Content Variation on Social Media: A Dual-

- Route Model of Cognitive and Experiential Effects. *Journal of Promotion Management*, 26(3), 396-433.
- Ibrahim, M. M., & Irawan, R. E. (2021, Oktober). Pengaruh Konten Media Sosial Terhadap Sumber Informasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Representamen*, 7(2).
- Krisnando, D., Objantoro, E., & Darmawan, I. P. A. (2019, Januari). KONSEP TEOLOGI INJILI TENTANG ROH ORANG MATI.
- Marvella, B., & Kurnia, A. S. (2019, Oktober). Galeri Seni Interaktif. *Jurnal Stupa*, Vol.1(No.2), 932.
- Mastley, C. P. (2017). Social Media and Information Behavior: A Citation Analysis of Current Research from 2008–2015. *Serials Librarian*, 73(3-4), 339-351.
- Perwitasari, D., Endriawan, D., & Rachmawanti, R. (2024, April). EKSPRESI NEGATIVE PENGGUNA SOSIAL MEDIA DALAM KARYA SENI INSTALASI YANG BERJUDUL *EYE FOR AN I*. e-Proceeding of Art & Design, 11(2), 3548.
- Pradipta, B. W., Damajanti, S.Sn, M.Sn., I., & Adriati, S.Sn, M.Sn., D. I. (2013). KAJIAN KARYA SENI PERFORMANS MELATI SURYODARMO. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain*, 2(1).
- Senduk, E. A., Mallo, J. F., & Tomuka, D. C. (2013, Maret). TINJAUAN MEDIKOLEGAL PERKIRAAN SAAT KEMATIAN. *Jurnal Biomedik (JBM)*, 5(1)
- Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2022, Maret). STRATEGI PENINGKATAN PROFESIONALISME BIDANG SENI RUPA PADA ERA PASCA PANDEMI COVID-19. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 5, 378-387.
- Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R. (2022, Agustus). Implementasi Teknologi dalam Teknik Melukis. *JURNAL VISUAL IDEAS*, 2(2).

Website

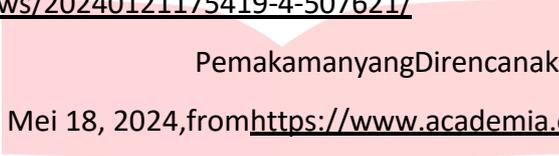
- A., M. E. (2022, August 9). *Menerka Arti Kesadaran Melalui "Catatan Pinggir Jurang"* – *BPMF Pijar*. BPMF PIJAR. Retrieved December 29, 2023,

- from <https://bpmfpijar.com/menerka-arti-kesadaran-melalui-catatan-pinggir-iurang/>
- adorablelight (Director). (2011). *The Life and Death of Marina Abramovic II* [<https://youtu.be/MDqNpaGU4Y?si=QpgJXrXVnxfSnRL8>]
- Apa Itu Performance Art? Apakah Sama dengan Seni Pertunjukan?* (2021, February 9). Pojok Seni. Retrieved March 22, 2024, from <https://www.pojokseni.com/2021/02/apa-itu-performance-art-apakah-sama.html>
- BPMF PIJAR. (2022, August 9). *Menerka Arti Kesadaran Melalui "CatatanPinggir Jurang" – BPMF Pijar*. BPMF PIJAR. Retrieved December 30, 2023, from <https://bpmfpijar.com/menerka-arti-kesadaran-melalui-catatan-pinggir-iurang/>
- A Burial at Ornans*. (2023, October 30). Google Arts and Culture. Retrieved December 30, 2023, from <https://artsandculture.google.com/asset/a-burial-at-ornans/jwESwQ4qvb87oQ?hl=id>
- Death and Life*. (2023, October 30). Google Arts and Culture. Retrieved December 30, 2023, from <https://artsandculture.google.com/asset/tod-und-leben/rAGqexSs58H0A?hl=id>
- Gurney, T. (2023, Oktober 14). *Death and Life by Gustav Klimt*. TheHistoryOfArt.org. Retrieved December 29, 2023, from <https://www.thehistoryofart.org/gustav-klimt/death-and-life/>
- Learning about Contemporary Art: What is Interactive Art*. (2023, Januari 28). Cultivate Grand Rapids. Retrieved December 21, 2023, from <https://www.cultivategrandrapids.org/post/learning-about-contemporary-art-what-is-interactive-art>
- Nareswari, F. D. (2020, December 15). *Seni Instalasi: Pengertian, Sejarah, dan Kategori Halaman all*. Kompas.com. Retrieved December

21,2023,from<https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/15/161500569/seni-instalasi--pengertiansejarahdankategori?page=all>

Seni Instalasi - Pengertian, Sejarah, Kategori (Lengkap). (2019, October 5).serupa.id.RetrievedDecember21,2023,from<https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori-lengkap/>

Setiawan, V. N. (2024, January 21). Miris! Korban Tewas Akibat Serangan IsraelkeGazaTembus25Ribjiwa.*CNBCIndonesia*.<https://www.cnbcindonesia.com/news/20240121175419-4-507621/>

Abramović,  PemakamanyangDirencanakan.Academia.edu.
Retrieved Mei 18, 2024,from<https://www.academia.edu/2312848/>

