

# VISUALISASI DAMPAK PERBEDAAN PANDANGAN POLITIK MASYRAKAT BANDUNG DI PEMILU TAHUN 2024

Rayhan Muhammad Brilliant<sup>1</sup>, Soni Sadono<sup>2</sup>, Vega Giri Rohadiat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
reymaba@student.telkomuniversity.ac.id, sonisandono@telkomuniversity.ac.id,  
vegaagiri@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak** Tulisan ini membahas visualisasi perbedaan pandangan politik masyarakat Bandung pada Pemilu tahun 2024 menggunakan pendekatan semiotika untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif dalam masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode instalasi seni berupa manekin kepala dengan teknik anamorfosis sebagai media penyampaian pesan. Teknik anamorfosis dipilih untuk memberikan pengalaman visual yang unik, di mana pandangan terhadap manekin berubah tergantung sudut pandang pengamat, merepresentasikan keragaman perspektif politik masyarakat. Data diperoleh melalui survei dan wawancara dengan masyarakat Bandung untuk mengidentifikasi perbedaan pandangan politik dan dampaknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan pandangan politik dapat menyebabkan polarisasi, namun juga mendorong diskusi konstruktif dan partisipasi aktif dalam proses demokrasi. Instalasi film manekin kepala dengan teknik anamorfosis berhasil menggambarkan kompleksitas pandangan politik dan memicu refleksi mendalam bagi pengamatnya. Laporan ini berkontribusi pada pemahaman lebih dalam tentang dinamika politik lokal serta potensi seni dalam menyampaikan pesan sosial.

**Kata Kunci:** visualisasi politik, semiotika, anamorfosis, instalasi seni, Pemilu 2024, masyarakat Bandung

**Abstract** This paper discusses the visualization of the differences in political views of the people of Bandung in the 2024 election using a semiotic approach to identify positive and negative impacts in society. This research uses an art installation method in the form of a head mannequin with anamorphosis technique as a medium for conveying messages. The anamorphosis technique was chosen to provide a unique visual experience, in which the view of the mannequin changes depending on the observer's point of view, representing the diversity of people's political perspectives. Data was obtained through surveys and interviews with the people of Bandung to identify differences in political views and their impacts. The results show that differences in political views can lead to polarization, but also encourage constructive discussion and active participation in the democratic process. The installation of a mannequin head film with anamorphosis techniques successfully depicts the complexity of political views and triggers deep reflection for its observers. This

*report contributes to a deeper understanding of local political dynamics as well as the potential of art in conveying social messages.*

**Keywords:** *political visualization, semiotics, anamorphosis, art installation, 2024 elections, Bandung people*

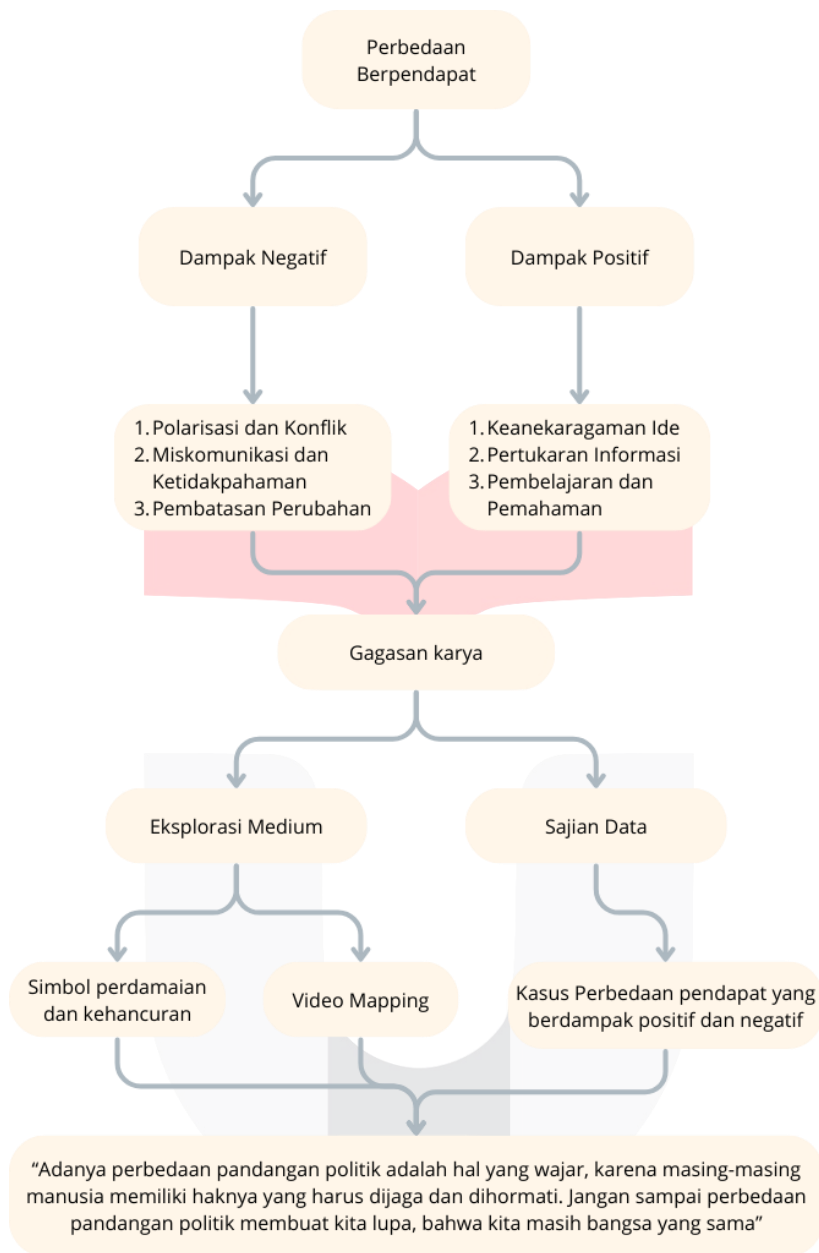
## **PENDAHULUAN**

Pada tahun 2024, Indonesia mengalami masa pemilihan umum yang menjadi momentum bagi masyarakat untuk menentukan masa depan negeri. Namun, pengalaman ini juga menyebabkan munculnya polarisasi perbedaan pandangan yang begitu kuat sehingga memecah-belahkan masyarakat. Dalam beberapa bulan terakhir, penulis telah mengalami kesan bahwa lingkungan sekitar penulis menjadi sangat sensitif dan reaktif terhadap perbedaan pendapat. Polarisasi pendapat telah menyebabkan beberapa efek negatif, seperti kesedihan dan depresi di kalangan individu, serta respon emosional dan reaktif di kalangan lainnya.

Dalam konteks perubahan politik yang dinamis di Indonesia pada tahun 2024, seni rupa memegang peran penting sebagai medium ekspresi yang merefleksikan dan mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap isu-isu politik yang relevan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki berbagai dimensi seni rupa yang terlibat dalam menghadirkan narasi, kritik, dan perubahan terkait dengan politik Indonesia pada periode tersebut. Beberapa rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana sebuah karya seni rupa menjadi sarana untuk merefleksikan dinamika kekuasaan politik dalam masyarakat Kota Bandung, bagaimana sebuah karya seni rupa dapat membangun narasi alternatif atau menyajikan sudut pandang yang berbeda terhadap kebijakan politik yang ada, dan bagaimana sebuah karya seni rupa dapat memengaruhi persepsi dan pemahaman masyarakat Kota Bandung terhadap isu-isu politik kontemporer.

Dalam pengkaryaan ini, fokus pada fenomena politik yang relevan di masyarakat Bandung pada tahun 2024, termasuk pemilihan umum, kebijakan pemerintah, isu-isu sosial politik, atau peristiwa politik penting lainnya yang mempengaruhi masyarakat. Selain itu, pengkaryaan ini juga akan fokus pada pengalaman dan perspektif pribadi penulis sebagai seniman dalam merespons isu-isu politik yang relevan di masyarakat Bandung pada tahun 2024. Dalam beberapa hal, penelitian ini juga akan menyelidiki bagaimana identitas, latar belakang, dan nilai-nilai pribadi penulis memengaruhi konsep, estetika, dan narasi yang terdapat dalam karya seni rupa politik penulis.

Tujuan berkarya penulis adalah untuk membangkitkan kesadaran politik di kalangan masyarakat Indonesia, mengajak mereka untuk lebih terlibat dan peduli terhadap isu-isu politik yang relevan. Selain itu, penulis juga ingin menciptakan karya seni rupa yang dapat memicu dialog dan diskusi terbuka tentang isu-isu politik kontemporer di Indonesia, membuka ruang bagi berbagai pandangan dan pemikiran. Penulis juga ingin memberikan ruang bagi ekspresi dan penyampaian pendapat politik melalui karya seni rupa, memberdayakan individu untuk menyuarkan suara mereka dalam konteks politik. Dalam keseluruhan, penulis berharap bahwa karya seni rupa penulis akan menjadi sumber inspirasi bagi generasi mendatang untuk terus berjuang dan berpartisipasi dalam perubahan politik dan sosial di Indonesia.



Gambar 1 Kerangka Berpikir  
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2024



Gambar 2 *Gun Country*, 2014

Michael Murphy adalah seorang seniman, pematung, dan pendiri gerakan seni persepsi Amerika yang lahir pada tanggal 22 Maret 1975. Ia menjadi terkenal luas pada tahun 2008 setelah menciptakan gambar pertama kandidat Barack Obama pada tahun 2007, yang mendorong ribuan seniman untuk berpartisipasi dalam gerakan "*Seni untuk Obama*". Proses ini telah didokumentasikan dalam buku "*Seni untuk Obama: Merancang Manifestasi Harapan dan Kampanye Perubahan*" karya Shepard Fairey.

Teknik yang digunakan oleh Michael Murphy adalah multidimensi yang dapat menantang batasan penonton dengan menghasilkan rendering gambar datar tiga dimensi. Penemuannya tentang "*Expanded Graphics*", "*3D Halftones*", dan "*Suspended Narrative Mobiles*" telah menghasilkan formula untuk rendering gambar yang sepenuhnya baru. Dengan demikian, Michael Murphy dapat dikatakan sebagai seorang seniman yang inovatif dan berkontribusi pada perkembangan seni modern.



Gambar 3 JACK, 2016

Motomichi Nakamura lahir di Tokyo, Jepang. Setelah lulus dari Parsons School of Design di New York, dia pindah ke Ekuador dan memulai karier sebagai seniman. Pada tahun 2000, dia kembali ke AS dan sekarang tinggal dan bekerja di Brooklyn.

Karya Motomichi Nakamura seringkali menampilkan subjek yang konflik, menakutkan, dan lucu sekaligus. Karakternya juga dapat terlihat aneh dan menyimpang secara seksual. Karya digital dan lukisannya hanya menggunakan warna hitam, merah, dan putih.

Motomichi Nakamura telah menampilkan kombinasi video dan animasi langsungnya di Museum Seni Modern New York, festival film Sundance, dan Onedotzero. Karya animasi digitalnya juga telah dipamerkan di *New Museum of Contemporary Art* di New York.

Berikut beberapa teori yang digunakan penulis dalam pengerjaan tugas akhir, disajikan dalam bentuk tabel di bawah

Tabel 1 Teori Umum dan Seni

No.	Teori	Penjelasan
1.	Teori Politik	Teori politik adalah konsep yang mempelajari tentang tujuan dan sasaran politik, cara mencapai tujuan, kemungkinan dan keterbatasan, serta tanggung jawab yang dihasilkan. Teori politik dapat dibagi menjadi dua jenis: teori-teori yang memberikan moralitas dan standar politik, dan teori-teori yang menggambarkan dan membahas fenomena politik tanpa mempersoalkan norma atau nilai. Filsafat politik, teori politik sistematis, dan ideologi politik adalah contoh dari teori-teori yang

		<p>memberikan moralitas dan standar politik. Selain itu, teori Political Orientation juga dikenal sebagai Teori Orientasi Politik, yang menjelaskan bahwa individu memiliki preferensi politik yang terkait dengan tingkat kecemasan dan kemampuan untuk menoleransi ketidakpastian. Penelitian terbaru telah menemukan bahwa teori Political Orientation masih relevan dalam menjelaskan preferensi politik seseorang.</p>
2.	Manipulasi Psikologis	<p>Manipulasi psikologis dapat dijelaskan oleh teori social manipulation, yang menggambarkan bagaimana individu atau kelompok yang memiliki kekuasaan atau akses sumber daya dapat memanfaatkan pengetahuan psikologi sosial untuk mengendalikan atau memanipulasi perilaku, pemikiran, dan emosi orang lain dalam kelompok masyarakat. Beberapa faktor yang dapat digunakan untuk mempengaruhi kelompok masyarakat dan memudahkan diadu-domba antara anggotanya, antara lain polarisasi dan pengelompokan, propaganda, manajemen informasi, manipulasi emosi, dan pemilihan simbol dan slogan. Faktor-faktor ini dapat digunakan untuk menciptakan polarisasi dan pengelompokan, mempengaruhi persepsi dan pandangan masyarakat, memperburuk</p>

		konflik dan perpecahan di dalam masyarakat, dan memperkuat identitas kelompok.
3.	Teori Sosilogi Masyarakat Kota Bandung	Bandung, kota metropolitan terbesar ke-3 di Indonesia, telah mengalami pertumbuhan cepat dan perubahan signifikan dalam struktur sosial dan ekonominya. Kota ini seringkali dikategorikan sebagai "kota-postindustrial" atau "kota-global" dalam teori sosiologi, yang mengalami perubahan struktur sosial dan ekonomi yang cepat serta timbulnya konflik sosial dan budaya. Salah satu contoh teori terkait dengan kota Bandung adalah teori "Urban Poverty" yang menjelaskan bahwa kota-kota modern seringkali mengalami kemiskinan urban disebabkan oleh perbedaan pendapatan antara elit kelas atas dan masyarakat bawah.
4.	Teori Patung	Patung sebagai bentuk seni telah menjadi subjek yang menarik bagi banyak seniman dan sarjana. Teori patung, seperti yang diusulkan dalam paper ini, berfokus pada aspek-aspek fundamental patung, termasuk bentuk, tekstur, dan materialitas. Bentuk memberikan struktur dasar dan identitas patung, sementara tekstur memberikan pengalaman sensory dan variasi sensasi pada penonton. Materialitas, sebagai fisik patung, memberikan variasi estetis dan mempengaruhi bagaimana penonton memahami karya seni. Dalam kajian ini,



		<p>analisis komprehensif terhadap literatur dan studi kasus menunjukkan pentingnya tiga elemen tersebut dalam membentuk makna dan dampak patung.</p>
5.	Teori Seni Objek Tiga Dimensi	<p>Teori Seni Objek Tiga Dimensi, yang dikembangkan pada awal abad ke-20, berfokus pada ide bahwa objek-objek tiga dimensi, seperti patung-patung atau skulptur, memiliki bentuk-bentuk dan struktur-struktur yang kompleks dan multidimensional. Dalam teori ini, objek-objek tersebut dianggap sebagai representasi dari pikiran dan perasaan seseorang, serta menggunakan simbolisme dan metafora untuk memberikan makna yang lebih dalam. Manekin kepala, sebagai contoh, dapat dilihat sebagai bentuk pemikiran seseorang, merepresentasikan pikiran, perasaan, dan emosi seseorang, serta mewakili proses-proses psikologis yang terjadi dalam pikiran.</p>
6.	Seni Video	<p>Seni video adalah bentuk seni digital yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan, menceritakan cerita, atau menginspirasi respons emosional. Seni video mulai muncul pada tahun 1960-an dan 1970-an sebagai respons terhadap film dan televisi tradisional. Dalam beberapa dasawarsa terakhir, seni video terus berkembang dan menjadi lebih beragam, dengan seniman-seniman kontemporer menggunakan teknologi digital dan platform-platform online untuk</p>

		<p>membuat karya-karya yang lebih kompleks dan eksperimental. Namun, seni video juga menimbulkan beberapa tantangan, seperti bagaimana cara membedakan antara karya-karya seni yang hanya ingin menarik perhatian dengan karya-karya yang memiliki nilai-nilai deeper. Dalam beberapa tahun terakhir, telah timbul beberapa diskusi tentang bagaimana cara memantau perkembangan seni video di masa depan, termasuk penggunaan teknologi AR dan VR.</p>
7.	Teori Semiotika	<p>Teori semiotika adalah suatu teori yang mempelajari makna dan simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi. Teori ini dikembangkan oleh beberapa ahli, seperti Charles Sanders Peirce, Louis Hjelmslev, dan Ferdinand de Saussure. Semiotika Kota Bandung dapat dianggap sebagai suatu sistem simbolik yang mengatur interaksi antara manusia dan lingkungan sekitar. Teori semiotika juga dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan persatuan, serta memahami bagaimana simbol dan kode dapat digunakan untuk memperkeruh konflik dan perpecahan.</p>

### KONSEP KARYA

"Ruang Politik" adalah instalasi seni yang unik yang menggabungkan elemen-elemen film dengan medium inovatif berupa kepala manekin. Tujuan utama dari karya ini adalah untuk mengeksplorasi kompleksitas dan dampak dari perbedaan pendapat dalam masyarakat kontemporer.

Instalasi ini akan menggunakan kepala manekin sebagai layar proyeksi. Sesuai dengan teori pencahayaan dan film, nantinya akan ada film yang diproyeksikan sehingga menampilkan berbagai sudut pandang, argumen, dan persepsi terkait dengan isu-isu kontroversial atau kontemporer. Contohnya, karya ini dapat menyoroti perbedaan pendapat terkait isu politik, sosial, atau budaya yang memecah belah masyarakat berdasarkan teori psikologis.

Pengunjung akan diundang untuk berinteraksi dengan instalasi ini. Mereka akan diberi kebebasan untuk bergerak di sekitar kepala manekin dan melihat proyeksi dari berbagai sudut pandang. Selain itu, akan ada elemen interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk menyampaikan pendapat mereka sendiri atau berpartisipasi dalam diskusi terbuka tentang isu-isu yang dipaparkan dalam karya ini.

Tujuan utama dari karya ini adalah untuk menyoroti kompleksitas dari perbedaan pendapat dan bagaimana hal tersebut dapat memengaruhi dinamika sosial dan politik dalam masyarakat berdasarkan teori politik. Dengan memproyeksikan berbagai perspektif pada medium yang tidak biasa seperti kepala manekin melalui teori anamorfosis dan teori video mapping, karya ini bertujuan untuk mengajak penonton supaya merenungkan tentang pentingnya dialog, empati, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap sudut pandang yang berbeda.

"Ruang Politik" tidak hanya menampilkan perbedaan pendapat, tetapi juga mengundang penonton berpikir kritis dari adanya perbedaan pandangan politik di masyarakat kontemporer. Melalui kombinasi antara film dan instalasi interaktif, karya ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang menginspirasi dan merangsang pemikiran kritis tentang pentingnya menghargai perbedaan dan mencari kesamaan di tengah-tengah keragaman.

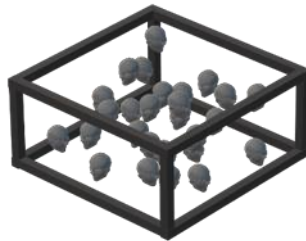
## **PROSES PENGKARYAAN**

Penulis akan mengumpulkan data tentang respon masyarakat kota Bandung terhadap perbedaan pandangan politik pada tahun 2024 melalui wawancara dan halaman responden. Dalam wawancara, penulis akan menanyakan beberapa pertanyaan tentang pengalaman, perasaan, dan pendapat responden terkait perbedaan pandangan politik. Sedangkan pada halaman responden, formulir akan diberikan kepada beberapa orang masyarakat kota Bandung yang akan bersifat anonim untuk menjaga kerahasiaan opini masyarakat. Dengan demikian, penulis dapat memperkuat data tentang bagaimana masyarakat kota Bandung menanggapi perbedaan pandangan politik dan mengidentifikasi beberapa simbol yang terkait dengan respon tersebut.

Dalam proyeksi video, akan ditampilkan simbol-simbol yang berkaitan dengan keberagaman, kesetaraan, dan keadilan untuk menggambarkan dampak positif dari perbedaan pandangan politik. Simbol-simbol ini dapat berupa pohon dengan dedaunan yang berbeda, bunga-bunga di taman, kawanan burung, batu-batuan, pegunungan, dan benda-benda arsitektur. Masing-masing simbol ini menggambarkan bahwa tidak ada salahnya setiap orang memiliki pendapat yang berbeda dan memiliki hak yang sama dalam menunjukkan perbedaan.

Sementara itu, dalam proyeksi video, akan juga ditampilkan simbol-simbol yang berkaitan dengan kehancuran, ketidakpercayaan, dan saling menjatuhkan untuk menggambarkan dampak negatif dari perbedaan pandangan politik. Simbol-simbol ini dapat berupa pohon yang bertumbangan, bunga yang layu atau terinjak, tembok pembatas, api atau kebakaran, dan lumpur. Masing-masing simbol ini menggambarkan konsekuensi negatif dari perbedaan pandangan politik, seperti pembagian sosial, kurangnya kerja sama, polarisasi, dan stres emosional.

Dengan demikian, proyeksi video ini dapat menjadi sarana untuk memahami dan menghadapi perbedaan pandangan politik dengan cara yang lebih baik dan lebih seimbang.



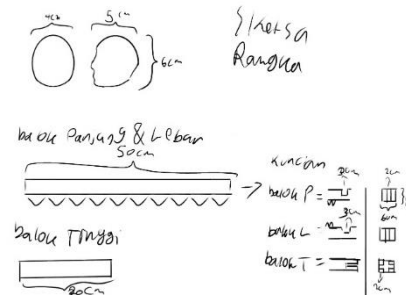
Gambar 4 Pengembangan lanjut patung  
Sumber : Dokumen Pribadi

Teknik anamorfosis adalah sebuah seni yang mengubah gambar menjadi terdistorsi dari satu sudut pandang, namun akan terlihat jelas jika dilihat dari sudut pandang yang tepat atau dengan menggunakan alat optik khusus. Penulis ingin menerapkan teknik ini untuk medium pengkaryanya dengan metode sculpting. Proses pengembangan ide telah dilakukan dan hasilnya adalah medium yang dapat diubah dengan medium baru. Dalam pengembangan lanjut, penulis menggunakan kepala manekin yang akan digantung menggunakan benang transparan.

Pengembangan lanjut ilusi anamorfosis dilakukan secara diagonal dan hasilnya adalah sebuah ilusi optik yang nantinya akan menjadi medium layer tancap. Dalam proses ini, penulis akan mencoba menerapkan skala ukuran yang lebih kecil, seperti pada gambar di bawah, dengan menggunakan kepala manekin kecil berupa kepala dari boneka mainan perempuan. Perbandingan ukuran kepala manekin dengan koin 500 perak dari sisi depan, samping, dan atas telah dilakukan untuk mengukur berapa ukuran kerangka yang nantinya akan dibuat sebagai penompang dari kepala manekin.

Dalam proses pengembangan ini, penulis juga akan menampilkan dua versi video narasi berbeda, dengan dua perspektif yang berbeda pada setiap sisi yang akan menampilkan narasi berbeda. Dalam dua versi tersebut juga akan

disampaikan dari dampak positif maupun negative dari adanya perbedaan pandangan politik




Gambar 5 Cetak biru prototipe karya  
Sumber : Dokumen Pribadi

Proses pengembangan karya berlanjut ke skala besar setelah melalui prototipe. Dalam tahap ini, penulis menggunakan alat dan bahan yang diperlukan, seperti amplas, balok kayu, benang katun, engsel, dan lain-lain. Setelah semua bahan terkumpul, proses selanjutnya adalah pengerjaan pemasangan alat dan bahan. Penyatuan medium karya terdiri dari dua tahap: pembuatan rangka luar medium dan pemasangan manekin sebagai objek utama. Rangka luar medium dibuat dengan memotong kayu dan memberikan tanda pada bagian-bagian yang akan dipasangkan. Sementara manekin sebagai objek utama dipasangkan pada rangka medium dengan menggunakan teknik penguncian diri.

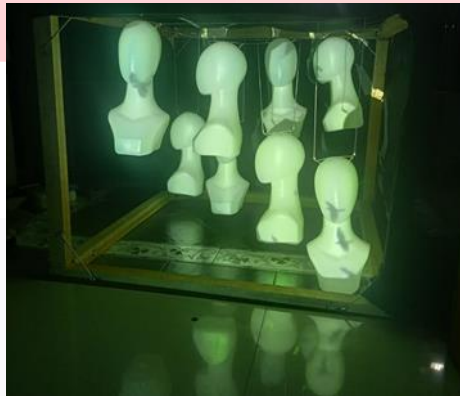
Tabel 2 Proses pengkaryaan

No.	Proses Pengkaryaan	Gambar
1.	Pemasangan Rangka Luar	 <p data-bbox="823 1800 1417 1895">Rangka luar yang nantinya akan menjadi ruang objek patung</p>

<p>2.</p>	<p>Pemasangan manekin sebagai objek utama</p>	 <p>setelah patung dipasangkan pada rangka luar dan sudah diberi kain hitam sebagai latar belakang</p>
<p>3.</p>	<p>Pengeditan Aset Video mapping</p>	 <p>aset video yang sudah dikumpulkan di edit dan di export menjadi 1 kesatuan</p>
<p>4.</p>	<p>Pengaturan mapping lewat aplikasi <i>“resolume arena”</i></p>	 <p>pengaturan mapping secara manual sesuai dengan ukurang kepala manekin</p>

## HASIL KARYA DAN DISKUSI

Penulis menciptakan Sclupting yang menarik dengan menggunakan video mapping, yang menampilkan simbol individualitas dan pendapat melalui kepala manekin di dalam kubus kayu. Dengan menggunakan Teori Orientasi Politik, penulis menyorot peran ideologi dalam membentuk keyakinan dan pandangan individu terhadap kekuasaan politik. Teori ini menjelaskan bahwa individu memiliki keyakinan dan pandangan yang dikembangkan melalui proses sosialisasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, instalasi ini menampilkan bagaimana individu memperoleh keyakinan dan pandangan tentang kekuasaan politik melalui proses sosialisasi.



Gambar 6 Hasil akhir karya  
Sumber : Dokumentasi penulis, 2024

Selain itu, penulis juga menggunakan Teori Semiotika Masyarakat Kota Bandung untuk menganalisis simbol-simbol yang digunakan dalam instalasi. Simbol-simbol ini, seperti kubus kayu yang menjadi simbol dari kekuasaan, memberikan makna yang lebih dalam terhadap kehidupan politik dan memungkinkan penulis untuk menemukan sudut pandang yang lebih luas tentang kebijakan politik yang ada. Dengan demikian, instalasi ini dapat menjadi sarana untuk merefleksikan dinamika kekuasaan politik dalam masyarakat Kota Bandung.





Gambar 7 Detil manekin saat ditembakkan 2 proyektor secara langsung  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2024

Namun, karena kendala skalabilitas kubus kayu dan batasan audio dalam video art, hasil karya tidak sepenuhnya memenuhi ekspektasi penulis. Kendala-kendala ini mempengaruhi kemampuan instalasi untuk memengaruhi persepsi dan pemahaman masyarakat Kota Bandung terhadap isu-isu politik kontemporer secara efektif. Dengan demikian, instalasi ini hanya dapat digunakan sebagai salah satu contoh bagaimana seni rupa dapat menjadi sarana untuk merefleksikan dinamika kekuasaan politik dalam masyarakat Kota Bandung.

## **KESIMPULAN**

"Ruang Politik" adalah karya tugas akhir yang berisi tema perbedaan pandangan politik di masyarakat Kota Bandung. Melalui instalasi dan video mapping, karya ini menunjukkan bagaimana perbedaan pandangan politik dapat menghasilkan dampak baik dan buruk pada masyarakat. Penulis menunjukkan bahwa perbedaan pandangan politik tidak hanya dapat memunculkan konflik, tetapi juga dapat meningkatkan kesadaran dan empati antar individu dari latar belakang yang berbeda.

Karya ini juga menyoroti bagaimana penggunaan kontras dan Jukstaposisi dapat mengundang pengunjung untuk terlibat dengan kompleksitas perbedaan

pandangan politik. Dengan demikian, karya ini menciptakan dialog yang melewati garis-garis partai dan afiliasi ideologi, mengundang partisipan untuk menelusuri pengalaman-pengalaman manusia dan emosi yang terkait dengan keyakinan politik.

Melalui karya ini, penulis menunjukkan bahwa perbedaan pandangan politik dapat menjadi peluang untuk meningkatkan kesadaran, empati, dan kemampuan berkomunikasi antarindividu. Karya ini juga menjadi contoh bagus dari bagaimana seni dapat digunakan sebagai alat untuk menjelaskan isu-isu sosial dan politik, serta mendorong penyelesaian masalah-masalah tersebut melalui dialog dan interaksi antarindividu.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **E-Book**

Amelia Jones, "*Body Art/Performing the Subject*" (1998)

Brian Massumi, "*Parables for the Virtual: Movement as Metaphor*" (2002)

Craig Owens, "*The Allegory of the Cave: The Problem of the Place*" (1980)

Crawford, J., & Gosling, J. (2012). *Video Art: A Guide for the Perplexed*. Intellect Books.

Greenberg, C. (1961). *Modernist Painting*. In: *The Collected Essays and Criticism: Volume 4* (pp. 213-242). University of Chicago Press.

Hal Foster, "*The Return of Nature: Politics of Perception*" (1990)

Kleiner, F. (2006). *Gardner's Art Through the Ages: An Introduction to the Human Experience of Art*. Cengage Learning.

Klimek, L., & Bartenbach, T. (2013). *Video Art: An Introduction*. Intellect Books.

Martha Buskirk, "*The Contingent Object: Modernism and Mass Production*" (2005)

Putri, R., & dkk. (2020). *Social Inequality in Bandung: A Study on the Relationship between Social Class and Education*. Journal of Education and Social Sciences, 12(2), 1-15.

Rafael Raga Maran. (2001). *Pengantar Sosiologi Politik*, Jakarta: Rineka Cipta

Sears, D. O., & Citrin, J. (2011). *Taxation and the Democratic Dilemma: Seven Critics of the Supreme Court's 1819 Decision*. Journal of Politics, 73(2), 331-345.

Thabroni, G. (2021). *Seni Instalasi*.

Thobar, G. (2021). *Seni Instalasi – Pengertian, Sejarah, Kategori*.

Turrell, J. (2004). *Skyspaces: James Turrell*. Rizzoli.

Viola, B. (2011). *The Crossing*. Hatje Cantz.

#### **Artikel Jurnal**

Arnheim, R. (1969). *Visual Thinking*. University of California Press.

A.S. Hornby. (1974). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*, London: Oxford University Press

Asrianto, S., & dkk. (2018). Urban Poverty in Bandung: An Analysis of the Relationship between Globalization and Urban Poverty. Journal of Urban and Regional Studies, 11(1), 1-15.

Buck-Morss, S. (1984). *The dialectics of seeing: Walter Benjamin and the destinies of "photography as an art form"*. MIT Press.

Burgin, V. (1986). *The Remembered Film*. In R. Eshun (Ed.), *More Dirty Looks: Dirty Looks Video Perspectives on Independent Film and Video After 1968* (pp. 13-25). Indiana University Press.

Clark, K. (1931). *The Gothic Revival: An Essay in the History of Taste*. Faber and Faber.

Davis, M. (1990). *City of Quartz: Excavating the Future in Los Angeles*. Verso Books.

de Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. University of California Press.

Eshun, K. (1998). *More Dirty Looks: Dirty Looks Video Perspectives on Independent Film and Video After 1968*. Indiana University Press.

- Foucault, M. (1977). *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*. Routledge.
- Freud, S. (1954). *The Ego and the Mechanisms of Defense*. *International Journal of Psycho-Analysis*, 35(2), 141-153.
- Gombrich, E. H. (1960). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Princeton University Press.
- Greimas, A. J. (1970). *Structural Semantics: An Attempt at a Method*. University of Nebraska Press.
- Heidegger, M. (1953). *The Fundamental Concepts of Metaphysics: World—Finitude—Solitude*. Translated by W. McNeill and R.E. Roberts. Indiana University Press.
- Horne, M. D. (2001). *Theories of Practice: Film and Television Studies*. Routledge.
- Imam Hidayat. (2009). *Teori-teori Politik*, Malang: Setara Press
- Krauss, R. (1985). *The Originality of the Avant-Garde: And Other Modernist Myths*. MIT Press.
- Leder, H. (1990). *The Appreciation of Art in a Cross-Cultural Perspective*. Cambridge University Press.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. Translated by C. Smith. Humanities Press.
- Paz, O. (1967). *The Labyrinth of Solitude*. Grove Press.
- Sadono, S. (2021) *Peran Karya Instalasi Cahaya Terhadap Remaja Dengan Menggunakan Karya Di Sudut Pandang Bandung*
- Sadono, S. (2023). *SENI TIGA DIMENSI SEBAGAI IDE DALAM PENCIPTAAN KARYA OBESITY*
- Sadono, S. (2023) *VISUALISASI PERSPEKTIF PEROKOK PASIF DALAM KARYA SENI INSTALASI*
- Szeemann, H. (1996). *Live in your head: Conceptual Art 1965-1975*. MIT Press.

White, H. (1987). *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Johns Hopkins University Press.

#### **WEBSITE**

Daniel Canogar's (2023). Daniel Canogar's Biography, diakses melalui: <https://www.danielcanogar.com/bio>

Maie (2023, Februari 23) "*MULTIDISCIPLINARY ARTIST DANIEL CANOGAR LINKS HISTORY TO CONTEMPORARY TIMES*", diakses melalui : <https://arthistorianmaie.com/artist-daniel-canogar-galloire-dubai/>

Motomichi Nakamura (2016, Mei 26) "*Jack*", diakses melalui : <https://web.facebook.com/motomichiartist/videos/1011798078908516/>

Motomichi Nakamura (2022) "*Red Eyes*", diakses melalui : [https://www.linkedin.com/posts/motomichi-nakamura\\_1ab74b2\\_projectionmapping-videomapping-immersiveexperience-activity-6971555778243522560-kDMG](https://www.linkedin.com/posts/motomichi-nakamura_1ab74b2_projectionmapping-videomapping-immersiveexperience-activity-6971555778243522560-kDMG)

Petrus Riski (2018, Desember 1) *Beda Pendapat di Sosmed, Berakhir di Laras Senjata*, diakses melalui : <https://www.voaindonesia.com/a/beda-pendapat-di-sosmed-berakhir-di-laras-senjata/4681998.html>