

REKREASI PENCIPTAAN

Irfan Aulia Aminudin TH Siregar

Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB
Email: menggeser.proporsi@gmail.com

Kata Kunci : *jurnal, naskah, panduan, penulisan, template*

Abstrak

Gagasan tentang ketuhanan pada perkembangannya telah menjadi hal yang adiktif bagi penulis. Ia tidak hanya menjadi air segar yang melepaskan dahaga tapi juga ia adalah kehausan itu sendiri; yang pada akhirnya mendesak penulis untuk terus melabuhkan pikiran penulis kepada persoalan tersebut. Hingga pada gilirannya, ekspresi itu hadir dalam bentuk tertinggi sebagai keinginan penulis untuk membawanya ke wilayah kekaryaan; yang pada dasarnya merupakan proses lanjutan dari tahap berpikir penulis yang masih serba abstrak. Berangkat dari kesadaran tersebut, gagasan tentang karya "Rekreasi Penciptaan" selanjutnya lahir. Ia muncul sebagai usaha untuk mengakomodasi hasrat penulis dalam memahami Tuhan secara lebih mendalam; yang pada konteks karya ini disajikan dalam bentuk karya video dengan pendekatan sinematik. Kemasan makna yang serba profan selanjutnya menjadikan kata "rekreasi" tidak hanya menyimpan gagasan tentang penciptaan kembali atas proses kreasi yang dilakukan oleh Tuhan, tapi juga menyimpan imaji tentang dunia yang bermain, perayaan atau juga suasana yang jauh lebih eksperimental. Sebuah metode alternatif yang ingin ditempuh penulis dalam memahami persoalan-persoalan ketuhanan. Pada akhirnya di samping segala kekurangan yang terdapat di dalam karya ini, "Rekreasi Penciptaan" tetap mampu menjadi wahana rekreatif penulis dalam memahami penciptaan oleh Tuhan; dan lebih dari sebuah karya yang barangkali dapat menggiring makna hanya ke wilayah bermainnya saja, bagi penulis ia tetap menjadi satu proses spiritual yang efektif.

Kata kunci : interpretasi, kenabian, profan, seni rupa, cinema spiritual, video.

Abstract

The idea of godliness in its development has become something addictive for author. It is not only a fresh water that release thirst but also a thirst itself; which finally exert to anchor author's mind to that matters. Until its turn, expression has present in its highest form as an author desire to lead to the zone of workmanship; is basically an advanced process of author thinking phase which completely abstract. Begin from that awareness, the idea of "Recreation of Creation" is born. It appears as an attempt to accommodate author's ambition to understand God deeply; the context of this works presented as a video with cinematic approach. Packaging purpose of profane furthermore makes "recreation" word not only keeping the idea about re-creation of creation process that God has made, but also store images about a playing world, celebration or atmosphere with more experimental. An alternative method which author want in understanding the issues of divinity. In the end, despite of all the lack which can be found in this works, "Recreation of Creation" still capable become author recreative medium in understanding God creation; and more than a work that perhaps can lead meanings only to its playing zone, for author it remains an effective spiritual process.

Keywords: cinema, fine arts, interpretation, profane, prophetic, spiritual, video

1. Pendahuluan

Penulis dibesarkan di dalam keluarga yang sangat religius. Ayahnya yang berasal dari kota Cirebon, kota dengan segala nuansa keislamannya yang sangat kental, menjadi penentu terbesar atas ketatnya kehadiran muatan keagamaan di dalam keseharian penulis. Adapun salah satu penentuan terbesar itu adalah keputusan sang ayah untuk mendaftarkan penulis ke sebuah pondok pesantren saat penulis baru saja akan menduduki bangku kelas 6 SD. Kurang lebih 2 tahun lamanya penulis menuntut ilmu di pondok pesantren tersebut. Namun apa yang didapatkan penulis di tempat tersebut rupanya tidak hanya sekedar pelajaran membaca kitab kuning saja, menghafal tasrifan atau juga belajar menjadi mubaligh saja. Tapi juga kenyataan bahwa hampir semua pengetahuan tentang hal buruk justru didapatkan oleh penulis di tempat tersebut. Karena bagaimana tidak, pondok pesantren yang pada dasarnya memang merupakan institusi yang ditujukan untuk pendalaman ilmu keagamaan, pada prakteknya, tidak sedikit pula oleh para orang tua yang putus asa dijadikan sebagai pelarian untuk mendidik anak-anak yang tingkat kenakalananya sudah sangat tinggi. Hingga pada gilirannya, alih-alih menjadi tempat yang seharusnya bisa bersih dari segala bentuk kenakalan dan hal-hal negatif, pada beberapa kasusnya pondok pesantren justru menjadi sarang dari muatan-muatan tersebut.

Pengalaman-pengalaman itu, keterkejutan atas ambiguitas label dan ruang prakteknya itu, selanjutnya menjadi percikan pertama bagi penulis dalam mempertanyakan hal-hal terkait spiritualitas keagamaan; dan terus berjalan seiring dengan berkembangnya tingkat kedewasaan dan kapasitas berpikir penulis. Hingga kemudian, petualangan pemikiran itu mencapai puncaknya pada saat penulis memasuki jenjang SMP; pada saat ekonomi keluarga penulis tengah berada di titik terendahnya. Di masa-masa itu, kenyataan bahwa ketaatan beragama tidak berjalan searah dengan kesejahteraan ekonomi, telah memberikan penulis benih kemarahan tersendiri. Penulis, walaupun tidak dilampiaskan secara tampak, mulai memarahi diri sendiri, kedua orang tuanya bahkan Tuhan, yang kemudian memuncak di

jenjang SMA menjadi sikap penolakan terhadap banyak hal. Penulis mulai menolak “kedigdayaan” sang Ayah atas ketidakmampuannya menopang keluarga, yang diikuti juga dengan keraguan terhadap nilai agama yang sangat melekat dengan sosoknya itu. Penulis juga menolak kemapanan, yang salah satunya ditunjukkan dalam bentuk kekaguman penulis terhadap ideologi punk. Penulis menolak kawan-kawan SMA termasuk sekolah elit berlabel agama yang saat itu ditempati penulis. Sebuah dunia yang jauh berbeda dengan masa SMP penulis yang memang dihabiskan di sekolah kecil swasta di daerah pasar. Dan berikutnya, penolakan-penolakan tersebut, sikap sentimen terhadap kebenaran janji agama serta ketidakpuasan terhadap hidup tersebut, telah memberikan dorongan tersendiri bagi penulis untuk menolak juga satu hal terbesar dalam hidupnya. Penolakan terhadap Tuhan. Setelah sempat berlabuh pada beberapa kecenderungan berpikir kekiran, yang juga memang menihilkan konsep Tuhan, proses perkembangan pemikiran dan kedewasaan penulis di jenjang perkuliahan rupanya membawa kembali penulis kepada konsep ketuhanan. Hal tersebut dimulai dari pertemuan tidak sengaja penulis dengan pemikiran Murtadha Muthahhari, seorang filsuf Iran yang melalui Keadilan Ilahi, buku yang ditulis oleh beliau, memperkenalkan penulis kepada pemahaman baru tentang keadilan penciptaan. Mendorong penulis menemukan definisi baru tentang kebenaran, kebaikan, kejahatan dan sebagainya; yang pada akhirnya bermuara pada penerimaan kembali penulis atas konsep Tuhan.

Temuan-temuan itu, kemunculan kembali makna-makna yang tak melulu soal material itu, menjadi ambivalensi tersendiri bagi penulis. Di satu sisi ia adalah air segar bagi pemikiran penulis tapi di sisi lain ia juga adalah sebuah kehausan yang menempatkan persoalan tentang ketuhanan menjadi adiksi tersendiri bagi penulis. Penulis mulai gemar membaca buku-buku Teologi dan buku keilmuan lain yang mendukung persoalan tersebut; mulai mengganti Marx menjadi Rumi dan mulai menuangkannya ke dalam bentuk karya. Termasuk juga ke dalam karya pra tugas akhir penulis, yang pada tahap-tahap sebelumnya karya-karya penulis masih didominasi oleh tema sosial.. Petualangan berpikir tersebut kemudian melabuhkan penulis pada penjelasan mengapa Tuhan melakukan penciptaan yang tercatat dalam sebuah hadits yang berbunyi,

“Aku adalah khazanah tersembunyi dan Aku ingin diketahui. Karena itu, Aku lalu menciptakan makhluk agar Aku bisa diketahui”. Dalam Arab latin hadits itu berbunyi : kuntu kanzan makhfiyyan, fa ahbabtu ‘an u’raffa khalaqtu al-khalqa li-kay u’raf (dalam Murata, 1996 : 32).

Temuan tersebut kemudian memberikan rangsangan baru bagi penulis untuk melakukan sebuah pendalaman lebih jauh lagi terhadap konsep ketuhanan.

Berangkat dari kesadaran tersebut, penulis bermaksud membawa proses pemahaman konsep ketuhanan tersebut ke dalam karya tugas akhir ini yang notabenenya harus menjadi karya paling monumental dalam sejarah akademis penulis. Pada karya tugas akhir ini penulis merumuskan untuk melakukan proses pemahaman tentang penciptaan yang dilakukan oleh Tuhan dengan metode eksperimental yakni pemaknaan secara profan. Adapun proses tersebut selain penulis batasi kepada kisah kenabian (konsep utusan), juga dibatasi pada penggunaan medium video dengan pendekatan sinematik sebagai medium eksekusi karya. Pemanfaatan medium sinema sebagai medium artistik pada sejarahnya bukanlah hal yang asing di dalam dunia seni rupa kontemporer. Di Perancis, seni video justru lahir dari proses pemaknaan terhadap film. Adalah Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, sekolah seni yang menjadi perintis penggunaan sinema sebagai sebuah disiplin artistik (Murti, 2009 : 141). Untuk itu, karya sinema penulis ini pada hakikatnya masih dapat dipertanggungjawabkan sebagai bagian dari karya seni rupa.

2. Proses Studi Kreatif

Selain sebagai syarat kelulusan mata kuliah SR 4099 Tugas Akhir Seni Rupa, proses berkarya ini juga ditujukan untuk memahami lebih jauh proses penciptaan oleh Tuhan yang melalui karya ini dimaknai lewat peran penulis sebagai sutradara yang dalam diksi sinematiknya mampu merepresentasikan peran seorang pencipta.

Pada karya pra tugas akhir penulis membuat karya seri berjudul “Menalar Poros” yang merupakan karya akademis pertama penulis yang bersifat teologis. Pada karya tersebut, penulis bekerja sama dengan Lembaga Basic Science ITB melakukan pengamatan mikroskopis terhadap bulu sajadah yang diambil penulis di mushola FSRD ITB. Tiga foto hasil pemotretan mikroskop yang didapatkan penulis kemudian dipotong membentuk lingkaran lalu dipindahkan ke atas kertas melalui media cetak sablon sebanyak 33 kali. Proses tersebut disadari oleh penulis sebagai bentuk kontemplatif terhadap Tuhan melalui ciptaan-Nya yang dalam istilah Islamisnya berarti tafakur. Karya pra TA tersebut kemudian menjadi dasar awal dari persoalan yang hendak dibawa penulis ke dalam karya akhir ini.

Penulis menciptakan sebuah peristiwa yang ditulis (ditakdirkan) oleh penulis dan akan dipresentasikan secara naratif melalui medium video. Adapun pendekatan sinema yang dipilih penulis berikutnya memiliki urgensi tersendiri yang bagi penulis sangatlah kuat. Struktur penggeraan yang ditawarkan sinema pada banyak bagiannya memiliki kedekatan dengan prinsip penciptaan yang dipahami penulis; seperti misalnya posisi sutradara sebagai pencipta dengan Tuhan, skenario sebagai pengatur peristiwa dengan takdir, serta para kru sebagai “kelanjutan tangan” sutradara dengan malaikat. Prinsip-prinsip sinema tersebut kemudian diadaptasi menjadi kerangka dasar untuk realitas yang diciptakan oleh penulis. Konteks penciptaan peristiwa tersebut selanjutnya dibatasi pada peristiwa kenabian yang menurut penulis pada esensinya cukup mewakili peristiwa dunia secara umum.

Gagasan berkarya selanjutnya dikembangkan dengan bersandar pada beberapa dasar diantaranya, medium yang digunakan merupakan video; bahasa sinema yang memiliki dixi seperti sutradara, kru, skenario dan sebagainya disadari sebagai representasi prinsip penciptaan; serta peristiwa penciptaan yang ingin diadaptasi, dibatasi pada prinsip-prinsip kenabian. Proses kreatif karya akhir diawali dengan pengembangan gagasan awal menjadi ide cerita yang kemudian disusun ke dalam sebuah naratif. Naratif tersebut menjadi realitas yang merupakan replika dari kehidupan sebagai realitas ciptaan Tuhan. Namun sebelum melanjutkan ke pengembangan yang lebih jauh lagi, sebagai pemantapan teknis, penulis membuat project sinema pendek di luar wadah akademis penulis. Setelah melewati satu kali proses pembuatan karya sinema pendek berjudul *Whispering Box* tersebut, penulis kemudian merampungkan proses *development* menjadi sebuah skenario draft pertama berjudul *Ignotum*. Dari skenario tersebut penulis membuat sebuah sketsa karya berupa sebuah scene percakapan antara seorang pasien rumah sakit jiwa dengan seorang psikiater yang membicarakan tentang konsep ketuhanan. Scene tersebut berjudul *Asylum*, namun ketidakefektifan konsep *Asylum* dalam menampilkan konsep penulis secara utuh mendorong penulis untuk mencari arah lain pengembangan konsep penulis.

Pada *Ignotum/Asylum*, gagasan-gagasan tentang ketuhanan oleh penulis disampaikan melalui sosok pasien yang mendikte psikolog tersebut dengan berbagai macam pernyataan. Namun belum memasuki tahap produksi dan bahkan baru pada tahap sketsa, *Ignotum* dihentikan karena penulis merasa gagasan ketuhanan yang pada cerita tersebut disampaikan melalui sebuah percakapan tidak efektif. Lagipula pada pengembangan ini, penulis menemukan satu *statement* yang menurut penulis jauh lebih menarik untuk dikembangkan. *Statement* tersebut merupakan pernyataan pasien yang mengatakan bahwa

“Kita tidak pernah mengetahui apa-apa tentang hal-hal yang ada dibalik kehidupan ini. Bahkan mungkin saja selama ini kita sebetulnya hidup di dalam sebuah film dan selama ini juga kehidupan kita terus dipertontonkan”.

Gagasan yang terdapat dalam pernyataan pasien tersebutlah yang kemudian penulis tarik keluar menjadi sebuah ide dasar karya akhir ini. Gagasan kehidupan sebagai sebuah film selanjutnya dikembangkan lagi yang kemudian menghasilkan cerita besar. Cerita besar yang dibangun tersebut, dimulai dari posisi penulis sebagai sutradara yang menciptakan dunia bernama “film”. Dalam dunia yang masih kosong tersebut, selanjutnya sutradara mengisinya dengan tokoh-tokoh yang menurut takdir yang sudah dituliskan, memiliki perannya masing-masing. Namun kenyataan yang terjadi rupanya mengejutkan. Alih-alih melakukan perannya, para tokoh tersebut justru melakukan peran yang diciptakan oleh mereka sendiri dengan membuat gerakan-gerakan aneh. Hal yang dinilai sebagai kekacauan tersebut kemudian memaksa sutradara untuk memasukkan tokoh khusus yang disebut dengan tokoh utama. Seorang tokoh yang diutus oleh sutradara untuk mengingatkan tokoh-tokoh berperan aneh tersebut untuk meninggalkan gerakan-gerakan aneh mereka dan kembali ke peran yang diminta oleh sutradara. Tidak semua tokoh mau mempercayai tokoh utama tersebut. Ada yang mau meninggalkan gerakan aneh mereka, tapi ada juga yang justru memusuhi tokoh utama dan bahkan mengajak tokoh lain untuk ikut ke dalam golongannya. Hingga suatu saat, tokoh utama yang belakangan oleh sutradara diberikan kemampuan khusus, menghukum tokoh yang membangkang tersebut; dan cerita pun selesai.



Gambar 1 : Catatan penulis dalam proses pengembangan konsep

Secara keseluruhan, karya ini dikemas dengan penyampaian yang serba *profan*. Sesuatu yang akan membedakan karya ini dengan karya-karya bertema serupa yang biasanya menggambarkan penciptaan kehidupan sebagai peristiwa yang agung. Hal tersebut tidak lain didasari pada beberapa kesadaran penulis. Pertama, adanya keinginan bagi penulis untuk menemukan makna sendiri atas pemahaman tentang penciptaan oleh Tuhan, yang segaris dengan segala kerendahan penulis dihadapan keagungan-Nya, pemahaman yang diciptakan tersebut diekspresikan menjadi hal-hal yang banal. Kedua, adanya keinginan penulis untuk menemukan metode baru yang lebih rekreatif dalam memahami-Nya di tengah paradigma yang selalu mengaitkan pengalaman spiritual dengan hal-hal yang sifatnya ritual, mistis dan serba khidmat. Ketiga, adanya keinginan penulis untuk mengakhiri kebingungan penulis dalam mencerna beberapa kenyataan terkait Tuhan dengan sesuatu yang sifatnya perayaan; yang dalam hal ini dihadirkan sebagai sesuatu yang sifatnya jenaka.



Gambar 2 : Proses *reading* para aktor

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Karya ini dibagi ke dalam 7 judul cerita yang secara keseluruhan saling berhubungan dan berbicara tentang satu peristiwa yang sama. Ketujuh judul tersebut adalah Sang Narator, Para Tokoh, Tokoh Utama, Cerita Utama, Tokoh Antagonis, Konflik dan Ending; dengan setiap bagian judul memiliki penekanannya masing-masing.

3.1 Sang Narator

Bagian “Sang Narator” berdurasi sekitar 2 menit 8 detik, menampilkan tembok bertuliskan “AMC” berwarna putih pada tembok tersebut; dan seorang narator yang terus berbicara. Pada bagian ini melalui kemunculan seorang narator yang menjadi representasi dari takdir yang “hidup” tersebut, penulis ingin menegaskan posisi penulis sebagai seorang sutradara yang berkehendak penuh atas segala hal di dalam dunia bernama Film tersebut. Kemampuan penulis untuk menuliskan segala peristiwa yang akan dan harus terjadi di dalam dunia tersebut, memberikan penulis pengalaman imitatif atas penguasaan terhadap waktu. Selain itu, adegan yang kosong dari tokoh pada bagian ini, merepresentasikan dunia yang baru saja diciptakan

3.2 Para Tokoh

Bagian “Para Tokoh” berdurasi sekitar 1 menit 46 detik, menampilkan tiga tokoh yang dikabarkan oleh narator merupakan tokoh-tokoh hebat. Tokoh-tokoh tersebut dihadirkan oleh sutradara untuk berperan di dalam Film ini. Tapi yang terjadi rupanya tidak sesuai. Alih-alih menampilkan peran terhebat mereka, tokoh-tokoh tersebut justru menampilkan gerakan-gerakan aneh yang menurut narator bukan peran yang diminta oleh sutradara; dan melihat ini, sutradara yang sedang marah segera memutuskan untuk memperbaikinya dengan cara mengirimkan tokoh yang diutus olehnya.

Pada bagian ini, penulis ingin bercerita tentang manusia yang mengisi dunia; yang dengan segala kekuatan akalnya, disepakati kebudayaan manapun sebagai makhluk yang paling sempurna. Gagasan tentang adanya segolongan kebudayaan yang dianggap tidak sesuai dengan tuntutan Tuhan yang dianggap telah memurkakan-Nya, selalu menjadi dasar atas diturunkannya sekian utusan untuk setiap kaum kemudian menjadi kerangka cerita utamanya.

3.3 Tokoh Utama

Bagian “Tokoh Utama” yang berdurasi sekitar 2 menit 14 detik ini, bercerita tentang seorang tokoh yang tiba-tiba saja mendapat panggilan dari sutradara melalui telepon kalengnya. Melalui panggilan tersebut, sutradara mengangkat tokoh tersebut yang sebelumnya merupakan tokoh biasa menjadi seorang utusan yang memiliki gelar sebagai tokoh utama. Mendengar itu tokoh utama sempat terkejut dan mengalami sakit jantung hingga merobohnya. Namun di saat berikutnya, narator membangkitkannya.

Pada bagian ini penulis mengadaptasi proses pengangkatan seorang utusan sebagai upaya untuk memahami bagaimana seorang kreator muncul dalam kreasinya sebagai entitas yang lain. Pada kasus ini, sutradara tentu tidak bisa muncul begitu saja ke dalam film yang sedang berjalan. Ia harus muncul dalam bentuk tokoh agar cerita dapat terus berjalan.

3.4 Cerita Utama

Bagian “Cerita Utama” berdurasi sekitar 9 menit 5 detik. Bagian ini menceritakan pertemuan tokoh utama dengan tokoh-tokoh yang sedang melakukan gerakan-gerakan aneh. Tokoh utama yang tidak tahu harus berbuat apa segera mendapat panggilan dari sutradara. Dari sanalah tokoh utama mendapatkan tugas utamanya untuk mengajarkan tokoh-tokoh aneh tersebut untuk kembali ke peran yang benar. Di antara tokoh-tokoh tersebut ada yang kemudian mau meninggalkan gerakan aneh tersebut, ada yang justru memilih tidak mempercayai tokoh utama dan memilih pergi untuk memeranginya. Pada bagian ini, penulis ingin menggambarkan peristiwa kenabian yang juga selalu tidak lepas dari kaum-kaum yang justru memilih membangkang dan memerangi sang utusan. Pada bagian ini juga penulis mengadaptasi konsep-konsep akhirat sebagai dunia yang jauh lebih nyata dibanding dunia saat ini, konsep surga dan neraka dengan konsep mendapatkan nasi bungkus dan tidak mendapatkannya.

3.5 Tokoh Antagonis

Bagian “Tokoh Antagonis” yang berdurasi kurang lebih 1 menit 37 detik bercerita tentang usaha tokoh pembangkang dalam mencari pengikut-pengikut yang nantinya akan ikut memerangi tokoh utama. Dalam konteks kenabian, kemunculan pihak yang memerangi sang utusan menjadi hal yang tidak terelakkan. Melalui ini dan judul sebelumnya “Cerita Utama”, penulis juga ingin menggambarkan bagaimana gagasan kebaikan dan keburukan berkembang masing-masing.

IV.6 Konflik

Bagian “Konflik” yang berdurasi sekitar 2 menit 19 detik bercerita tentang pertemuan tokoh utama dan tokoh antagonis bersama pengikutnya. Pada bagian ini, tokoh utama mendapatkan kemampuan khusus yang diberikan sutradara hingga akhirnya dapat menghilangkan tokoh antagonis dari dunia film tersebut. Dikaitkan dengan konteks peristiwa kenabian, ini menjadi bentuk adaptasi dari peristiwa-peristiwa besar yang berhubungan dengan mukjizat.

4. Penutup / Kesimpulan

Setelah melewati berbagai proses penggeraan hingga terselesaiannya karya akhir ini, penulis menemukan beberapa simpulan antara lain;

1. Medium video yang secara hakikatnya menyimpan aspek waktu serta pendekatan sinema yang secara bahasa mampu disandingkan dengan beberapa “peran” dalam prinsip penciptaan, menjadi medium yang bagi penulis sangat efektif menyampaikan gagasan karya penulis. Aspek waktu memberikan karya ini kemampuan untuk menyimpan ide tentang perubahan dan gerak yang merupakan aspek paling penting dalam gagasan penulis. Sedangkan bahasa sinema yang memang mengenal diksi sutradara, skenario, kru dan sebagainya mampu menjadi representasi dari peran Tuhan, takdir, para malaikat dan sebagainya dengan sangat baik. Selain itu, aspek audio pun turut memberikan ruang lain yang kemudian dapat memperkaya pemaknaan pada karya ini.
2. Sekalipun karya ini hanya merupakan replika dari realitas saja, namun entah bagaimana sensasi sebagai seorang kreator yang serba mampu mengatur segalanya, mampu mengetahui apa yang akan terjadi serta menjadi sosok yang dipuja-puja, dapat dirasakan penulis begitu karya ini telah selesai dan dapat dinikmati; walaupun hal yang dirasakan tersebut sebetulnya memang sangat artifisial.
3. Pemaknaan secara profan yang digunakan dalam karya ini sebetulnya dapat menjadi pondasi yang menghancurkan atau juga membangun. Kemungkinan tersebut didasari bahwa di satu sisi, proses desakralisasi dalam karya ini nampak

seperti ingin melecehkan atau juga merendahkan proses penciptaan. Namun di sisi lain, desakralisasi juga dapat ditujukan untuk menciptakan gagasan tentang kedangkalan kita sebagai ciptaan. Alhasil dua kemungkinan besar pemakaian tersebut oleh penulis dibiarkan berkembang sesuai dengan tafsiran masing-masing pengamat dan barangkali juga pertemuan banyak tafsiran tersebut dapat menjadi proses pemerkayaan makna lainnya. Namun bagi penulis sendiri, kesadaran atas keinginan untuk memahami persoalan ketuhanan, menjadikan karya ini menjadi tetap efektif dalam membawa penulis ke wilayah tersebut. Pemakaian secara profan pada karya ini memberikan penulis suatu bentuk pemikiran alternatif di tengah paradigma yang selalu menempatkan teologis ke wilayah yang sakral, hening dan penuh khidmat.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Seni Rupa FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Aminudin TH Siregar.

Daftar Pustaka

- Murti, Krisna. 2009. *Essays on Video Art and New Media : Indonesia and Beyond*. Yogyakarta : Indonesian Visual Art Archive.
- Robertson, Jean & McDaniel, Craig. 2010. *Themes of Contemporary Art*. New York : Oxford University.
- Murata, Sachiko. 1996. *The Tao of Islam*. Bandung : Mizan.
- Takwin, Bagus. Psikologi Naratif: Membaca Manusia sebagai Kisah Yogyakarta : Jalasutra, 2007.
- Achmad, Haqi. 2012. *My Life as Film Director*. Yogyakarta : Plotpoint.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Riza, Riri. 2005. *Naskah Skenario: Gie*. Jakarta : Nalar.