

LAPORAN TUGAS AKHIR

DESAIN ARTISTIK PANGGUNG PERTUNJUKAN MUSIK ELEKTRONIK BERBASIS SINKRONISASI AUDIO VISUAL

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya Jurusan

D-3 Seni Rupa Minat Studi Tata Laksana Pentas



Oleh :

Nur Rizqi

NIM : 222213032

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA

BANDUNG

2025

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN ARTISTIK PANGGUNG PERTUNJUKAN MUSIK BERBASIS
AUDIO VISUAL

Telah disidangkan dihadapan penguji pada tanggal 16 Desember 2025
disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



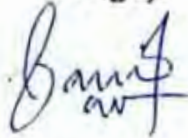
Carina Sarasati, S.T., M.Ars
NIP: 198607132024212021

Pembimbing II



Ruslan Efendi, M.Ds.
NIP: 198012232024211009

Penguji



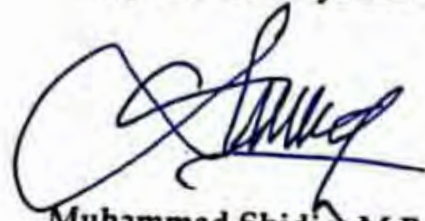
Dr. Nani Sriwardani, S.T., M.Ds.
NIP: 198009052010122004

Ketua Jurusan Kriya



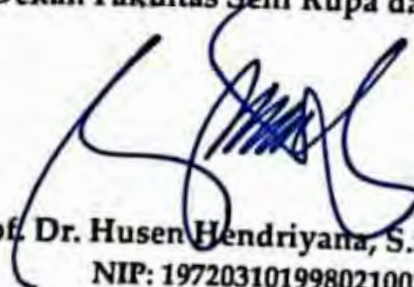
Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Sn.
NIP: 197405052003121003

Kaprodi D3 Kriya Seni



Muhammad Shidiq, M.Pd.
NIP: 199303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.
NIP: 197203101998021003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “ Desain Artistik Panggung Pertunjukan Musik Elektronik Berbasis Sinkronisasi Audio Visual”.

Laporan ini merupakan hasil rangkuman proses pengkaryaan dan penelitian Tugas Akhir yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Diploma III jurusan Kriya Seni Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan tersusun sedemikian rupa, Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof.Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
2. Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Jurusan Kriya Seni ISBI Bandung.
3. Muhammad Shidiq, M.Pd. selaku Kaprodi D3 Kriya Seni ISBI Bandung.
4. Wali Dosen Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Ds., Selaku Wali Dosen yang membantu proses pembelajaran selama perkuliahan
5. Carina Sarasati,S.T.,M.Ars. selaku dosen pembimbing I, yang telah membantu selama proses pengkaryaan dan perancangan Laporan Tugas Akhir

6. Ruslan Efendi, M.Ds selaku dosen pembimbing II, yang telah membantu selama proses penulisan dan perancangan karya Tugas Akhir.
7. Seluruh Dosen jurusan Kriya Seni yang telah mendidik penulis selama proses pembelajaran di ISBI Bandung.
8. Kedua orang tua, yang telah memberikan banyak dukungan berupa materil dan imateril dalam pelaksanaan Tugas Akhir.
9. Keluarga Mahasiswa Seni Rupa (KAMASRA) ISBI Bandung dan teman-teman yang telah membantu melancarkan proses tugas akhir.
10. Terimakasih kepada rekan-rekan semua, yang sudah membantu melancarkan proses pengerjaan Tugas Akhir.
11. Terimakasih kepada Salsabila Wafa Azzahra S.Sn., menemani proses Tugas Akhir dengan penuh kasih.

Penulis berharap agar laporan ini bermanfaat bagi kemajuan diri penulis dan dapat menambah wawasan bagi setiap orang yang membacanya.

Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang harus diperbaiki, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dijadikan pembelajaran di masa yang akan datang.

Bandung, 25 Juli 2025

Nur Rizqi
222213032

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR	4
BAB I PENDAHULUAN	6
A. Latar Belakang Penciptaan	6
B. Tujuan.....	9
C. Perancangan	9
D. Sumber / Pustaka Acuan.....	12
E. Metode Penelusuran Data.....	14
F. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II PROSES PENCIPTAAN	20
A. Sumber Penciptaan.....	20
B. Konsep Perwujudan	23
BAB III DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMARAN KARYA	54
A. Proses Pembuatan	54
B. Deskripsi Karya.....	57
C. Penyajian Karya	60
BAB IV KESIMPULAN	63

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.1 Referensi Instalasi Lampu Pertunjukan Musik</u>	9
<u>Gambar 1.2 Referensi Pencahayaan Pertunjukan Musik</u>	9
<u>Gambar 1.3 Referensi Penataan Stage dan Pencahayaan</u>	10
<u>Gambar 1.4 Referensi Stage Lighting Installation</u>	10
<u>Gambar 1.5 Referensi Costum Performance</u>	11
<u>Gambar 1.6 Referensi Stage Installation</u>	11
<u>Gambar 1.7 Referensi Suasana Ruang</u>	12
<u>Gambar 2.1 Mind Mapping</u>	18
<u>Gambar 2.2 Moodboard</u>	18
<u>Gambar 2.3 Referensi Cube Frame Instalation</u>	26
<u>Gambar 2.4 Referensi Cube Frame Instalation</u>	27
<u>Gambar 2.5 Hasil Cube Frame Instalation</u>	27
<u>Gambar 2.6 Hasil Cube Frame Instalation</u>	28
<u>Gambar 2.7 Hasil Cube Frame Instalation</u>	28
<u>Gambar 2.8 Referensi Cube Frame Instalation</u>	29
<u>Gambar 2.9 Hasil Desain Meja</u>	30
<u>Gambar 2.10 Referensi Instalasi Lampu</u>	30
<u>Gambar 2.11 Hasil Instalasi Lampu</u>	31
<u>Gambar 2.12 Tampak Depan Stage</u>	31
<u>Gambar 2.13 Tampak Atas Stage</u>	32
<u>Gambar 2.14 Tampak Samping</u>	32
<u>Gambar 2.15 Tampak Belakang</u>	33
<u>Gambar 2.16 Perspektif</u>	33
<u>Gambar 2.17 Perspektif</u>	34
<u>Gambar 2.18 Perspektif</u>	34

<u>Gambar 2.19 Perspektif</u>	34
<u>Gambar 2.20 Denah</u>	35
<u>Gambar 2.21 Tampak Depan</u>	35
<u>Gambar 2.22 Tampak Samping</u>	36
<u>Gambar 2.23 Tampak Atas Instalasi</u>	36
<u>Gambar 2.24 Tampak Depan Instalasi</u>	37
<u>Gambar 2.25 Tampak Samping Instalasi</u>	37
<u>Gambar 2.26 Isometri Instalasi</u>	38
<u>Gambar 2.27 Detail Instalasi Lampu</u>	38
<u>Gambar 2.28 Detail Meja DJ</u>	39
<u>Gambar 2.29 Tampak Depan Instalasi</u>	39
<u>Gambar 2.30 Besi Holo</u>	40
<u>Gambar 2.31 Alumunium</u>	41
<u>Gambar 2.32 Stand Mic</u>	41
<u>Gambar 2.33 Led Strip</u>	42
<u>Gambar 2.34 Alat Las</u>	42
<u>Gambar 2.35 Mesin Gerinda</u>	43
<u>Gambar 2.36 Gunting</u>	43
<u>Gambar 3.1 Proses Pemotongan</u>	44
<u>Gambar 3.2 Pemotongan Besi</u>	44
<u>Gambar 3.3 Pemasangan Skrup</u>	45
<u>Gambar 3.4 Proses Pengelasan</u>	45
<u>Gambar 3.5 Proses Pemasangan</u>	46

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan musik elektronik, khususnya sub-genre *techno*, telah membawa bentuk pertunjukan yang tidak hanya berfokus pada aspek bunyi, tetapi juga pada pengalaman multisensori yang melibatkan tubuh, ruang, dan visual. *Techno* dikenal dengan karakteristiknya yang repetitif, intens, dan berbasis frekuensi, yang memberi ruang besar untuk diterjemahkan ke medium visual, terutama cahaya. Dalam praktik pertunjukan, musik *techno* sering dihadirkan dengan tata cahaya, namun di Indonesia pencahayaan masih cenderung diposisikan sebagai elemen dekoratif, bukan sebagai medium artistik yang sejajar dengan bunyi.

Sebagaimana dikatakan Philip Auslander dalam *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (2008), pertunjukan kontemporer semakin bergeser ke arah pengalaman yang *mediatized*, di mana teknologi bukan hanya instrumen pendukung, melainkan bagian integral dari pengalaman artistik. Hal ini memperlihatkan bahwa teknologi dapat menciptakan bentuk pertunjukan baru yang menyatukan medium suara, cahaya, dan ruang dalam satu kesatuan.

Seiring perkembangan teknologi, kini terdapat perangkat yang memungkinkan integrasi bunyi dan cahaya secara *real-time*. Sistem Arnet MIDI mapping, serta perangkat lunak seperti Resolume, membuka kemungkinan bagi cahaya untuk merespons

secara langsung parameter musik: ritme, nada, frekuensi, dinamika, dan tekstur suara. Sejalan dengan pemikiran Marshall McLuhan dalam *Understanding Media* (1964) yang menyatakan bahwa “medium is the message,” cahaya dalam konteks ini dapat diposisikan bukan hanya sebagai perantara, melainkan sebagai pesan visual yang berdialog dengan bunyi. Isu yang muncul dari fenomena ini adalah bagaimana menjadikan cahaya bukan sekadar ilustrasi musik, melainkan sesuatu yang hidup berdampingan dengan bunyi. Hal ini sejalan dengan gagasan intermedia yang pernah diungkapkan Dick Higgins (1965), bahwa seni intermedia adalah upaya meleburkan batas antar-medium untuk melahirkan pengalaman estetik baru. Dengan kata lain, cahaya dapat diposisikan sebagai medium artistik yang sejajar, bahkan berdialog, dengan musik elektronik.

Dalam tugas akhir ini, karya akan diwujudkan dalam bentuk instalasi lighting yang tidak hanya berfungsi sebagai objek pameran di ruang galeri, tetapi juga dapat dimainkan dalam format simulasi pertunjukan . Kehadiran Jerry Dubby, seorang musisi *techno* eksperimental, sebagai performer dalam karya ini, menjadi bagian penting dalam membangun interaksi antara bunyi dan cahaya. Jerry Dubby akan menghadirkan lapisan bunyi *techno* yang repetitif, eksperimental, dan dinamis, yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk cahaya melalui sistem responsif. Dengan begitu, karya ini tidak hanya berdiri sebagai instalasi, melainkan juga sebagai ruang performatif yang menyatukan musik, cahaya, dan audiens. Masalah umum yang muncul dari perancangan ini adalah

bagaimana menghadirkan pengalaman audio visual imersif melalui hubungan bunyi dan cahaya. Masalah khusus yang perlu dijawab adalah bagaimana parameter musik *techno* (ritme, nada, frekuensi, dinamika) dapat dipetakan ke parameter cahaya (intensitas, warna, pola, gerak) menggunakan sistem Arnet dan Resolume, serta bagaimana merancang bentuk instalasi lighting yang dapat berfungsi ganda: sebagai karya instalasi intermedia dan sebagai media pertunjukan musik elektronik.

Dengan merespons isu dan masalah tersebut, penelitian dan perancangan tugas akhir ini diarahkan untuk menciptakan karya berjudul: "Desain Artistik Panggung Pertunjukan Musik Elektronik Berbasis Audio Visual." Judul ini menegaskan fokus penelitian pada perancangan artistik panggung yang menjadikan bunyi dan cahaya sebagai medium utama, serta mendorong penciptaan pengalaman performatif yang multisensori, imersif, dan kontekstual dalam ranah seni pertunjukan kontemporer.

Adapun rumusan masalah dalam pencahayaan futuristik pada pertunjukan:

1. Bagaimana merancang instalasi *lighting* yang dapat merespons musik *techno* secara real-time?
2. Bagaimana penggunaan teknologi Arnet dan Resolume dapat menghubungkan parameter musik (ritme, nada, frekuensi, dinamika) dengan cahaya (intensitas, warna, pola, gerak)?

3. Bagaimana instalasi *lighting* ini dapat berfungsi baik sebagai karya pameran maupun sebagai media pertunjukan bersama musisi techno eksperimental Jerry Dubby?

B. Tujuan

Tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Merancang instalasi *lighting* yang mampu merespons musik *techno* secara langsung dan otomatis.
2. Menerapkan teknologi *Arnet* dan *Resolume* untuk menghubungkan parameter musik (ritme, nada, frekuensi, dinamika) dengan cahaya (intensitas, warna, pola, gerak).
3. Menghasilkan karya instalasi yang dapat berfungsi ganda: sebagai karya pameran intermedia di galeri dan sebagai media pertunjukan musik elektronik bersama Jerry Dubby.

C. Perancangan

1. Batasan Karya/Estimasi

Batasan artistik ini, di antaranya adalah:

- Perancangan artistik dilakukan melalui tahap analisis bunyi dan cahaya, kemudian mengembangkan konsep berdasarkan ide utama: *instalasi lighting responsif terhadap musik elektronik (techno)*. Proses ini melibatkan pembuatan sketsa desain, mood board, dan simulasi visual sebagai acuan pengkaryaan.
 - Set artistik disesuaikan dengan hasil analisis penulis, dengan ukuran instalasi 2 x 2 meter, ditempatkan di ruang galeri sebagai ruang presentasi pameran dan pertunjukan

- Pembuatan artistik dilakukan secara langsung, dengan menyesuaikan bentuk instalasi terhadap ruang pameran. Visualisasi rancangan diwujudkan dalam bentuk sketsa kerja, gambar teknis, dan simulasi digital.
- Bahan media artistik menggunakan lampu LED strip, *stand tripod*, rangka besi,, aluminium serta perangkat komputer dengan sistem Resolume + Arnet dan mapping untuk mengatur cahaya secara responsif.
- Karya ditampilkan dalam dua bentuk:
 - Sebagai instalasi pameran (dapat diakses audiens ketika galeri)
 - Sebagai simulasi pertunjukan musik elektronik bersama Jerry Dubby (*techno* eksperimental).
- Karya pendukung meliputi poster, katalog pameran, dan ilustrasi video animasi 3D yang mendukung penyajian karya.
- Segmentasi pengunjung ialah usia remaja hingga dewasa dengan rentang jarak 17-30 tahun.
- Simulasi pertunjukan di laksanakan dengan waktu 1x5 menit, dengan cara eksperimental, kolaborator memainkan musik dengan cahaya yang telah di program.
- Batasan perancangan hanya sampai perancangan set instalasi *lighting*, selebihnya hal yang mendukung pementasan akan dilakukan kolaborator.

2. Metode Visualisasi Karya

Tahapan visualisasi karya ialah sebagai berikut:

- a. Menganalisis konsep korelasi bunyi dan cahaya dalam konteks musik elektronik techno dengan pendekatan *lighting* responsif.
- b. Menganalisis visual futuristik dengan inspirasi dari estetika cyberpunk dan suasana pertunjukan masa depan sebagai tema utama.
- c. Menentukan bentuk presentasi karya yang akan diwujudkan dalam dua format: pameran instalasi di galeri dan pertunjukan musik elektronik live bersama Jerry Dubby.
- d. Membuat moodboard perancangan meliputi tema futuristik, palet warna neon (biru, ungu, merah dan putih dingin), tekstur cahaya, dan referensi ruang audiovisual.
- e. Membuat sketsa instalasi *lighting* untuk menentukan bentuk struktur, arah pancaran lampu, serta hubungan ruang dengan audiens.
- f. Menyusun denah dan layout akses ruang, termasuk posisi performer, audiens, serta penempatan perangkat *lighting* dan audio.
- g. Merancang desain 3D instalasi *lighting* menggunakan aplikasi SketchUp untuk memperjelas bentuk ruang pertunjukan.
- h. Membuat gambar teknik desain artistik sebagai panduan dalam proses produksi, meliputi ukuran struktur dan posisi lampu.

- i. Merender hasil desain 3D ke dalam tampilan nyata berupa visual simulasi atau video animasi untuk memperlihatkan nuansa pertunjukan.
- j. Mewujudkan instalasi lighting dan 1 *cube frame instalation* berskala 1:1 sesuai konsep, ditempatkan di ruang galeri, dan dipakai dalam sesi simulasi musik *techno* eksperimental Jerry Dubby.

D. Sumber / Pustaka Acuan

Penggarapan pertunjukan ini tidak lepas dari beberapa sumber acuan, diantaranya ialah:

1. **Philip Auslander. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. New York: Routledge, 2008.**

Buku ini membahas secara mendalam bagaimana konsep “liveness” atau kehadiran langsung dalam pertunjukan mengalami transformasi di era media digital. Auslander menjelaskan bahwa perkembangan teknologi membuat batas antara pertunjukan langsung (live) dan mediasi teknologi menjadi kabur, karena teknologi tidak lagi hanya sebagai alat dokumentasi, tetapi turut membentuk pengalaman pertunjukan itu sendiri. Dalam konteks tugas akhir ini, gagasan Auslander relevan untuk memahami bagaimana instalasi lighting responsif bukan hanya sekadar perangkat teknis, tetapi bagian dari pertunjukan musik elektronik yang menghadirkan pengalaman audiens yang baru, di mana cahaya menjadi medium performatif yang berinteraksi langsung dengan bunyi dan kehadiran performer.

2. **Marshall McLuhan. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill, 1964.**

Karya ini menekankan konsep terkenal "*the medium is the message*", yang berarti media bukan hanya saluran netral, melainkan turut membentuk cara berpikir, berperilaku, dan berinteraksi manusia. McLuhan memandang bahwa setiap medium adalah perpanjangan indera manusia, misalnya televisi memperluas penglihatan, telepon memperluas pendengaran, dan seterusnya. Dalam konteks penciptaan karya, cahaya dapat dipahami sebagai medium yang tidak sekadar berfungsi teknis menerangi ruang, melainkan mampu membawa makna, suasana, dan pengalaman tersendiri. Penerapan konsep McLuhan membantu menempatkan cahaya dalam instalasi ini sebagai bahasa visual yang berdialog dengan bunyi musik techno, sehingga audiens tidak hanya mendengar musik, tetapi juga "melihat" musik melalui transformasi cahaya.

3. **Dick Higgins. *Intermedia*. New York: Something Else Press, 1965.**

Higgins memperkenalkan istilah *intermedia* untuk menggambarkan praktik seni yang melintasi batas antara disiplin seni tradisional, seperti seni rupa, musik, teater, dan puisi, yang menghasilkan bentuk karya baru yang tidak dapat dikategorikan secara tunggal. Tulisan ini menjadi salah satu landasan penting dalam perkembangan seni kontemporer, di mana kolaborasi antar-medium menciptakan pengalaman estetika yang lebih kompleks. Dalam kaitannya dengan karya

tugas akhir ini, konsep intermedia Higgins sangat relevan karena instalasi *lighting* responsif yang dirancang merupakan pertemuan antara bunyi (musik elektronik) dan cahaya (visual lighting), yang kemudian diwujudkan dalam ruang performatif. Dengan demikian, karya ini bukan hanya pertunjukan musik atau instalasi cahaya, melainkan sebuah pengalaman intermedia yang mengaburkan batas antar-medium seni.

E. Metode Penelusuran Data

1. Studi Literatur

Perancangan karya ini didukung oleh data-data berupa teks yang diambil dari berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel dan majalah sebagai bahan kajian karya.

2. Studi Piktoral

Studi ini dilakukan untuk mempelajari dan menganalisa berbagai gambar sebagai inspirasi dalam proses penciptaan karya baik itu bentuk, warna dan teknik. Gambar-gambar referensi diambil dari buku dan internet.



Gambar 1. 1 Referensi instalasi lampu pertunjukan musik eksperimental NONOTAX

(Sumber : <https://www.nonotak.com/> SHIRO)

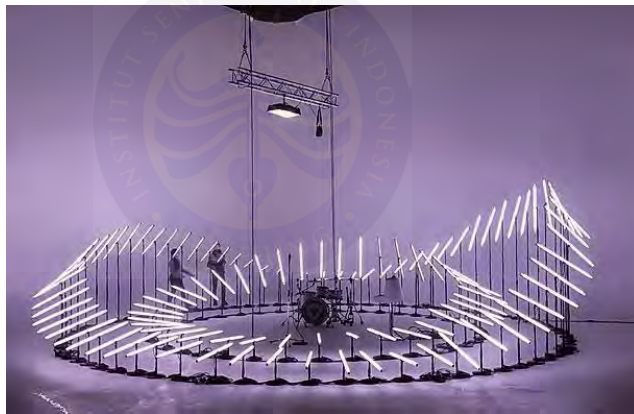


Gambar 1. 2 Referensi pencahayaan pertunjukan musik eksperimental

(Sumber : <https://www.nonotak.com/> SHIRO)



Gambar 1. 3 Referensi penataan stage & pencahayaan futuristik
(Sumber : https://lightpillar.ch/wp-content/uploads/2019/09/190905_lightpillar_brochure.pdf)



Gambar 1. 4 Referensi stage lighting installation
(Sumber : <https://fahrenheitmagazine.com/arte/plasticas/collectif-scale-fusionando-arte-y-tecnologia-en-un-universo-de-robotica>)



Gambar 1. 5 Referensi costume performance
(Sumber : <https://www.behance.net/gallery/42794305/dj>)



Gambar 1. 6 Referensi stage installations
(Sumber <https://www.hybycozo.com/>)



Gambar 1.7 Referensi suasana ruang immersive
(Sumber : <https://printler.com/de/poster/105570/>)

F. Sistematika Penulisan

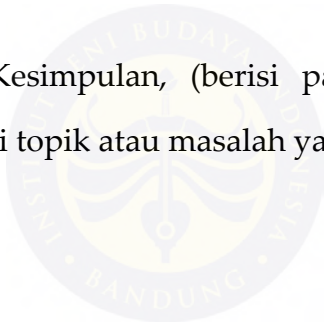
Sistematika penulisan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini yakni sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penciptaan (penjelasan tentang hal-hal yang memotivasi penciptaan karya); Metode Perancangan, Estimasi / Batasan Karya (menjelaskan batasan serta gambaran karya yang akan dibuat); Metode Visualisasi Karya (menjelaskan secara ringkas cara mentransformasi konsep ke dalam tataran visual); Sumber Pustaka (menjelaskan informasi tertentu yang relevan dengan karya yang akan di buat, seperti ide, konsep, metode bentuk, material, media dan lain sebagainya); Metode Penelusuran Data (menjelaskan bagaimana cara menelusuri data); Sistematika penulisan (penjelasan bahasan dari rancangan per bab yang berada dalam proposal).

BAB II Proses Penciptaan, berisi Sumber Penciptaan (penjelasan hal yang menjadi sumber penciptaan); Konsep perwujudan (penjelasan tentang pilihan estetika, bentuk, gaya visual, tema dan warna); Proses Penciptaan / Perwujudan Karya (paparan tentang proses visualisasi karya dari perancangan hingga perwujudan).

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya, berisi Deskripsi Karya (memaparkan keterangan dari masing-masing karya yang telah dihasilkan baik berupa gambar maupun keterangan tambahan lainnya); Penyajian Karya (menjelaskan hal-hal berkaitan dengan penyajian karya, seperti bentuk penyajian dan pengemasan).

BAB IV Kesimpulan, (berisi paparan pengalaman proses berkarya sesuai topik atau masalah yang diangkat).



BAB II PROSES PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

1. Desain Artistik Panggung Pertunjukan Musik Elektronik Berbasis Audio Visual

Sumber penciptaan karya tugas akhir ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap hubungan antara bunyi dan cahaya sebagai dua medium yang dapat saling memengaruhi dan menghasilkan pengalaman multisensori. Musik elektronik, khususnya aliran *techno* eksperimental, menjadi titik awal eksplorasi karena karakteristiknya yang repetitif, berlapis, dan kaya akan tekstur bunyi. Ketukan yang konsisten, frekuensi bass yang dalam, serta permainan dinamika yang intens memberikan potensi besar untuk diterjemahkan ke dalam bentuk visual cahaya yang responsif.

Selain itu, penulis juga terinspirasi oleh perkembangan pertunjukan audio visual kontemporer, di mana cahaya tidak lagi berfungsi semata sebagai penerang, melainkan sebagai medium artistik yang mampu membangun atmosfer, simbolisasi, bahkan menjadi “aktor” dalam pertunjukan. Fenomena ini dapat ditemukan dalam karya seniman intermedia internasional seperti NONOTAK Studio dan Ryoji Ikeda, yang banyak mengeksplorasi relasi antara suara, cahaya, dan ruang dalam skala instalasi.

Dari sisi literatur, gagasan tentang intermedia yang dikemukakan oleh Dick Higgins menjadi landasan teoretis dalam memahami karya ini sebagai bentuk yang melintasi batas antara

musik, cahaya, dan instalasi. Konsep “*the medium is the message*” dari Marshall McLuhan turut memperkuat pandangan bahwa cahaya dalam karya ini bukan hanya sarana teknis, tetapi juga medium yang menyampaikan makna, suasana, dan pengalaman. Sementara itu, pandangan Philip Auslander tentang *liveness* menjelaskan bagaimana teknologi mediasi (seperti sistem *Arnet* dan *software Resolume*) justru menghadirkan dimensi baru dalam performativitas, di mana audiens mengalami pertunjukan yang hidup melalui interaksi bunyi dan cahaya secara langsung. Inspirasi visual diperoleh dari estetika *futuristic*, yang menonjolkan penggunaan cahaya neon, warna kontras dingin (biru, ungu, putih), serta atmosfer ruang digital. Referensi ini menjadi pijakan dalam merancang instalasi yang tidak hanya menampilkan respon teknis terhadap musik, tetapi juga menghadirkan pengalaman ruang yang imersif dan membayangkan suasana pertunjukan masa depan.

Dengan demikian, sumber penciptaan karya ini dapat dirangkum dari tiga aspek utama:

1. Musik elektronik *techno* eksperimental sebagai pemicu utama sistem cahaya responsif.
2. Teori dan wacana intermedia, medium, dan performativitas yang memperkuat dimensi artistik karya.
3. Referensi visual futuristik yang menjadi inspirasi dalam menciptakan atmosfer cahaya dan ruang pertunjukan.

1. Artistik

Pendekatan artistik dalam penciptaan karya ini berangkat dari keinginan untuk menghadirkan pengalaman audio visual futuristik yang bersifat multisensori. Cahaya tidak hanya difungsikan sebagai penunjang musik, melainkan menjadi medium artistik yang sejajar dengan bunyi. Dengan demikian, karya ini dirancang untuk memunculkan dialog antara musik elektronik techno eksperimental dengan instalasi cahaya yang responsif.

Secara visual, karya mengadopsi estetika futuristik dengan palet warna dingin seperti biru elektrik, ungu neon, dan putih dingin, yang dipadukan dengan aksen warna merah tipis untuk menekankan intensitas. Pemilihan warna ini tidak hanya menghadirkan suasana digital dan modern, tetapi juga menciptakan kontras yang menegaskan transisi antar-ritme musik. Pencahayaan dikontrol melalui sistem *Resolume* dan *Arnet*, sehingga setiap parameter musik—ritme, nada, frekuensi, dan dinamika—dapat diterjemahkan langsung ke dalam transformasi cahaya (intensitas, warna, pola, dan gerak).

Dari segi bentuk, instalasi dirancang dengan komposisi geometris dan repetitif untuk menegaskan karakter musik *techno* yang berbasis pola. Lampu-lampu ditempatkan pada struktur dengan ukuran besar (8 meter) dan *cube frame installation* berukuran 2 x 2 meter di buat menjadi 3 untuk *background*. Kehadiran performer (Jerry Dubby) ditempatkan di pusat instalasi, sehingga musik dan cahaya dapat saling bertemu pada titik yang sama, menghasilkan pengalaman pertunjukan yang imersif. Aspek artistik lainnya

terletak pada pengelolaan tempo dan atmosfer. Saat musik berada dalam ritme minimal, cahaya akan bergerak lambat, redup, dan atmosferik. Sebaliknya, ketika musik mencapai klimaks, cahaya akan menjadi intens, penuh kedipan, dan bergerak cepat. Dengan cara ini, karya menghadirkan narasi visual yang berjalan beriringan dengan musik, menciptakan perjalanan estetis dari kesunyian hingga ledakan energi.

Secara keseluruhan, aspek artistik karya ini berfokus pada:

1. Dialog intermedia antara bunyi dan cahaya.
2. Nuansa futuristik yang divisualisasikan melalui warna, bentuk, dan pola cahaya.
3. Pengalaman multisensori yang melibatkan pendengaran, penglihatan, dan sensasi ruang audiens.
4. Performatifitas yang menempatkan musik elektronik techno eksperimental sebagai pusat penggerak cahaya.

B. Konsep Perwujudan

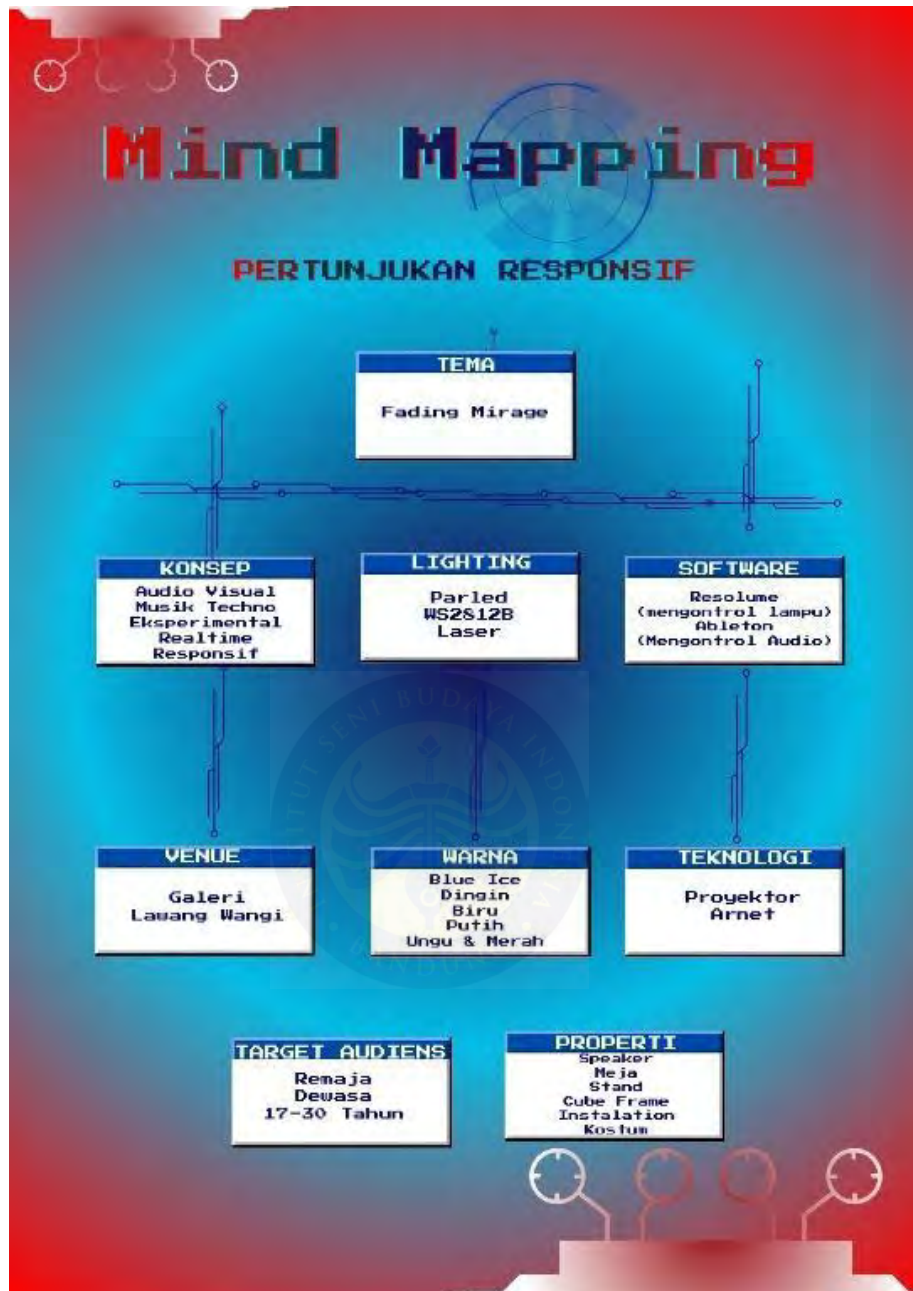
Karya ini diwujudkan sebagai instalasi *lighting* responsif yang terhubung dengan musik elektronik *techno* eksperimental. Musik yang dimainkan Jerry Dubby menjadi sumber utama untuk memicu respon cahaya melalui sistem *Resolume* dan *Arnet*, sehingga ritme, nada, frekuensi, dan dinamika langsung diterjemahkan ke dalam pola cahaya.

Secara visual, instalasi dirancang dengan nuansa futuristik menggunakan komposisi LED dalam ruang berukuran 8 meter.

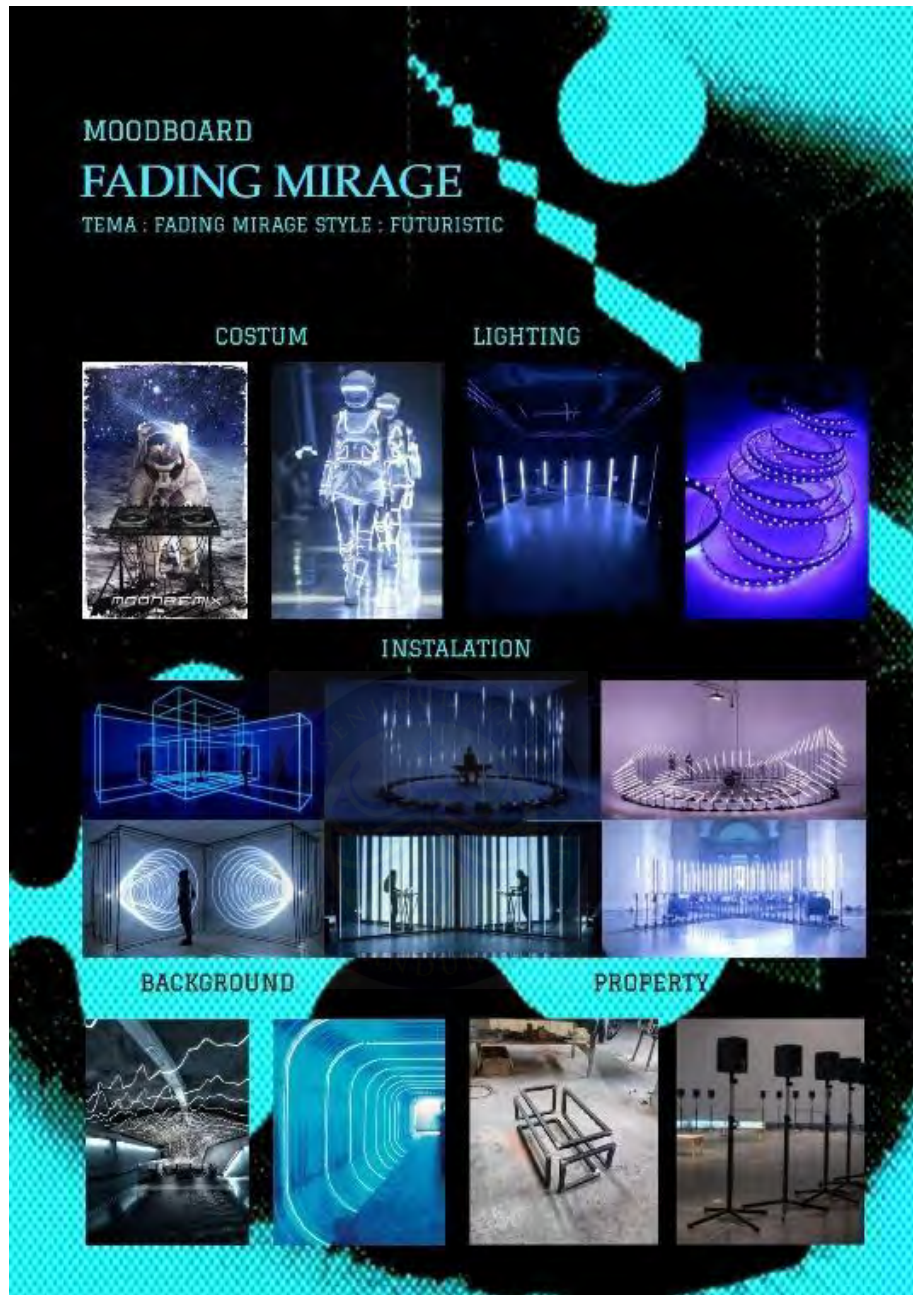
Warna dominan biru, ungu, dan putih dipadukan dengan *cube frame instalation* pola geometris repetitif untuk menciptakan atmosfer audiovisual yang imersif.

Karya ditampilkan dalam dua bentuk: sebagai instalasi pameran dengan program otomatis dan sebagai media pertunjukan simulasi bersama Jerry Dubby.





Gambar 2.1 Mind Mapping
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 2.2 Moodboard
(Sumber : Dokumentasi penulis)

1. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan dalam karya *Fading Mirage* adalah gaya futuristik, yaitu gaya yang menekankan pada imajinasi tentang masa depan dengan memanfaatkan teknologi, cahaya, dan bentuk-bentuk geometris sebagai elemen utamanya. Gaya ini muncul sebagai respons terhadap perkembangan budaya visual global yang semakin erat dengan teknologi digital, serta sebagai upaya menghadirkan pengalaman baru yang melampaui batas realitas sehari-hari.

Dalam pendekatan futuristik, cahaya bukan hanya berfungsi sebagai penerang, tetapi juga sebagai bahasa visual yang mampu menciptakan suasana imersif dan atmosfer kosmik. Warna-warna neon seperti biru elektrik, magenta, dan violet digunakan untuk membentuk nuansa yang kontras dengan ruang gelap, sehingga menghadirkan efek fatamorgana visual yang sejalan dengan konsep *Fading Mirage*. Seperti yang dijelaskan oleh Jason Livingston dalam *Designing with Light: The Art, Science, and Practice of Architectural Lighting Design* (2014), cahaya dalam perancangan visual tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga mampu menghadirkan narasi emosional yang memperluas pengalaman penonton.

Setting panggung dalam gaya futuristik ini mengandalkan permainan instalasi pencahayaan LED dan struktur geometris sederhana yang ditata secara repetitif. Elemen visual seperti garis cahaya, pola orbit, dan bentuk grid digunakan untuk menciptakan ilusi ruang yang terus berubah sesuai dengan ritme musik techno. Menurut R. Craig Wolf dan Dick Block dalam *Scene Design and Stage Lighting* (2014), pengaturan garis, warna, dan cahaya dapat

menciptakan atmosfer visual yang hidup dan menuntun fokus audiens, terutama dalam konteks pertunjukan eksperimental.

Dengan demikian, panggung tidak hanya menjadi tempat performatif, melainkan juga ruang pengalaman multisensori di mana audiens seolah-olah masuk ke dalam dunia lain. Penerapan gaya futuristik dalam karya ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman pertunjukan yang berbeda: menghadirkan keindahan estetik cahaya dan bunyi yang berpadu, sekaligus menyimbolkan hubungan manusia dengan teknologi yang semakin erat. Hal ini sejalan dengan pemikiran Aldous Huxley dalam *Brave New World* (1932), bahwa teknologi selalu menjadi medan imajinasi tentang masa depan yang bisa membentuk cara manusia merasakan dan memahami realitas.

2. Tema Pertunjukan

Fading Mirage merepresentasikan pengalaman audio visual yang lahir dari pertemuan bunyi dan cahaya. Musik *techno* eksperimental diproyeksikan ke dalam instalasi pencahayaan responsif, menciptakan ilusi visual yang terus bergerak, muncul, dan perlahan memudar layaknya fatamorgana. Pertunjukan ini menghadirkan pengalaman yang sesaat namun imersif, di mana audiens diajak merasakan rapuhnya momen—bahwa cahaya dan bunyi hanyalah jejak yang singkat, seperti ilusi yang tak bisa digenggam.

Menurut Jason Livingston dalam *Designing with Light* (2014), cahaya dalam perancangan visual bukan sekadar medium penerangan,

melainkan bahasa artistik yang dapat membentuk pengalaman emosional dan naratif. R. Craig Wolf dan Dick Block dalam *Scene Design and Stage Lighting* (2014) juga menekankan bahwa perpaduan cahaya, warna, dan ritme mampu menghadirkan suasana yang hidup sekaligus memperkuat intensitas pengalaman penonton. Dalam konteks performativitas audio visual, Alexander Borst dan Martin Egelhaaf dalam *Principles of Visual Motion Detection* (1989) menjelaskan bahwa persepsi manusia terhadap cahaya dan gerak erat kaitannya dengan sensasi sementara yang cepat hilang, sejalan dengan sifat ilusi visual yang menjadi inti dari *Fading Mirage*.



3. Jenis Panggung

Menurut R. Craig Wolf dan Dick Block dalam *Scene Design and Stage Lighting* (2014), bentuk panggung berkembang mengikuti kebutuhan interaksi antara ruang pertunjukan dan penonton.

a. Panggung Proscenium

Panggung dengan bingkai seperti jendela (proscenium arch) yang memisahkan penonton dan pertunjukan. Fokus visual mudah dikontrol, namun interaksi terbatas. Bentuk ini lazim digunakan di gedung kesenian tradisional. (Wolf & Block, 2014).

b. Panggung Arena

Panggung di tengah dengan penonton mengelilingi darisemua sisi. Memberi kesan intim dan interaktif, namun dekorasi harus

sederhana agar tidak menghalangi pandangan. (Padmodarmaya, *Tata dan Teknis Pentas*, 1988).

c. Panggung *Black Box*

Ruang hitam serbaguna dengan tata letak fleksibel yang dapat diubah sesuai kebutuhan pertunjukan. Umumnya dipakai untuk eksperimen seni kontemporer karena minim dekorasi permanen. (Wolf & Block, 2014).

d. Panggung *Site-Specific*

Panggung yang memanfaatkan ruang non-konvensional seperti galeri, bangunan bersejarah, atau ruang publik. Ruang itu sendiri menjadi bagian dari karya, sesuai perkembangan seni kontemporer. (Ajidarma, *Semiotika Visual*, 2002).

Dalam perancangan tugas akhir ini, jenis panggung yang dipilih adalah *site-specific* yang ditempatkan di Galeri Lawangwangi *Creative Space*, Bandung. *Site-specific* dipahami sebagai pertunjukan yang memanfaatkan ruang non-konvensional, di mana ruang itu sendiri menjadi bagian dari karya. Menurut Seno Gumira Ajidarma (2002) dalam *Semotika Visual*, ruang dan tanda visual bukan hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga sebagai elemen yang membentuk makna dalam keseluruhan karya. Hal ini sejalan dengan praktik seni kontemporer, di mana galeri tidak hanya menjadi ruang apresiasi pasif, melainkan dapat ditransformasi menjadi ruang pertunjukan yang interaktif dan imersif.

Galeri Lawangwangi dipilih karena memiliki ruang pameran dengan karakteristik dinding putih polos, plafon tinggi dengan

track light, serta fleksibilitas tata ruang yang mendukung penciptaan karya berbasis cahaya dan bunyi. Wolf dan Block (2014) dalam *Scene Design and Stage Lighting* menegaskan bahwa panggung *site-specific* memungkinkan desainer bekerja secara langsung dengan kualitas ruang yang nyata, sehingga pertunjukan dapat merespons konteks fisik maupun atmosfer ruangnya. Dengan demikian, karya *Fading Mirage* yang berbasis instalasi *lighting* dan musik elektronik techno dapat dihadirkan sebagai pengalaman multisensori yang menempatkan galeri tidak sekadar sebagai wadah, tetapi juga sebagai bagian dari perwujudan artistik.

Selain itu, pemilihan galeri juga selaras dengan konsentrasi penulis di bidang studio tata laksana pentas dalam lingkup seni rupa pertunjukan. Tugas akhir ini menjadi bentuk eksplorasi bagaimana praktik seni rupa dapat dipertemukan dengan seni pertunjukan melalui pendekatan intermedia. Dengan mengokupasi ruang galeri, karya ini menegaskan posisi seni rupa pertunjukan sebagai medium lintas disiplin yang terus berkembang mengikuti dinamika budaya kontemporer.

4. Skenari (Dekorasi)

Skeneri atau dekorasi adalah elemen visual yang berfungsi memperkuat suasana dan mendukung narasi pertunjukan. Menurut Wolf dan Block (2014), dekorasi panggung bukan sekadar hiasan, melainkan lingkungan visual yang dirancang untuk mengarahkan perhatian penonton serta memberi makna simbolik. Hal ini sejalan dengan Padmodarmaya (1988) yang menyatakan bahwa dekorasi

harus menyesuaikan kebutuhan dramatik, baik melalui bentuk, tekstur, maupun tata letak.

Dalam karya *Fading Mirage*, skeneri diwujudkan melalui instalasi cahaya futuristik dan penataan ruang galeri yang diubah menjadi lanskap visual interaktif, sehingga dekorasi menjadi bagian utama dalam membangun atmosfer pertunjukan.

Dalam karya *Fading Mirage*, properti yang digunakan bukan hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai elemen artistik yang menyatu dengan konsep futuristik. Beberapa bahan yang digunakan antara lain:

1. Rangka Besi

Berfungsi sebagai struktur utama instalasi, memberi kekuatan dan kestabilan pada bentuk panggung serta mendukung elemen visual yang dipasang di atasnya.

2. Aluminium

digunakan untuk membentuk spiral cahaya, karena ringan, mudah dibentuk, dan mampu memantulkan cahaya secara baik untuk menciptakan efek visual dinamis.

3. Akrilik Transparan

Diaplikasikan pada meja kontrol performer, menciptakan kesan modern dan futuristik dengan pantulan cahaya LED.

4. LED Strip dan Parled

Menjadi sumber cahaya utama, menghasilkan variasi warna elektrik biru, ungu, dan magenta yang memperkuat atmosfer kosmik.

5. Stand Mic dan Speaker

Mendukung kebutuhan teknis audio sekaligus menjadi bagian dari visual panggung.

6. Kostum Bergaya Astronot

melengkapi identitas pertunjukan dengan memberi simbol eksplorasi masa depan, sehingga menyatu dengan tema futuristik.



5. Proses Penciptaan

1. Alat Dan Bahan

Dalam proses penciptaan karya *Fading Mirage*, digunakan berbagai alat dan bahan yang mendukung perwujudan instalasi. Alat yang digunakan antara lain laptop untuk menjalankan *software* (*RecordBox, Resolume Arena*). *RecordBox* berfungsi sebagai sistem kontrol utama pada ritme musik dan *Resolume Arena* yang menghubungkan bunyi dengan pencahayaan secara real-time. Bahan instalasi yang digunakan meliputi lampu, *strip LED WS2812B*.

Struktur instalasi dibangun dengan material besi yang berfungsi sebagai kerangka utama untuk menopang lampu serta elemen dekoratif. Selain itu, speaker digunakan sebagai media keluaran suara yang sinkron dengan cahaya, sehingga bunyi dan visual dapat dirasakan secara bersamaan oleh audiens.

Pemilihan alat dan bahan ini didasarkan pada pertimbangan fungsional, estetis, dan teknologis, sehingga instalasi cahaya dapat diwujudkan sesuai dengan konsep futuristik yang diusung dalam karya.



Gambar 2.3 Resolume Arena
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 2.4 RekordBox
(Sumber : Dokumentasi penulis)

2. Perancangan Properti

Perancangan properti dalam karya *Fading Mirage* dimulai dari analisis konsep yang menekankan hubungan antara bunyi dan cahaya. Instalasi dirancang agar mampu merespons musik *techno* secara real-time, sehingga cahaya yang muncul tidak bersifat statis, melainkan dinamis dan mengikuti ritme, frekuensi, serta intensitas bunyi.

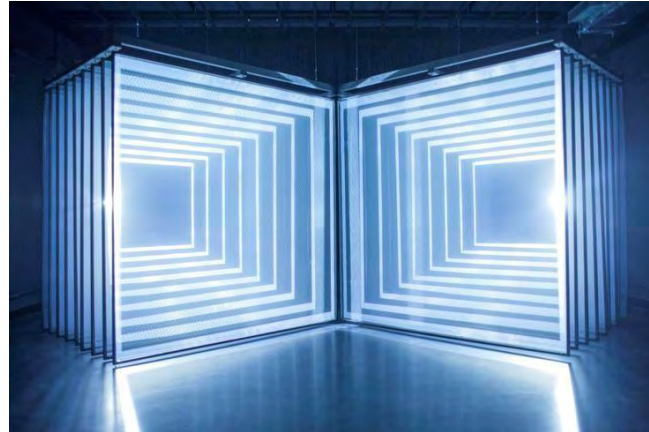
Bentuk instalasi dirancang dengan struktur kerangka besi dan aluminium sebagai penopang utama, Pencahayaan menggunakan *Projector Mapping* dan *strip LED WS2812B* yang terhubung dengan sistem perangkat *Arnet*. Integrasi *software Ableton Live, Rekordbox* dan *Resolume Arena* memungkinkan sinkronisasi antara musik elektronik dan pola cahaya, menciptakan pengalaman audiovisual yang imersif.

Secara tata ruang, instalasi ditempatkan di ruang galeri dengan pertimbangan komposisi visual dan akses audiens. Penataan speaker, frame instalasi, dan posisi lampu disusun untuk mendukung kesan futuristik sekaligus menjaga keterhubungan antara performer, ruang, dan penonton. Dengan demikian, perancangan instalasi ini tidak hanya menghadirkan aspek teknis, tetapi juga membangun atmosfer visual yang sejalan dengan konsep *Fading Mirage*. Adapun gambaran desain yang akan dibuat, sebagai berikut:

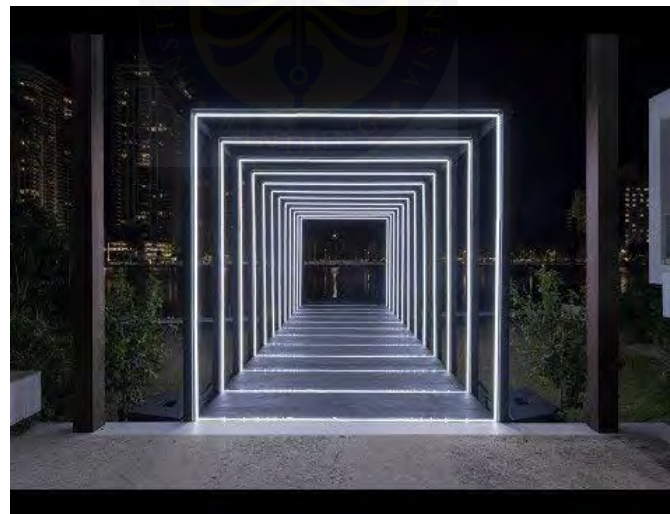


a) Cube frame installation

1) Referensi Cube Frame Instalation

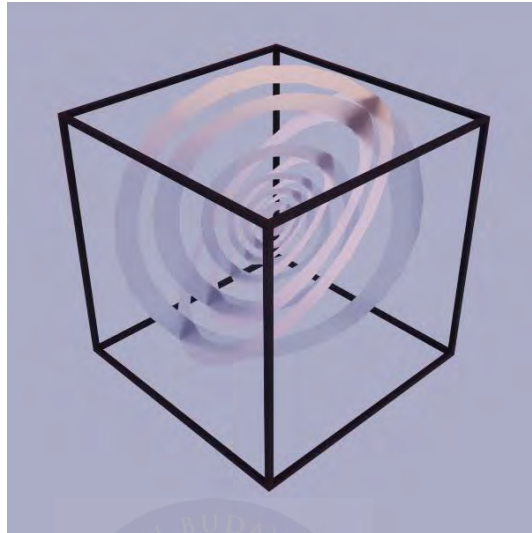


Gambar 2. 5
Referensi Cube Frame Instalation
(Sumber : <https://www.nonotak.com/> SHIRO)



Gambar 2. 6
Referensi Cube Frame Instalation
(Sumber : <https://www.nonotak.com/> SHIRO)

2) Desain Cube Frame Instalation



Gambar 2.7 Hasil Desain Cube Frame Instalation
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 2.8 Hasil Desain Cube Frame Instalation
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 2.9 Hasil Desain Cube Frame Instalation
(Sumber : Dokumentasi penulis)

b) Properti Meja

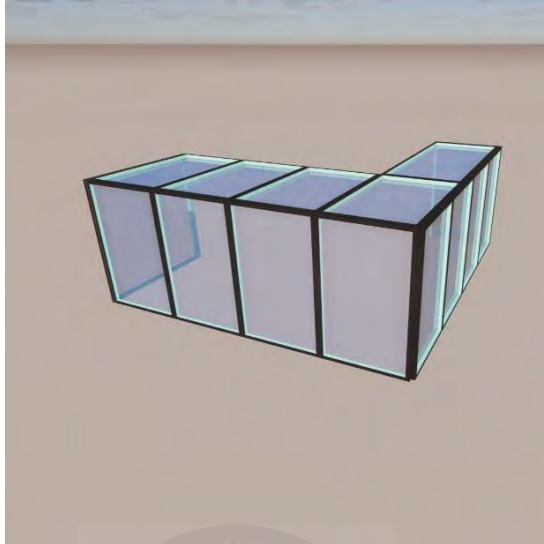
1) Referensi



Gambar 2.10
Referensi Cube Frame Instalation

(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)

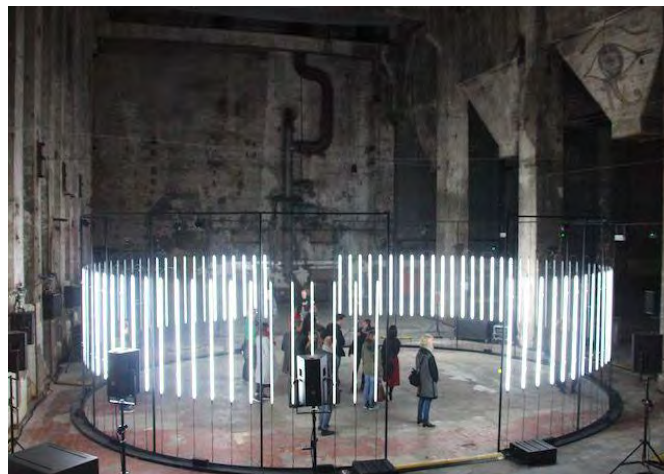
2) Desain Meja



Gambar 2.11 Hasil Desain Meja
(Sumber : Dokumentasi penulis)

c). Instalasi Lampu

1) Referensi



Gambar 2.12 Referensi Instalasi Lampu

(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)

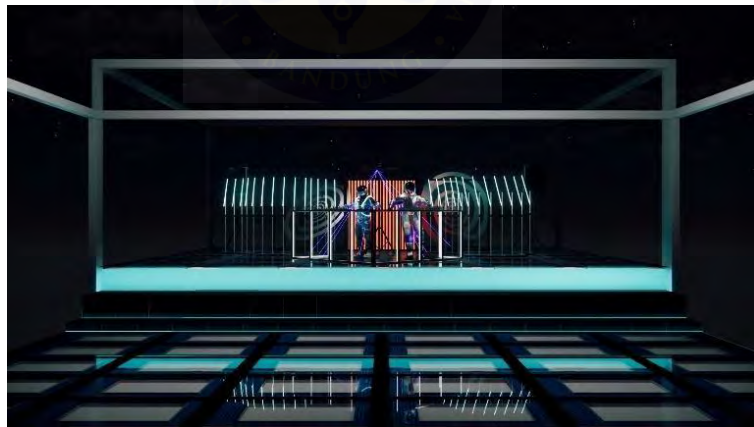
2) Desain Instalasi Lampu



Gambar 2.13 Hasil Desain Instalasi Lampu
(Sumber : Dokumentasi penulis)

d). Gambaran *Seting* Panggung

1) Tampak Depan



Gambar 2.14 Tampak Depan Stage
(Sumber : Dokumentasi penulis)

2) Tampak Atas



Gambar 2.15 Tampak Atas

(Sumber : Dokumentasi penulis)

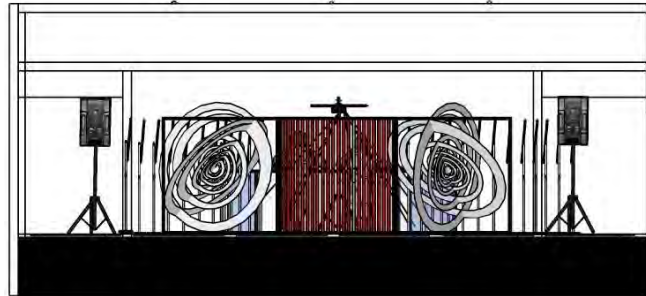
3) Tampak Samping



Gambar 2.16 Tampak Samping

(Sumber : Dokumentasi penulis)

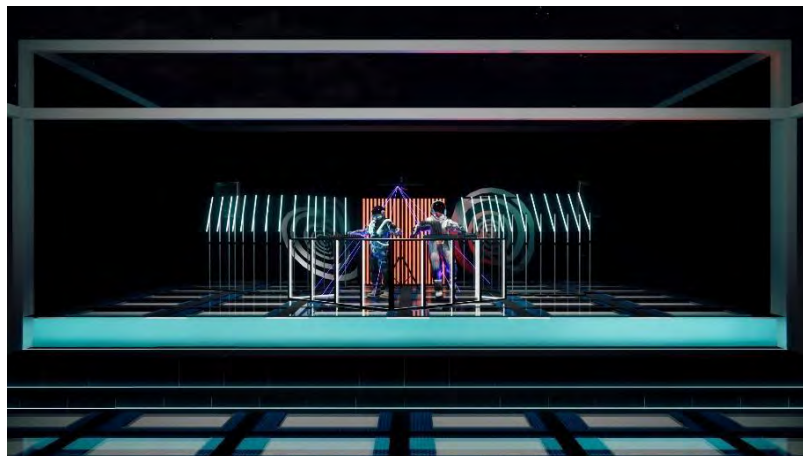
4) Tampak Belakang



Gambar 2.17 Tampak Belakang

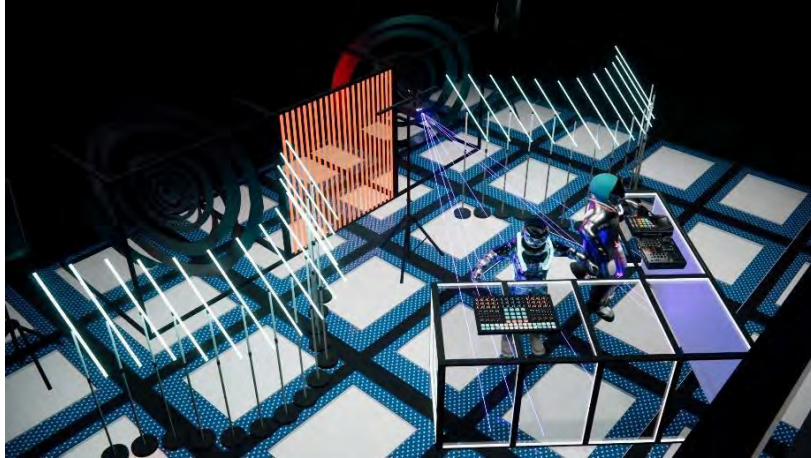
(Sumber : Dokumentasi penulis)

5) Perspektif 4 View



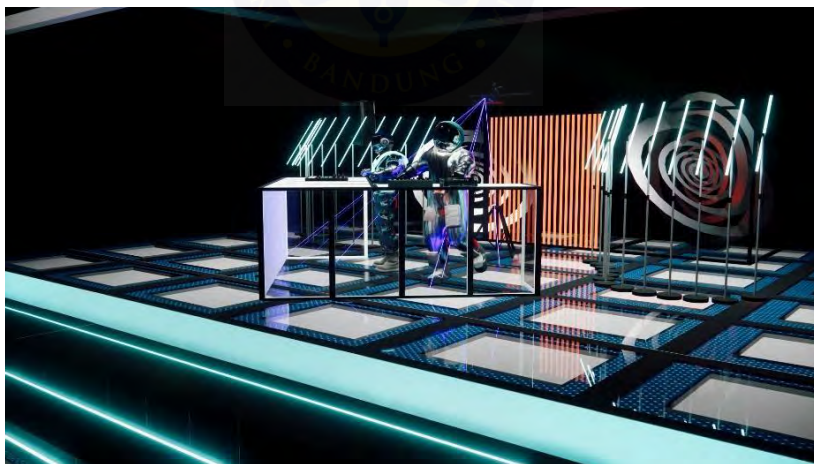
Gambar 2.18 Perspektif

(Sumber : Dokumentasi penulis)



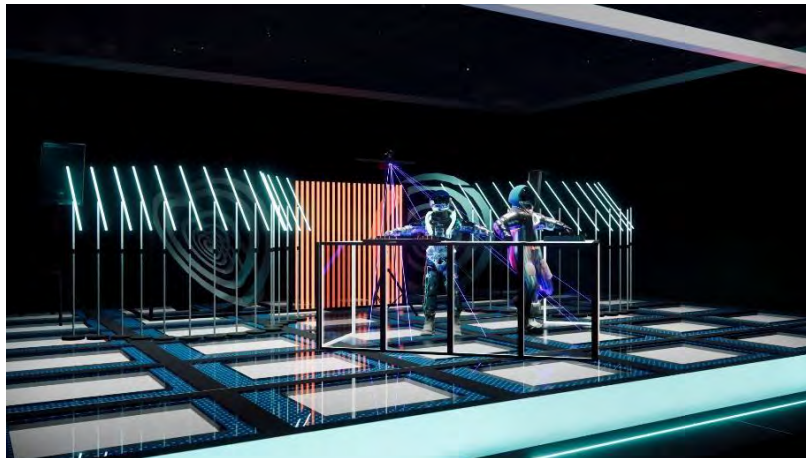
Gambar 2.19 Perspektif

(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 2.20 Perspektif

(Sumber : Dokumentasi penulis)

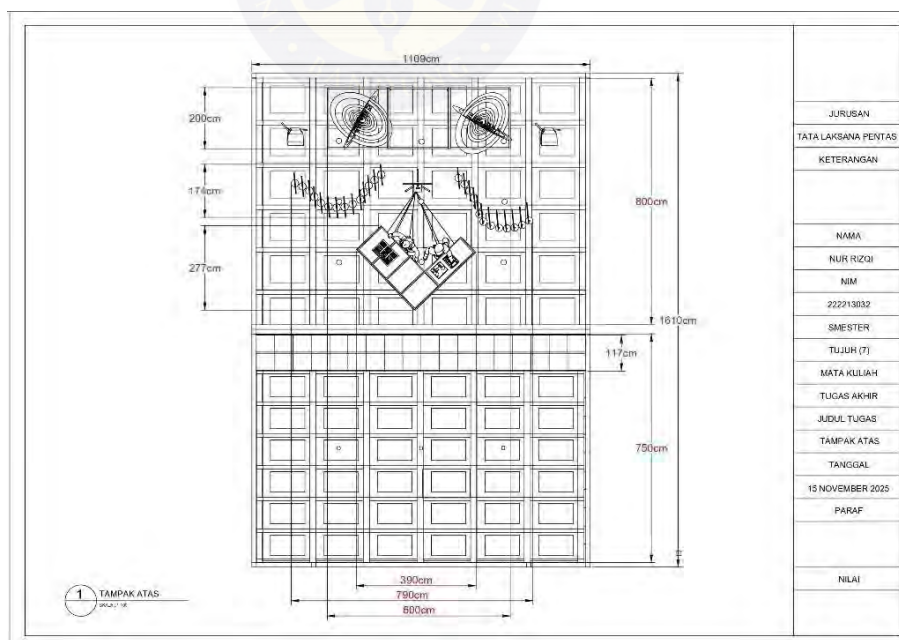


Gambar 2.21 Perspekti

(Sumber : Dokumentasi penulis)

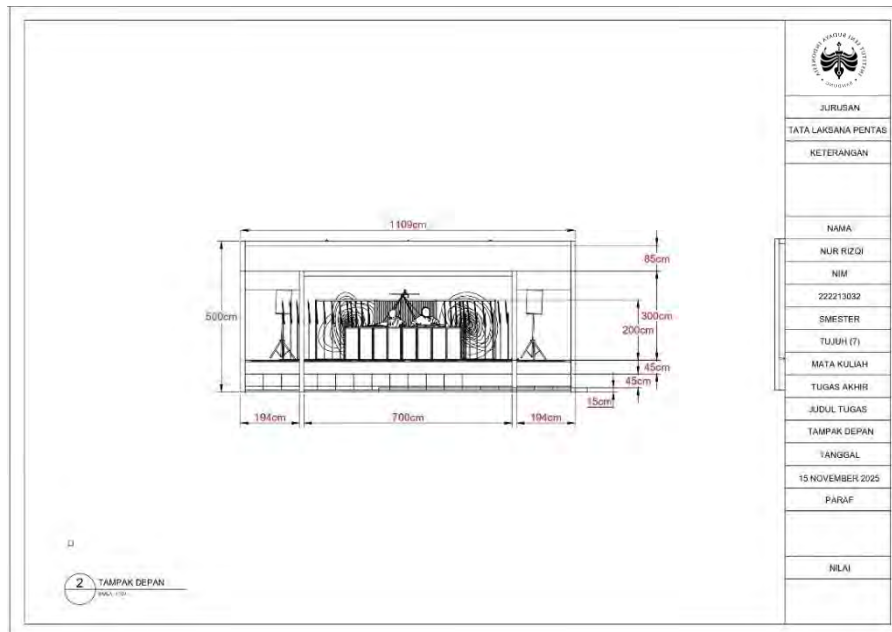
e). Gambar Kerja

1) Denah

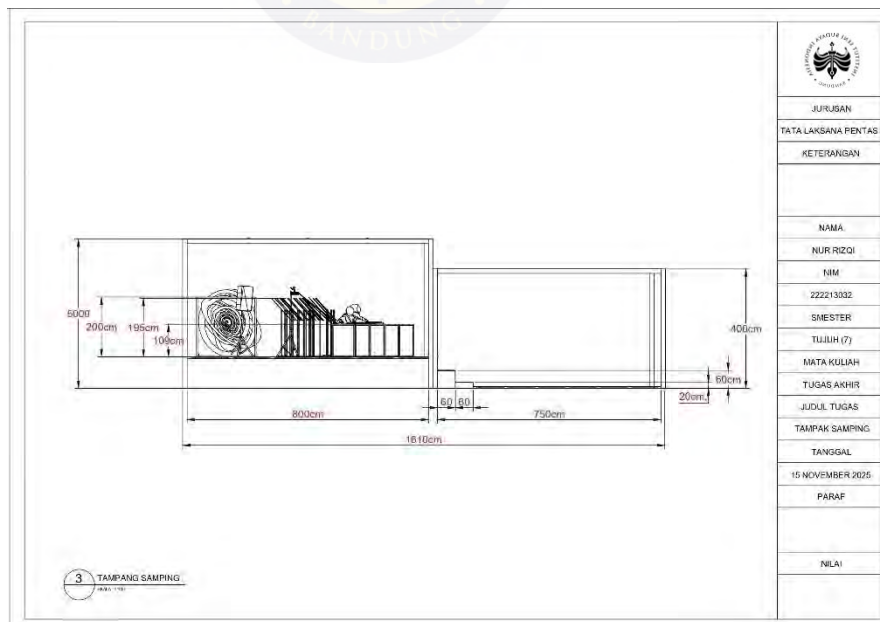


Gambar 2.22 Denah

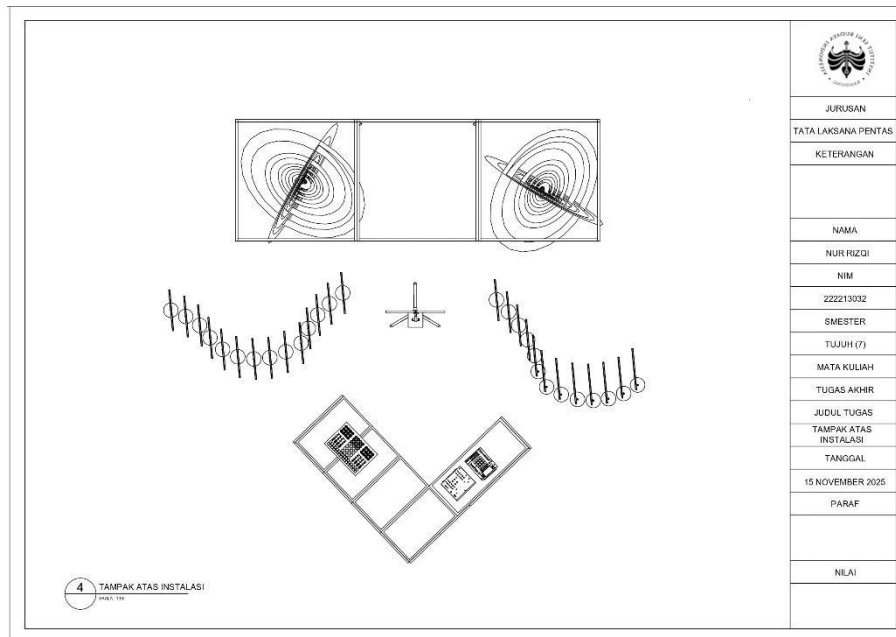
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 2.23 Tampak Depan
(Sumber : Dokumentasi penulis)

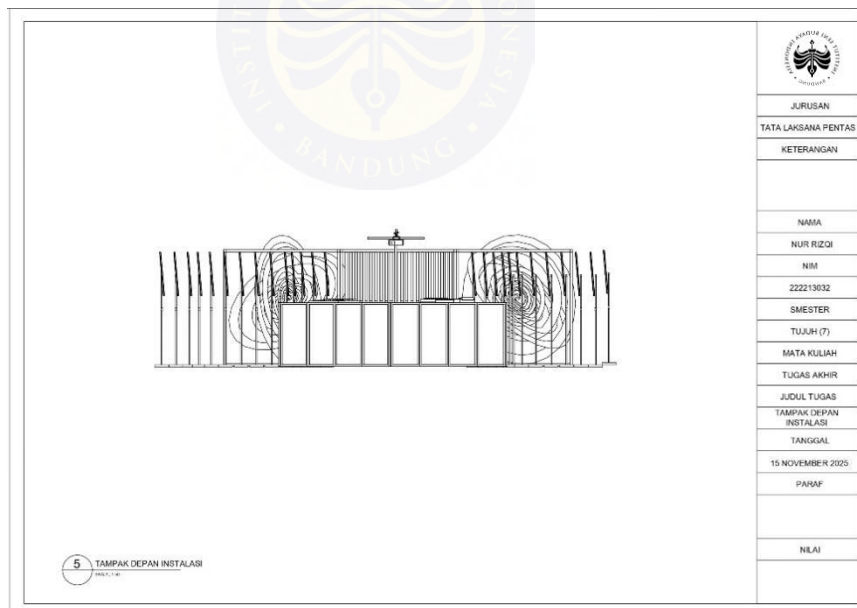


Gambar 2.24 Tampak Samping
(Sumber : Dokumentasi penulis)



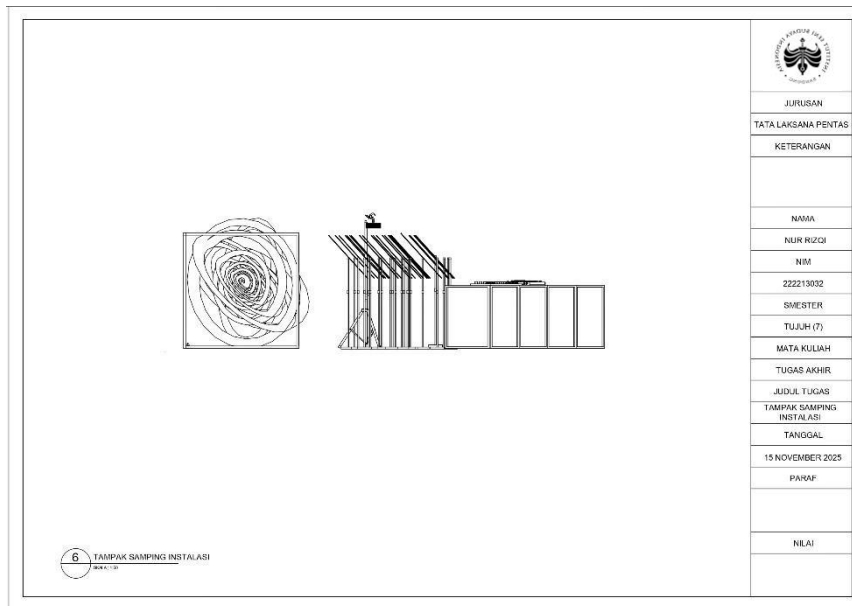
Gambar 2.25 Tampak Atas Instalasi

(Sumber : Dokumentasi penulis)



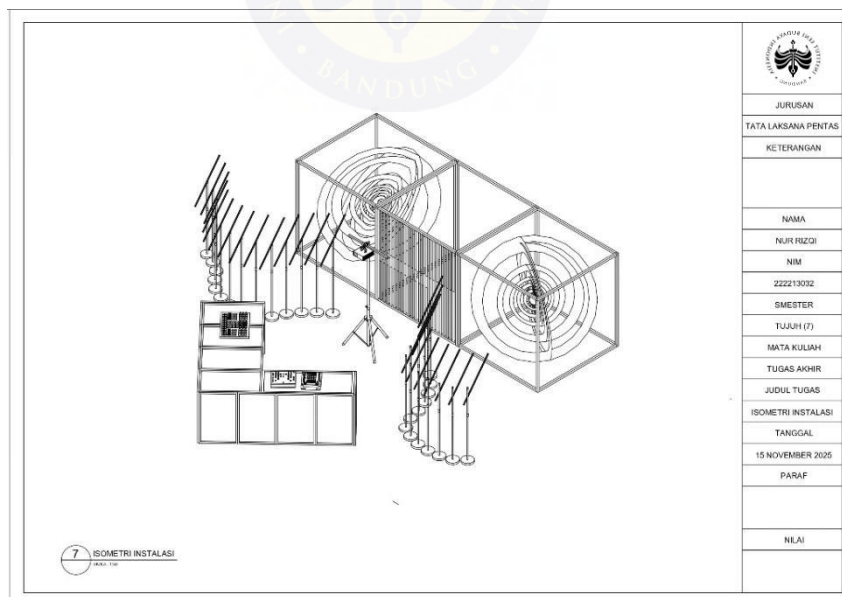
Gambar 2.26 Tampak Depan Instalasi

(Sumber : Dokumentasi penulis)



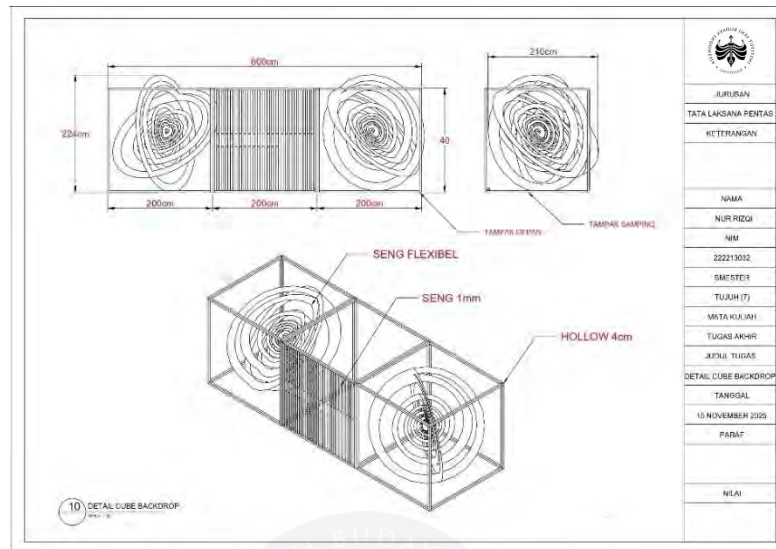
Gambar 2.27 Tampak Samping Instalasi

(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 2.28 Isometri Instalasi

(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 2.31 Tampak Depan Instalasi

(Sumber : Dokumentasi penulis)

f). Perancangan Karya 1:1

Proses ini menggunakan bahan rangka besi dengan ketebalan 5 cm tinggi dan lebar 2 meter, plat besi untuk pola spiral dan vertikal. Lalu untuk Instalasi lampu menggunakan stand mic berukuran 1,5 meter dan LED strip dengan Panjang 1 meter, dalam pengerjaan dibutuhkan alat sebagai berikut :



Gambar 2.32 Besi holo

(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)



Gambar 2.33 Alumunium

(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)



Gambar 2.34 Stand Mic

(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)



Gambar 2.35 LED Strip

(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)



Gambar 2.36 Alat Las

(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)



Gambar 2.37 Mesin Gerinda

(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)



Gambar 2.38 Gunting

(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)



BAB III

DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMARAN KARYA

A. Proses Pembuatan



Gambar 3.1 Proses Pemotongan Besi

(Sumber : Dokumentasi penulis)



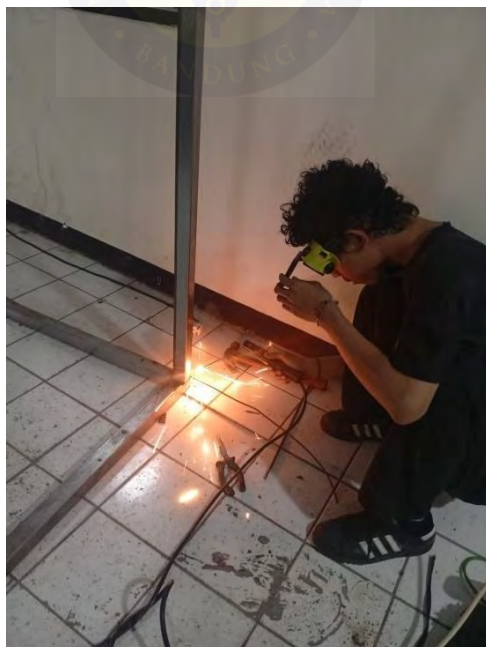
Gambar 3.2 Proses Pemotongan Besi

(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 3.3 Proses Pemasangan Skrup

(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 3.4 Proses Pengelasan

(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 3.5 Proses Pemasangan Alumunium

(Sumber : Dokumentasi penulis)



B. Deskripsi Karya

Karya Tugas Akhir ini dibuat sebagai media eksplorasi audio-visual yang merespons hubungan antara bunyi dan cahaya melalui instalasi pencahayaan. Penulis menghadirkan karya ini dalam bentuk pameran dan simulasi pertunjukan yang memadukan artis techno eksperimental dengan visual pencahayaan. Dengan pendekatan ini, karya tidak hanya menekankan aspek pertunjukan, tetapi juga menjadikan cahaya sebagai medium utama dalam menciptakan atmosfer kosmik yang imersif. Menurut Jason Livingston dalam *Designing with Light* (2014), cahaya bukan hanya berfungsi sebagai alat penerangan, tetapi juga sebagai visual yang mampu membangun suasana, atmosfer, dan pengalaman emosional. Hal ini diperkuat oleh Wolf dan Block dalam *Scene Design and Stage Lighting* (2014) yang menegaskan bahwa desain pencahayaan dapat mengarahkan perhatian penonton sekaligus memberikan makna simbolik dalam sebuah pertunjukan. Dengan dasar ini, karya *Fading Mirage* berusaha menghadirkan pengalaman multtisensori melalui pertemuan antara cahaya dan bunyi.

Dalam tahap perwujudan, penulis merancang instalasi utama berupa struktur kubus dan instalasi pencahayaan yang dikendalikan secara digital. Perwujudan karya dilakukan dengan membuat sketsa, gambar kerja, visualisasi 3D, hingga uji coba menggunakan perangkat lunak desain. Karya juga didukung dengan media animasi yang dibuat melalui software Enscape serta poster pertunjukan sebagai media komunikasi visual.

Karya Tugas Akhir ini dibagi menjadi dua jenis karya, yaitu karya utama dan karya pendukung dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Karya Utama

Karya utama berupa *Cube Frame Installation*

Cube Frame Installation diwujudkan dalam bentuk struktur kubus berukuran 2x2 meter yang menggunakan rangka besi sebagai kerangka. Kubus ini menjadi elemen visual utama yang sekaligus berfungsi sebagai ruang simbolis, menciptakan kesan kosmik. *Lighting Installation* terdiri dari instalasi pencahayaan berbasis LED Strip WS2812B yang ditempatkan pada stand setinggi 2 meter. Instalasi ini dirancang untuk merespons alur *techno* yang dipertunjukkan, sehingga menghasilkan permainan cahaya yang ritmis, dinamis, dan berpadu dengan suasana pertunjukan.

2. Karya Pendukung

Karya pendukung terdiri dari animasi yang dibuat dengan software Enscape, digunakan untuk memvisualisasikan konsep pertunjukan dalam bentuk simulasi 3D sebelum karya diwujudkan secara nyata. Selain itu, karya juga dilengkapi dengan poster pertunjukan sebagai media presentasi visual dan sarana publikasi. Dengan pembagian karya ini, Tugas Akhir *Fading Mirage* tidak hanya dihadirkan dalam bentuk fisik instalasi 1:1, tetapi juga melalui media digital dan cetak sebagai bentuk dokumentasi serta representasi ide kreatif.

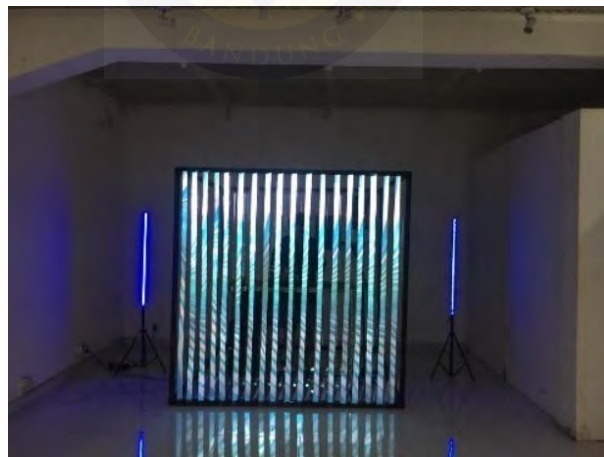


Gambar 3.6 Poster Karya
(Sumber : Dokumentasi penulis)

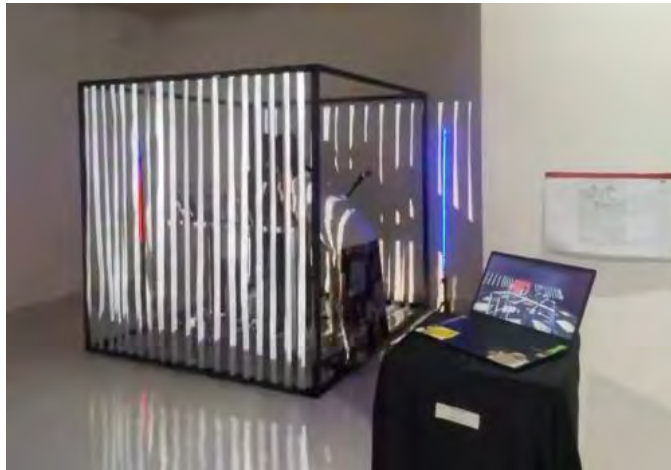
C. Penyajian Karya

Karya yang disajikan dalam Tugas Akhir ini dipresentasikan melalui bentuk pameran dan simulasi pertunjukan Bersama Jerry Dubby Pada pembukaan Pameran pukul 14:00 WIB di Galeri Astaka, ISBI Bandung, pada tanggal 16–20 Desember 2025. Karya utama berupa instalasi panggung *Cube Frame* ditampilkan bersamaan dengan karya pendukung seperti animasi 3D, poster pertunjukan, moodboard, serta gambar kerja yang menunjukkan proses perancangan dan pengembangan konsep.

Pameran ini menjadi ruang penyajian sekaligus bentuk pertanggungjawaban artistik dari keseluruhan proses Tugas Akhir. Selain sebagai ajang unjuk karya, pameran ini diharapkan menjadi sarana pembelajaran, pengalaman, dan apresiasi—baik bagi penulis maupun bagi pengunjung.



Gambar 3.7 Penyajian Karya
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 3.8 Penyajian Karya
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 3.9 Penyajian Karya
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 3.10 Penyajian Karya
(Sumber : Dokumentasi penulis)

BAB IV KESIMPULAN

Karya "*Desain Artistik Panggung Pertunjukan Musik Elektronik Berbasis Audio Visual*" merupakan hasil eksplorasi terhadap relasi antara bunyi, cahaya, dan ruang dalam konteks seni pertunjukan kontemporer. Melalui pendekatan intermedia, karya ini menempatkan cahaya bukan sekadar sebagai unsur pendukung, tetapi sebagai medium artistik yang berdialog secara langsung dengan bunyi. Eksperimen ini memperluas pemahaman tentang peran tata panggung dalam membangun pengalaman artistik yang imersif.

Proses perancangan dilakukan melalui riset konseptual dan teknis, melibatkan teknologi Artnet dan perangkat lunak *Resolume* untuk menghubungkan audio dan cahaya secara *real-time*. Integrasi ini memungkinkan *techno*—dengan ritme dan tekstur frekuensi yang intens—menerjemahkan dirinya ke dalam pola cahaya yang dinamis dan hidup. Melalui hal tersebut, karya ini memperlihatkan bahwa desain panggung dapat menjadi ruang dialog antara performer, teknologi, dan audiens.

Bentuk karya diwujudkan dalam dua elemen utama, yaitu *Cube Frame Installation* berukuran 2 x 2 meter dan *Lighting Installation* dengan konfigurasi *LED strip WS2812B*. Kedua elemen ini dirancang agar mampu berfungsi ganda: sebagai instalasi pameran di ruang galeri dan sebagai simulasi pertunjukan elektronik live. Keseluruhan karya ini menunjukkan bahwa integrasi antara teknologi dan estetika mampu menghasilkan bentuk pertunjukan yang reflektif, eksperimental, dan imersif—menjadi jembatan antara seni, bunyi, dan pengalaman ruang.

Melalui proses penciptaan ini, penulis mendapatkan pemahaman mendalam tentang pentingnya kolaborasi antara ide artistik dan kemampuan teknis, serta bagaimana desain panggung dapat berperan sebagai medium konseptual yang menyampaikan pesan estetis. Pengalaman ini menjadi bekal berharga bagi penulis untuk terus mengembangkan praktik artistik di bidang tata pentas dan seni intermedia di masa mendatang.

Akhirnya, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat tanpa henti, kepada teman-teman yang senantiasa menemani proses riset dan perancangan karya ini, serta kepada seluruh pihak yang telah memberikan inspirasi, bimbingan, dan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini. Tanpa dukungan mereka, karya ini tidak akan terwujud seperti sekarang.

Semoga karya ini menjadi pijakan awal bagi penulis untuk terus berkarya dan bereksperimen di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Auslander, Philip. (2008). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. New York: Routledge.
- Higgins, Dick. (1965). "Intermedia." *Something Else Newsletter*, Volume 1, Number 1. New York: Something Else Press.
- McLuhan, Marshall. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Padmodarmaya, K. (1988). *Pengantar Tata Panggung dan Dekorasi*. Jakarta: Direktorat Kesenian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wolf, S., & Block, B. (2014). *Scene Design and Stage Lighting* (10th Edition). Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Ajidarma, Seno Gumira. (2002). *Semiotika Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

DAFTAR INTERNET

- <https://www.ableton.com/en/manual/>
- <https://www.archdaily.com/>
- <https://nonotak.com/>
- <https://visualatelier8.com/>
- <https://www.instagram.com/lawangwangicreativespace/>
- <https://www.domusweb.it/en/art.html>
- <https://www.arch2o.com/>
- <https://www.behance.net/>
- <https://www.youtube.com/user/ResolumeVJSoftware>
- <https://flumemusic.com/>



BIODATA

1. Nama : Nur Rizqi
2. Tempat, tanggal lahir : Pandeglang, 05 Agustus 2003
3. NIM : 222213032
4. Minat : Tata Laksana Pentas
5. Prodi : D3 Kriya Seni
6. Alamat : Kp. Kadu Tanggay RT 02 RW 03 Desa
Purwaraja Kec. Menes. Kab. Pandeglang
7. Email : nurrizky56@gmail.com
8. Riwayat Pendidikan :

No	Jenjang Pendidikan	alamat	tahun
1	SDN Kadomas 01	Jl. Raya Labuan, Kampung Cikanas, Desa Menes, Kecamatan Menes, Kabupaten Pandeglang, Banten, 42262.	2010-201
2	SDN Purwaraja 01		
3	SDN Menes 03		
2	MTs MA Pusat Menes	Jl. Alun-Alun timur Menes Kecamatan Menes, Kabupaten Pandeglang, Banten, 42262	2016-2019
3	SMKN 1 Pandeglang	Langonsari, Kec. Pameungpeuk, Kabupaten Bandung, Jl. Raya Labuan KM 05 Kadulisung, Pandeglang 42111	2019-2022
5	ISBI Bandung	Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265	2022-2025