

**“MELIHAT SUARA” : IMAJI ALFABET ISYARAT SEBAGAI
KARYA SENI INSTALASI**

TESIS KARYA SENI

Guna memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Magister pada Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta



Oleh
Chairol Imam

232111048

Program Studi Seni Program Magister

**PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
TAHUN 2025**

PERNYATAAN

Dengan pernyataan ini, saya menyatakan bahwa tesis karya seni berjudul "MELIHAT SUARA : IMAJI ALFABET ISYARAT DALAM KARYA SENI INSTALASI", beserta seluruh isinya adalah benar benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi ataupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai kaidah maupun keilmuan yang berlaku. Apabila kemudian hari ditemukan plagiasi atau pelanggaran terhadap etika penulisan tesis karya seni ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang sudah ditetapkan.

Surakarta, 13 juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Chairol Imam

PERSETUJUAN

TESIS KARYA SENI

**MELIHAT SUARA : IMAJI ALFABET ISYARAT SEBAGAI KARYA
SENI INSTALASI**

Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar
Magister pada Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Oleh :
Chairol Imam
232111048

Surakarta 23 juli 2025

Menyetujui,
Pembimbing



Dr. Aries Budi Marwanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 197705052005011002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
NIP 197112282001121001

PENGESAHAN

TESIS KARYA SENI

MELIHAT SUARA : IMAJI ALFABET ISYARAT SEBAGAI KARYA SENI INSTALASI

Oleh
Chairol Imam
NIM: 232111048
(Program Studi Seni Program Magister)

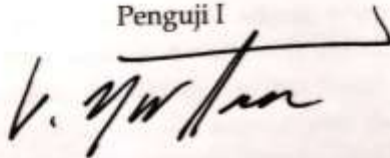
Telah dipertahankan dalam Ujian Tesis
dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Magister
Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta
pada tanggal 30 juli 2025

Ketua Penguji



Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum.
NIP 196509141990111001

Penguji I



Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn.
NIP 197003152005011001

Penguji II/Pembimbing



Dr. Aries Budi Marwan, S.Sn., M.Sn.
NIP 197705052005011002

Direktur



Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
NIP 196703051998032001

ABSTRAK

Komunikasi non-verbal dalam komunitas Tuli menyimpan potensi visual dan afektif yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks seni rupa kontemporer. Penelitian seni berbasis praktik ini bertujuan mewujudkan karya tesis berjudul “Melihat Suara”: Imaji Alfabet Isyarat sebagai Karya Instalasi untuk respons kreatif dan reflektif terhadap dinamika komunikasi visual di kalangan Tuli. Dengan menggunakan metode *Practice-Led Research (PLR)*, praktik seni ditempatkan sebagai sumber utama produksi pengetahuan. Nilai *grapyak* merupakan prinsip budaya Jawa yang mengedepankan kehangatan, keterbukaan, dan kesetaraan, diterjemahkan secara kreatif sebagai bentuk sanggit, yakni pendekatan penciptaan yang berakar pada pengetahuan lokal dan digunakan sebagai strategi artistik. Karya ini dikembangkan melalui lima tahap eksplorasi utama: (1) penciptaan karakter monster dari 26 huruf alfabet BISINDO dalam bentuk lukisan digital; (2) produksi zine sebagai narasi personal visual; (3) sistem interaktif input gestural berbasis keyboard; (4) sistem konversi suara menjadi visual dengan teknologi digital; dan (5) mentransformasi hasil partisipasi menjadi karya cetak, animasi GIF, dan patung mini. Hasil utama dari proses ini adalah terciptanya 26 bentuk visual interaktif baru yang merepresentasikan alfabet BISINDO sebagai monster yang terbuka tafsirnya. Semua elemen karya dikonsolidasikan dalam satu instalasi interaktif dan multisensori yang dapat diakses oleh publik Tuli maupun pendengar dalam ruang fisik dan daring. Karya ini tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai ruang yang menciptakan pengalaman komunikasi lintas identitas antara komunitas dengar dan tuli. Dengan demikian, Melihat Suara menunjukkan bahwa suara tetap dapat dirayakan dalam keheningan melalui bentuk, warna, dan relasi yang terbangun antara karya, audiens, dan nilai-nilai budaya yang menyertainya.

Kata kunci: *Practice-Led Research*, *grapyak*, BISINDO, Tuli, instalasi interaktif

ABSTRACT

Non-verbal communication within the Deaf community holds rich visual and affective potential that remains underexplored in today's contemporary art context. This practice-based research aims to realize a thesis entitled "Seeing Sound" : Sign Alphabet Imagery as Installation Art as a creative and reflective response to the dynamics of visual communication among the Deaf. Employing the Practice-Led Research (PLR) method, the artistic process is positioned as the primary source of knowledge production. The Javanese cultural value of *grapyak*—emphasizing warmth, openness, and equality is creatively translated through the concept of *sanggit*, a localized artistic approach rooted in indigenous knowledge and used here as a central creative strategy. The work was developed through five key stages of exploration: (1) the creation of monster characters derived from the 26 BISINDO alphabet letters in the form of digital paintings; (2) the production of a zine as a personal visual narrative; (3) the design of an interactive gestural input system based on a keyboard interface; (4) the development of a digital system that converts sound into visual imagery; and (5) the transformation of participatory outcomes into printed artworks, GIF animations, and mini sculptures. The main result of this process is the emergence of 26 new interactive visual forms that reinterpret the BISINDO alphabet as open-to-interpretation monsters. All elements are consolidated into a interactive, multisensory installation accessible to both Deaf and hearing audiences, presented in both physical and virtual exhibition spaces. This work functions not only as a visual representation but also as an experiential platform for cross-identity communication between hearing and Deaf communities. Ultimately, *Seeing Sound* demonstrates that sound can still be celebrated in silence—through form, color, and the relational experience created between the artwork, the audience, and the embedded cultural values.

Keywords: Practice-Led Research, *grapyak*, BISINDO, Deaf, interactive installation.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT/Tuhan YME atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga dapat terselesaikan Tesis Karya Seni dengan judul “Melihat Suara : Imaji Alfabet Isyarat Sebagai Karya Seni Instalasi”, sebagai salah satu persyaratan akademis dalam rangka menyelesaikan studi di Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Dalam tesis ini dijabarkan tentang proses penciptaan karya seni instalasi yang bersumber dari disabilitas tuli. Prespektif sanggit ekspresi simbolik digunakan dalam pendekatan penciptaan untuk mempertemukan objek material tuli dengan esensi jawa *grapyak* yang diejantawantahkan menjadi bentuk bentuk ekspresi perupa. target dalam penciptaan ini adalah mengoptimalkan metode *Practice led research* yang digunakan dalam tahapan proses penciptaan, sehingga menghasilkan 26 bentuk baru alfabet bahasa isyarat Indonesia yang dikembangkan menjadi karya instalasi interaktif multisensori.

Atas keberhasilan dalam penulisan tesis ini disampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr. Aries Budi Marwanto, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, koreksi serta saran hingga terwujudnya tesis ini.

Terimakasih dan penghargaan juga disampaikan kepada:

1. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum., selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn., selaku Kordinator Program Studi Seni Program Magister, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum. sebagai ketua penguji tesis karya seni.
5. Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn. sebagai Penguji 1 tesis karya seni.
6. Dosen dosen pengampu kuliah di Pascasarjana.
7. Keluarga di rumah yang selalu mendukung proses bertumbuh.
8. Prof. Dr. Narsen Afatara, M.S. yang mendukung proses berkarya.
9. Angga Kusuma Dawami yang mendukung proses diskusi.

10. Beasiswa Pendidikan Indonesia (BPI) dibawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
11. LPDP (Lembaga Pengelolaan Dana Pendidikan), Kementerian Keuangan.
12. Teman teman Pascasarjana Penciptaan Seni rupa 2023
13. Pribadi-pribadi yang berkontribusi pada penulisan karya tesis.

Semoga Tuhan memberikan balasan pahala atas segala amal yang telah diberikan dan semoga tesis ini berguna baik bagi diri kami sendiri maupun pihak lain yang memanfaatkan.

Surakarta, 23 juli 2025



Chairol Imam
232111048

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Objek Penciptaan	9
C. Estimasi Wujud Penciptaan	9
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	10
1. Tujuan Penciptaan	10
2. Manfaat Penciptaan	11
E. Tinjauan Pustaka	11
F. Gagasan Konseptual	21
G. Metode Penciptaan	24
H. Sistematika Penulisan	29
BAB II KONSEP KARYA SENI	30
A. Pengalaman personal bersama teman Tuli	31
B. Realitas aksesibilitas di Institusi Pendidikan Tinggi	35
C. Konsep <i>grapyak</i> dalam karya seni	37
D. Alfabet Bisindo sebagai Rujukan Visual	40
E. Interaktivitas dalam Seni Disabilitas	42
BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA SENI	46
A. Eksplorasi 1 “Lukis digital”	46
B. Eksplorasi 2 “Zine”	51
C. Eksplorasi 3 “Input Gestural”	53
D. Eksplorasi 4 ‘Intrereaktif suara ke visual’	57
E. Eksplorasi 5 Transformasi hasil interaksi	63

F. Eksplorasi 5 Refleksi Eksplorasi Proses Penciptaan	72
BAB IV HASIL KARYA DAN PENYAJIAN.....	77
A. Hasil Karya Seni	77
B. Konsep Penyajian	88
C. Pameran Karya Seni	91
BAB V PENUTUP.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Interaksi karya " <i>Game of Skill 2.0</i> "	17
Gambar 2. Potongan " <i>Game of Skill 2.0</i> "	19
Gambar 3. Bagan Konseptual	23
Gambar 4. Bagan Metode Penciptaan	28
Gambar 5. Sosialisasi Bahasa Isyarat di CFD	32
Gambar 6. Alfabet Bisindo	47
Gambar 7. Karya karya terdahulu karakter monster	48
Gambar 8. Karya digital imaji monster Bisindo	48
Gambar 9. Zine	52
Gambar 10. Suasana presentasi zine	54
Gambar 11. Tabel untuk mengkonversi visual ke keyboard	57
Gambar 12. Aktivasi di kopi parang Hari Bahasa Isyarat Internasional	58
Gambar 13. Aktivasi di CFD Solo dengan teman teman Gerkatin	60
Gambar 14. Aktivasi interaktif ketik saat nongkrong	61
Gambar 15. Salah satu hasil interaksi input gestural	61
Gambar 16. Aktivasi intraktif suara ke visual saat nongkrong	64
Gambar 17. Aktivasi intraktif suara ke visual saat nongkrong	64
Gambar 18. Aktivasi intraktif suara ke visual saat acara diskusi kota kita	66
Gambar 19. Proses membuat animasi gif dan <i>stopshot</i>	69
Gambar 20. Proses membuat mini patung	71
Gambar 21. Penyajian zine waktu pameran	79
Gambar 22. Acuan interaksi gestural waktu pameran	80
Gambar 23. Acuan tampilan konversi suara ke visual	81
Gambar 24. <i>Stopshot</i> dari animasi gif	82
Gambar 25. <i>Stopshot</i> dari animasi gif	83
Gambar 26. Galeri virtual	84
Gambar 27. 3 Patung mini	85
Gambar 28. Poster pameran.....	91
Gambar 29. Suasana pameran sekaligus cuplikan video.....	96
Gambar 30. Bukti publikasi ilmiah jurnal sinta 2	102
Gambar 31. Bukti terbit pada publikasi proseding nasional	102

Gambar 32. Poster pameran bersama teman tuli	103
Gambar 33. Berita media kegiatan bersama teman tuli	104
Gambar 34. Poster panelis seminar proseding Internasional iccaes	105
Gambar 35. Poster panelis seminar nasional pusaran urban 4	106
Gambar 36. Poster launching zine	107
Gambar 37. Poster menjadi pembicara tentang seni dan tuli	108
Gambar 38. aktivasi interaktif mandiri di Bento Kopi	109
Gambar 39. interaktif di CFD sosialisasi Belajar Bahasa Isyarat Gerkatin	110
Gambar 40. Aktivasi interaktif di bento Kopi	111
Gambar 41. interaktif di Lokananta bergabung dalam acara Tilikan fest	112
Gambar 42. pameran pekan tuli	113
Gambar 43. Aktivasi Interaksi secara mandiri di FSRD UNS	114
Gambar 44. interaktif dalam acara festival documenter Solo	115
Gambar 45. interaktif di pohon beringin ISI Surakarta	116
Gambar 46. Interaktif di ruang kuliah 6 pada saat kuliah publikasi	117
Gambar 47. interaktif di ERC Space Solo di acara Kreasi Tak Berisyarat	118
Gambar 48. Aktivasi Interaktif di perpustakaan ISI Pasca Sarjana	119
Gambar 49. Pameran pekan tuli internasional	119
Gambar 50. Zine cetak	120
Gambar 51. Mini patung.....	120
Gambar 52. Input gestural.....	121
Gambar 53. Video time lapse lukis digital.....	121
Gambar 54. Interaksi pengunjung.....	122
Gambar 55. Hasil cetak interaksi input gestural.....	122
Gambar 56. Interaksi audiens dengan zine.....	123
Gambar 57. Interaksi audiens dengan zona konversi suara.....	123
Gambar 58. Interaksi audiens dengan mini patung.....	124
Gambar 59. Interaksi audiens dengan galeri virtual dan input gestural.....	124
Gambar 60. Interaksi audiens di galeri.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Inklusi untuk disabilitas didasari oleh Konvensi Perserikatan Bangsa-Bangsa tentang Hak-Hak Penyandang Disabilitas (UNCRPD) dan Undang-Undang No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas di Indonesia. UNCRPD, yang diadopsi oleh PBB pada tahun 2006, menekankan prinsip-prinsip non-diskriminasi, aksesibilitas, pendidikan inklusif, layanan kesehatan yang setara, dan partisipasi penuh dalam kehidupan publik. Konvensi ini bertujuan untuk melindungi dan memastikan hak-hak penuh penyandang disabilitas dalam masyarakat. Sementara itu, UU No. 8 Tahun 2016 di Indonesia mengatur perlindungan dan pemenuhan hak-hak penyandang disabilitas, dengan fokus pada hak hidup, aksesibilitas di berbagai aspek kehidupan, pendidikan yang inklusif, layanan kesehatan berkualitas, kesempatan kerja yang setara, serta layanan rehabilitasi dan bantuan sosial. Kedua instrumen ini saling melengkapi dalam menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung bagi penyandang disabilitas (Musoliyah, 2019)

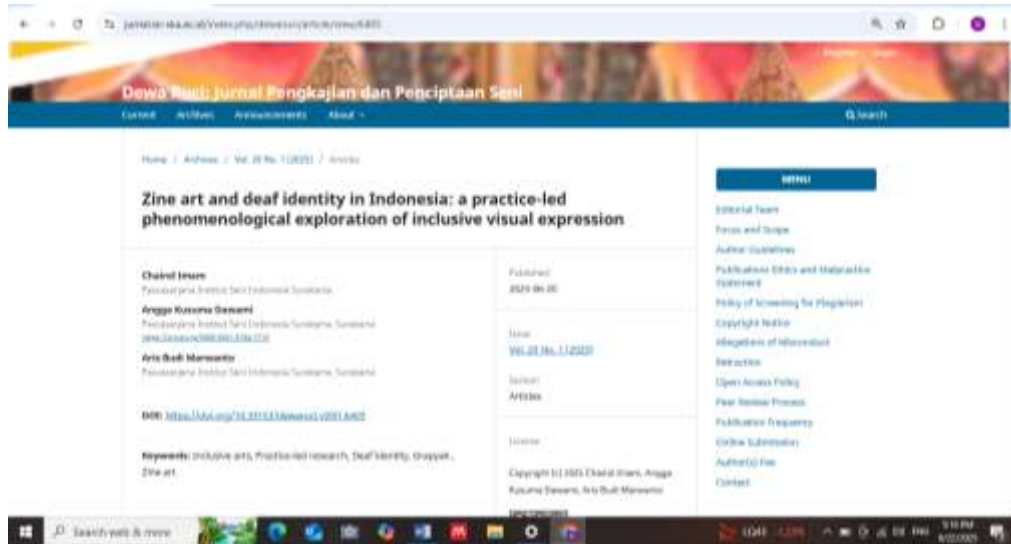
Ada banyak jenis penyandang disabilitas salah satunya adalah orang yang tidak bisa mendengar atau tuli. Secara spesifik inklusif untuk komunitas tuli menekankan pengakuan dan pemenuhan hak-hak mereka

DAFTAR PUSTAKA

- Bauman, H.-D. L. (2008). *Open your eyes: Deaf studies talking*. U of Minnesota Press.
- Bauman, H. D., & Murray, J. (2009). Reframing: From hearing loss to deaf gain. *Deaf Studies Digital Journal*, 1(1), 1–10.
- Bishop, C. (2005). *Installation art: a critical history*. Routledge.
<http://books.google.com/books?id=o7FPAAAAMAAJ>
- Bishop, C. (2023). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso books.
- Brown, A., Hurley, M., Perry, S., & Roche, J. (2021). Zines as reflective evaluation within interdisciplinary learning programmes. *Frontiers in Education*, 6, 675329.
- Davidson, M. (2021). Siting Sound: Redistributing the Senses in Christine Sun Kim. *Journal of Literary & Cultural Disability Studies*, 15(2), 219–237.
- Dharsono, D. (2021). *SANGGIT Ngudi Kasampurnan*. ISI Press.
- Duncombe, S. (1997). *Notes from underground: Zines and the politics of alternative culture*. Verso.
- Gumelar, G., Hafiar, H., & Subekti, P. (2018). Bahasa isyarat indonesia sebagai budaya tuli melalui pemaknaan anggota gerakan untuk kesejahteraan tuna rungu. *INFORMASI: Kajian Ilmu Komunikasi*, 48(1), 65–78.
- Handayani, F., Tahir, M., & Setiawan, A. (2024). Aksesibilitas untuk Teman Tuli di Ruang Publik. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(4), 2398–2411.
- Kafer, A. (2013). *Feminist, Queer, Crip*. Indiana UP.
- Kelly, N. A. (2010). *What is Installation Art?*
- Kuppers, P. (2013). *Disability and contemporary performance: Bodies on the edge*. Routledge.
- Kuppers, P. (2017). *Studying disability arts and culture: An introduction*. Bloomsbury Publishing.
- Ladd, P. (2003). *Understanding deaf culture: In search of deafhood*. Multilingual Matters.
- Lane, H. (2005). Ethnicity, ethics, and the deaf-world. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 10(3), 291–310.
- Lane, H. L. (1992). *The mask of benevolence: Disabling the deaf community*. (No Title).

- Lane, H. L., Hoffmeister, R., & Bahan, B. J. (1996). *A journey into the deaf-world*. Dawn Sign Press.
- Magnis-Suseno, F. (1984). *Etika Jawa. Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Penerbit PT Gramedia.
- Mäkelä, M., & Nimkulrat, N. (2018). Documentation as a practice-led research tool for reflection on experiential knowledge. *FormAkademisk*, 11(2).
- Manurung, K. K. M. (2010). Berkenalan Dengan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). *Jakarta: DPD GERKATIN DKI Jakarta*.
- Marchesini, R. (2017). Over the human. *Post-Humanism and the Concept of Animal Epiphany*. Cham: Springer International Publishing.
- Mawardi, I., Hikmawati, L. H. L., Warsana, B., & Iqbal, N. M. (2022). philosophy of Java Grapyak, Semanak ora Nranyak as an effort to build the character of students at SMP Kartika XII-1 Mertoyudan Kab. Magelang. *Jurnal Mantik*, 6(1), 756-762.
- Musoliyah, A. (2019). Pemenuhan Hak-hak Anak Berkebutuhan Khusus dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas: Studi Kasus Di Desa Sonoageng Kecamatan Prabon Kabupaten Nganjuk. *Sakina: Journal of Family Studies*, 3(2).
- Palfreyman, N. (2015). Budaya tuli Indonesia dan hak bahasa. *Coference Paper, Seminar Tahunan Linguistik, Universitas Pendidikan Indonesia*, 4-5.
- Rahmawati, A., Hafiar, H., & Karlinah, S. (2019). Pola komunikasi kaum Tuli dalam media baru. *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 231-246.
- Siebers, T. (2010). *Disability aesthetics*. University of Michigan Press Ann Arbor.
- Sterne, J. (2003). *The audible past: Cultural origins of sound reproduction*. Duke University Press.
- Sutarsih, S. (2010). *Sapa Aruh: Strategi Pemersatu Bangsa dan Pemer kaya Bahasa*.
- Yahya, W., & Arawindha, U. (2022). Gerakan Sosial Akar Tuli Dalam Mengadvokasi Hak Tuli di Kota Malang. *Brawijaya Journal of Social Science*, 2(1), 95-114.
- Young, A., & Temple, B. (2014). *Approaches to social research: The case of deaf studies*. Oxford University Press, USA.

LAMPIRAN



Gambar 30. Bukti publikasi ilmiah jurnal sinta 2
Sumber: <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/dewaruci/article/view/6405>



Gambar 31. Bukti terbit pada publikasi proseding nasional
Sumber :
<https://proceeding.senirupaikj.ac.id/index.php/SeminarNasionalPusaranUrban/article/view/145>

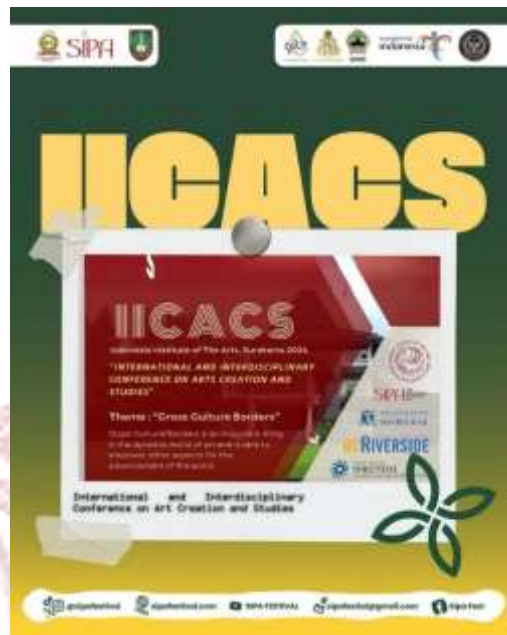


Gambar 32. Poster pameran bersama teman tuli
Sumber : dokumentasi pribadi



Galih Saputro sebagai ketua panitia mengatakan bahwa dirinyalah mengusulkan ide konsep tersebut karena ia melihat seni memiliki potensi untuk dipamerkan dan ditunjukkan kepada khalayak umum. Maka, Galih mengajak kolaborasi antara teman Tuli dan teman Dengar agar dapat ikut bekerjasama untuk belajar dan menciptakan karya seni yang diselenggarakan setiap hari Jumat dengan bernama Kelas Berkarya. Kemudian, ia membangun koneksi dengan Chairol Imam yang membantu dalam konsep acara tersebut dan juga memberikan pelatihan secara cuma-cuma untuk mereka. Kelas Berkarya ini lebih dulu dilaksanakan tiga kali setiap hari Jumat kemudian hasil karya seni akan dipamerkan di Kopi Parang saat merayakan HBII. Beliau mengusulkan tiga macam seni yaitu tanah liat, kolase, dan *hoop art* tetapi pada akhirnya diputuskan hanya memilih dua macam, yaitu kolase dan *hoop art* karena kendala waktu dan kondisi peserta.

Gambar 33. Berita media kegiatan bersama teman tuli
Sumber : https://solidernews.com/gerak-tin-solo-merayakan-hari-bahasa-isyarat-internasional-dengan-unik-simpel-dan-sederhana/#google_vignette



SCHEDULE ROOM MATRA 1 OFFLINE PARALLEL SESSION	
Time	PRESENTER
14.45- 14.50 WIB	Bonifacio Bulan Aruming Tyas Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya From Kitchen to Screen: Analyzing the Visual Creative Content of a Customized Crackers Maker
14.55- 15.00 WIB	Chanol Inram Institut Seni Indonesia Surakarta The Ontology of Art on Deaf Disability: Creative Space Experiences in the Interaction between Agents, Disabilities, and Artworks
15.00- 15.10 WIB	Wahyu Cahyadi Institut Seni Indonesia Surakarta The Symbol of Tiniwiran Scene in Surakarta Style Wayang Kulit Performances in the "Kresna Duta" Story
15.15- 15.20 WIB	Christina Ramayana Lathieru Institut Agama Kristen Negeri Antasan Reconstruction Of Melody Patterns Through Trends On Film Kilang Village And Lathalar Village
15.25- 15.30 WIB	Mahendra Wibawa Pascasarjana ISI Surakarta Navigating Duality: The Intersection of Art and Design in Peranakan Collective

Gambar 34. Poster panelis seminar proseding Internasional iccacs
Sumber : <https://www.instagram.com/p/C-rIZwIT7tO/>

ikj Seni Rupa & Desain

RIPKM FSRD - IKJ

Kampus Merdeka

SEMINAR NASIONAL
SENI RUPA PUSARAN URBAN 4
ROOM 1 - PARALEL SESSION

Selasa, 2 Juli 2024 (online)
13.00 WIB - 16.00 WIB

PANELIS 1
Bernado Udayana Syahmahendra, S.Sn.
 ESTETIKA STIKER: EKSPLORASI KARYA
 "HAPPY BIRTHDAY HOLIDAY"
 ANEKI PURBANORO DALAM KONTEKS POP ART INDONESIA

PANELIS 2
Chairol Imam, S.Sn.
 EKSPLORASI BAHASA (SYARAT ALFABET BISNOD)
 DALAM KARYA DIGITAL YANG INTERAKTIF

PANELIS 3
Gagas Nir Galing, S.Ds., M.A.
 PROSES PENOKHRAN WISUDAN DALAM MENGAUTRAI
 CERITA RAKYAT INDONESIA: STUDI MULTI KASES WISUDAN
 BERJUDUL "7 WONDERS" KARYA METALIS
 DAN "BIDES" KARYA ESESTISI

PANELIS 4
Namira Azzahra, S.S.
 DIALEKTIKA ISLAM DAN SENI RUPA: KAJIAN BUKU BERPIKIR
 BERSAMA ZAHRA KARYA YUNI W. & NIA KIRYOL

PANELIS 5
Nurfitrihanah Octavianingrum Raharja Putri, S.Sn.
 EKSPLORASI PENELITIAN ASEMIK DALAM AKSARA KARBANG
 SERABAI MUATAN LOKAL DI BANTEN

MODERATOR
Danny Eko Sulistyo, S.T., M.Sn.
 AKADEMI FSRD IKJ

Registrasi Peserta Seminar
<https://bit.ly/RegistrasiPusaranUrban4>
 Nomor Hubung: 0810 8703 6320
 Email: pusaranurban@ikj.ac.id

Logos: Widyadarmas, KIRLA, de'co, HUB, and social media handles for Seni Rupa IKJ, @PusaranUrban, @Ferdikj, and FSRD IKJ.

Gambar 35. Poster panelis seminar nasional pusaran urban 4
 Sumber : <https://ikj.ac.id/seminar-nasional-seni-rupa-pusaran-urban-4-2/>



Gambar 36. Poster launching zine
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



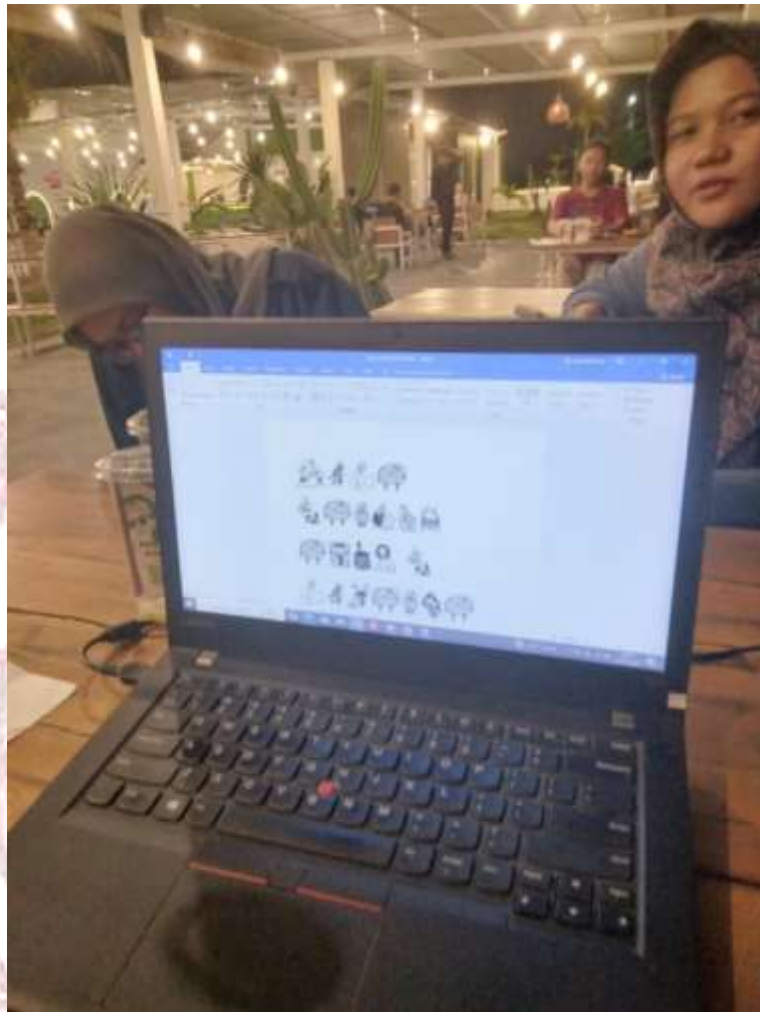
Gambar 37. Poster menjadi pembicara tentang seni dan tuli
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 38. aktivasi interaktif mandiri di Bento Kopi
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 39. Interaktif di CFD dalam acara sosialisasi Belajar Bahasa Isyarat bersama GerkatIn
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 40. Aktivasi interaktif di bento Kopi
Sumber : Dokumentasi pribadi

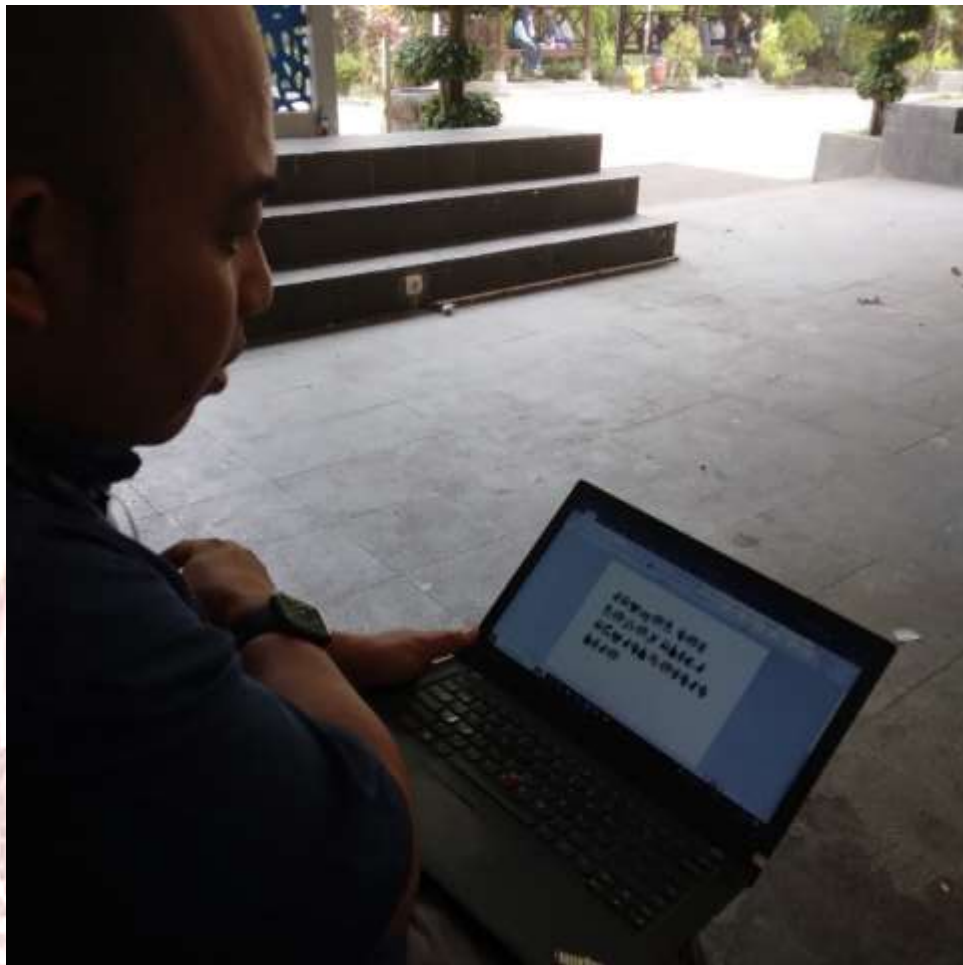


Gambar 41. Interaktif di Lokananta bergabung dalam acara Tilikan
fest

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 42. bergabung dalam acara pameran pekan tuli Internasional bersama Gerkatin, DVO dan masyarakat umum.
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 43. Aktivasi Interaksi secara mandiri di FSRD UNS
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 44. Aktivasi interaktif dalam acara festival documenter
Solo dan diskusi layar spesial disabilitas
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 45. Aktivasi interaktif di pohon beringin ISI Surakarta
kampus 1
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 46. Interaktif di ruang kuliah 6 pada saat kuliah publikasi
 Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 47. Aktivasi interaktif di ERC Space Solo bergabung di acara Kreasi Tak Berisyarat
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 48. Aktivasi Interaktif di perpustakaan ISI Pasca Sarjana
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 49. Pameran pekan tuli internasional
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 50. 3 mini patung di pameran melihat suara
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 51. Zine
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 52. Input gestural
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 53. Video time lapse digital painting
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 54. Interaksi pengunjung
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 55. Hasil interaksi input gestural
Sumber : Dokumentasi pribadi



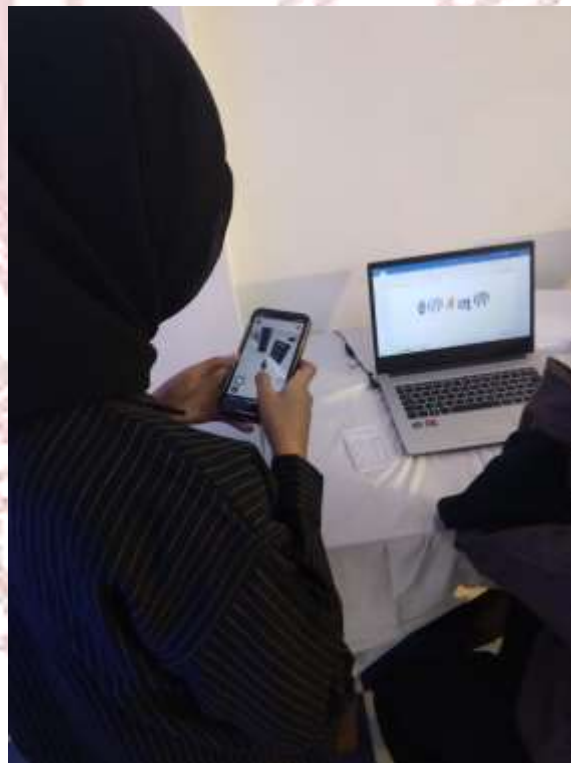
Gambar 56. Interaksi audiens dengan zine
Sumber : Dokumentasi pribadi



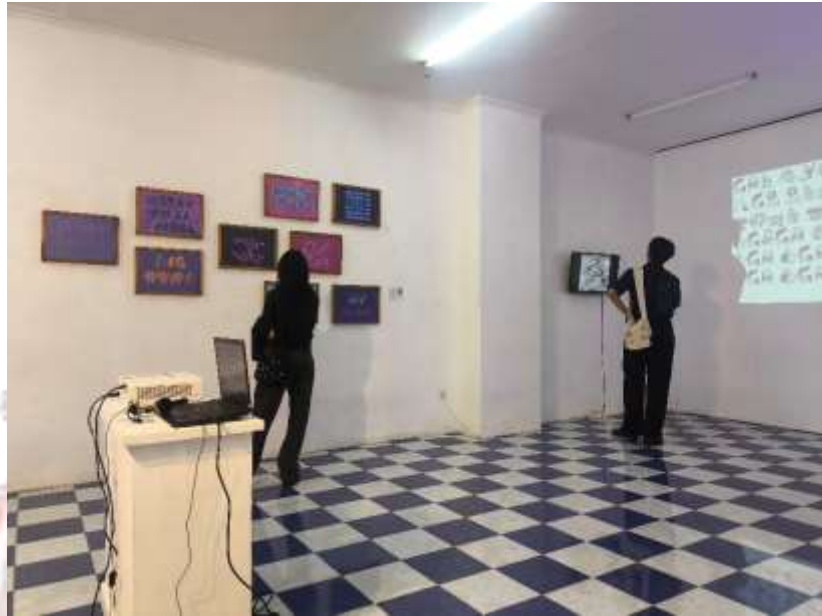
Gambar 57. Interaksi audiens dengan zona konversi suara
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 58. Interaksi audiens dengan mini patung
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 60. Interaksi audiens dengan galeri virtual dan input gestural
Sumber : Dokumentasi pribadi



ambar 61. Interaksi audiens di galeri
Sumber : Dokumentasi pribadi