

Religiositas Pada Seni Kontemporer Berbasis *Augmented Reality* Karya Nina Chanel Abney Berjudul “*Imaginary Friend*”

Ahmad Sahar Syamsudin

Program Studi Pascasarjana Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: ahmad.sahar.syamsudin@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan seni rupa dan desain serta teknologi telah berkembang pesat, ketiganya telah mengubah pengaruh satu sama lain. Sehingga seni dan desain kontemporer telah muncul dengan berbagai keunikannya. Perubahan tersebut tidak lepas dari budaya dan religiositas serta kehidupan penciptanya. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis nilai religiositas dalam karya seniman Nina Chanel Abney yang berjudul “Teman Imajiner”. Artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa karya seni Nina Chanel Abney menggunakan teknologi Augmented Reality sebagai dasar perwujudan karya. Diketahui juga terdapat tanda-tanda unsur religiositas agama Kristen. Selain itu, tampaknya ada unsur tersembunyi dari gerakan Pan-Afrikanisme.

Kata-kata kunci: Religiusitas, Augmented Reality, Pan-Afrikanisme, Seni Kontemporer

ABSTRACT

The development of art and design as well as technology has grown rapidly, all three have changed the influence of each other. So that contemporary art and design has emerged with a variety of uniqueness. These changes cannot be separated from culture and religiosity as well as the life of the creator. This article is intended to analyze the value of religiosity in the work of artist Nina Chanel Abney entitled “Imaginary Friend”. This article uses a descriptive qualitative method. The results of the analysis show that Nina Chanel Abney’s artwork uses Augmented Reality technology as the basis for the embodiment of the work. It is also known that there are signs of elements of Christian religious religiosity. In addition, there appears to be a hidden element of the Pan-Africanism movement.

Keywords: Religiosity, Augmented Reality, Pan-Africanism, Contemporary Art

Pendahuluan

Dunia yang luas ini memiliki berbagai keragaman seni. Seiring perkembangan waktu dan zaman, seni pun mengalami perubahan dan perkembangan. Apa pun jenis dan aspeknya, seni

senantiasa menghiasi dan berbaur dengan lingkungan pada zamannya. Bila mengingat proses perkembangan dan perubahan seni dari zaman purba hingga sekarang, dapat dikatakan seni mengalami perubahan yang signifikan. Pada zaman batu dulu sering kali seni dikaitkan dengan ritual-ritual mistis dan kepercayaan. Hal tersebut tampak pada masa zaman *Paleolithic*, *Mesolithic* dan *Neolithic* yang banyak menggunakan benda-benda sekitar kehidupan mereka untuk digunakan dalam beraktivitas. Aktivitas pada masa itu lebih banyak untuk keperluan memenuhi kehidupan. Selain itu juga untuk memenuhi hasrat spiritual untuk menyembah sosok maha kuasa. Kepercayaan spiritual tersebut menimbulkan ciptaan-ciptaan guna untuk keperluan ritual keagamaan maupun untuk ritual mencari penghidupan. Benda dan bangunan berupa peralatan berburu, gerabah, menhir peringatan, altar, batu monolit, dan sarkofagus sering muncul pada masa ini untuk keperluan aktivitas sehari-hari maupun untuk ritual [1]. Proses pembuatannya pun masih manual menggunakan tangan dengan peralatan seadanya berupa kayu, batu, dinding gua dan sebagainya yang ada di alam sekitar manusia pada masa itu hidup. Seni dan ritual kepercayaan atau keagamaan sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak dahulu kala. Sehingga tak jarang suatu karya seni terlahir dan terinspirasi dari segi keagamaan.

Sejalan dengan perputaran waktu, seni pun mengalami perkembangan sesuai zamannya. Kebaruan yang ada pada suatu jaman, juga mempengaruhi kebaruan akan seni. Salah satu yang pengaruhnya sangat besar ialah teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih dan semakin banyak teknologi baru yang ditemukan, membuat seni dan pelaku seni perkembangan. Pemanfaatan teknologi untuk berkarya seni telah dilakukan dari waktu ke waktu. Dengan adanya berbagai teknologi, maka munculah ide-ide baru dalam berbagai karya seni. Teknologi dapat sebagai alat untuk membantu berkarya, atau dapat sebagai medium karya, atau pun juga dapat menjadi unsur dari karya itu sendiri. Perkembangan teknologi dan ide baru dalam tersebut melahirkan seni kontemporer.

Salah satu teknologi terkini yang digunakan seniman dalam berkarya seni ialah *Augmented Reality*. Dengan teknologi *Augmented Reality* seniman dapat menghadirkan karya seni dengan lebih imajinatif dan kreatif. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang mampu menyatukan objek virtual atau digital ke dunia nyata melalui perangkat dan aplikasi tertentu. Tergantung objek virtual yang dimunculkan, objek tersebut dapat benar-benar menyatu layaknya objek nyata, atau juga objek yang imajinatif yang tidak benar-benar nyata di dunia.

Nina Chanel Abney, seorang seniman asal Chicago merupakan salah satu seniman yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dalam berkarya seni. Nina lahir di Chicago dan hidup di New York, ia aktif berkarya seni dengan tema religi, ras, selebriti, politik, dan seksualitas. Keunikan karyanya yang paling menonjol ialah keberaniannya dalam mengeksplorasi karya dalam tema mencari arti kehidupan dalam abad 21. Karyanya telah cukup banyak dikoleksi di berbagai belahan dunia, diantaranya Brooklyn Museum, The Rubell Family Collection, Bronx Museum, dan the Burger Collection, Hong Kong. Nina telah memiliki museum pameran pribadi yang dinamakan *Nina Chanel Abney: Royal Flush* [2].



Gambar 1. Seniman Nina Chanel Abney
Sumber: <https://ninachanel.com/biography>

Pada *paper* ini akan dipaparkan religiositas pada karya seni Nina Chanel Abney yang berjudul *Imaginary Friend*. Paper ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, yaitu pengolahan data melalui review dan pengamatan karya seni dan artikel-artikel yang berkaitan. Diharapkan paper ini dapat bermanfaat untuk ilmu pengetahuan terkait keterhubungan teknologi *Augmented Reality* dengan dunia seni. Sehingga peneliti, pengembang, dan seniman dapat memiliki wawasan tambahan dan dapat berkarya dengan lebih baik lagi.

Batasan Masalah

Pembahasan pada paper ini dibatasi pada ruang lingkup karya seni dari Nina Chanel Abney yang berjudul *Imaginary Friend*. Pembahasannya meliputi karakteristik bentuk visual dan keterkaitan karya terhadap sifat religiositas seni.

Rumusan Masalah

Bagaimana deskripsi karya seni Nina Chanel Abney yang berjudul *Imaginary Friend*?
Bagaimana keterkaitan nilai religiositas pada karya seni Nina Chanel Abney?

Tujuan

Mendeskripsikan karya seni Nina Chanel Abney yang berjudul *imaginary friend*.
Mendeskripsikan keterkaitan nilai religiositas pada karya seni Nina Chanel Abney

Manfaat

Penelitian pada karya seni Nina Chanel Abney diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan teori religiositas yang terkandung pada karya seni. Sedangkan secara praktis, diharapkan dapat menambah wawasan bagi para peneliti, pengembang, maupun seniman lainnya di masa yang akan datang. Sehingga dapat melahirkan karya yang lebih baik dan inovatif.

Kajian Karya dan Landasan Teori

Kajian Karya

Penggunaan *Augmented Reality* dalam berbagai bidang telah banyak dilakukan di berbagai bidang. Bidang pendidikan dan promosi merupakan bidang yang banyak perkembangannya dalam memanfaatkan *Augmented Reality*, khususnya di Indonesia. Sebagai contoh, pada tahun 2020 *Augmented Reality* digunakan untuk edukasi menanamkan pendidikan melalui tokoh wayang [3]. Di tahun yang sama *Augmented Reality* digunakan untuk merancang game yang ditujukan untuk mempromosikan suatu tempat wisata di Tawangmangu [4].

Pada tahun 2014 bidang promosi melibatkan suatu perusahaan arsitektur mengembangkan portofolio *Augmented Reality* untuk mempromosikan perusahaan tersebut [5]. Sedangkan pada tahun 2017 terdapat pembuatan katalog *Augmented Reality* untuk mempromosikan perusahaan yang bergerak pada bidang properti [6].

Masih banyak lagi contoh lainnya, namun dengan melihat beberapa kajian karya tersebut, dapat dikatakan *Augmented Reality* cukup potensial untuk dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Namun, dalam bidang seni khususnya seni murni, *Augmented Reality* masih jarang ditemui, khususnya di Indonesia. Bila melihat perkembangan luar negeri, teknologi *Augmented Reality* telah merambah ke seni murni. Para aktivis *Augmented Reality*, terutama pada seniman telah berduyun-duyun memanfaatkan teknologi ini dalam berkarya. Meskipun *Augmented Reality* merupakan teknologi yang masih muda, namun memiliki potensi untuk mengubah dunia [7].

Dalam buku kumpulan paper yang diterbitkan oleh Springer tahun 2018 berjudul “*Augmented Reality Art, From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*”, telah ditunjukkan berbagai macam perkembangan seni yang memanfaatkan *Augmented Reality*, dari aktivis AR hingga ekstrim AR [7]. Contoh lain, perkembangan seni murni dengan teknologi *Augmented Reality* nampak pada pameran-pameran seni. Diantaranya di pameran seni Korea Selatan pada tahun 2020 bertajuk *Augmented Reality Art Exhibition* dan di kota New York yang bertajuk *Augmented Reality Art Show*.



Gambar 2. Salah satu karya seni *Augmented Reality* pada pameran di Korea Selatan
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=iZauyJp3bZM>

Gambar 3. Salah satu karya seni *Augmented Reality* pada pameran di New York
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=NrzsZSnJGCM>

Tidak hanya pada seni lukis, pemanfaatan *Augmented Reality* juga telah merambah pada seni patung, seni urban, dan seni kontemporer lainnya. Dengan melihat perkembangan tersebut, maka dapat dikatakan teknologi *Augmented Reality* cukup potensial untuk dikembangkan pada berbagai bidang dan telah banyak membuat pengaruh khususnya pada seniman masa kini.

Landasan Teori

Augmented Reality. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang mampu menghadirkan objek virtual ke dunia nyata melalui aplikasi tertentu. *Augmented Reality* merupakan media yang dapat mengintegrasikan informasi virtual ke dunia fisik [8].

Religiositas. Religiositas merupakan sikap spiritual manusia terhadap suatu keyakinan yang dianut [9]. Religiositas dapat diartikan sebagai tingkat kesalehan seseorang dalam suatu keyakinan. Religios berasal dari bahasa latin “relegare” yang berarti mengikat dianut [10].

Seni Kontemporer. Kontemporer berasal dari kata “co” yang berarti bersama dan “tempo” yang berarti waktu. Sehingga dapat diartikan seni kontemporer merupakan seni yang telah melewati suatu waktu. Seni kontemporer merupakan seni yang berlabel kekinian dan terbawa arus atau perubahan modernisasi [11]. Kontemporer merupakan konsep seni hasil dari eksplorasi media seni rupa pada era 90-an. Eksplorasi tersebut melahirkan berbagai ragam praktik seni [12].

Metodologi Kualitatif Deskriptif. Kualitatif Deskriptif merupakan metode dengan pendekatan kualitatif beralur induktif yang berangkat dari suatu fenomena. Fenomena tersebut kemudian digeneralisasi dan ditarik kesimpulan pada akhirnya [13].

Pembahasan

Karakteristik Visual Karya Seni

Augmented Reality merupakan teknologi yang memiliki kemampuan untuk menggabungkan objek virtual ke dunia nyata. Sehingga objek virtual tersebut seolah-olah muncul berada di lingkungan kita dunia nyata. Kemunculan teknologi ini memunculkan berbagai perkembangan di berbagai bidang. Salah satu bidang yang terpengaruh terhadap adanya teknologi tersebut ialah bidang seni. Nina Chanel Abney contohnya, seniman asal Chicago ini memanfaatkan *Augmented Reality* dalam menciptakan salah satu karya seninya.

Karya seni Nina yang memanfaatkan *Augmented Reality* diberi judul *Imaginary Friend*. Karya seni yang diluncurkan pada tahun 2020 tersebut memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri. Penulis mendapati karya seni Nina termuat di *acuteart.com*. *Acute Art* merupakan suatu lembaga yang menyediakan tempat untuk pameran seni yang bertajuk teknologi *Virtual Reality*, *Augmented Reality*, dan *Mixed Reality*. Karya-karya pada *Acute Art* dikuratori oleh Daniel Birnbaum (*acuteart*, 2019).

Secara sekilas, karya seni tersebut berupa karya visual tiga dimensi yang menampilkan seorang tokoh pria. Menurut penulis, tokoh tersebut cukup unik, karena secara visual tokoh tersebut nampak seperti tokoh keagamaan atau seorang pertapa. Namun yang menarik dalam visualnya, tokoh tersebut berpenampilan tidak selayaknya tokoh agama atau seorang pertapa pada umumnya.



Gambar 4. Bentuk Visual Karakter Karya Nina Berjudul *Imaginary Friend*
Sumber: <https://acuteart.com/artist/nina-chanel-abney/>

Bila dilihat dari visual keagamaan, tokoh pada karya seni Nina menggambarkan seorang tokoh mirip Yesus pada agama kristen. Sebenarnya tidak ada deskripsi khusus yang menyatakan tentang bentuk tubuh atau wajah Yesus yang sebenarnya, namun selama ini yang digambarkan oleh para seniman sangatlah imajinatif. Penampilan tokoh Yesus yang

digambarkan oleh para seniman pada zaman dahulu hingga sekarang telah memiliki ciri-ciri yang mirip dan bahkan sama, yaitu dilihat dari wajahnya terdapat rambut sepanjang pundak dan jenggot. Jenggot dan rambut pada umumnya digambarkan berwarna pirang kecoklatan atau putih semua [14]. Dalam alkitab bab Wahyu 1:9-17 diceritakan kisah Yohanes yang bertemu sosok yang menyebut dirinya sebagai yang awal dan yang akhir. Yohanes berkata ia melihat sosok anak manusia berjubah, terlilit ikat pinggang dari emas, wajah dan rambutnya berwarna putih bagaikan bulu putih mentah [14]. Berdasarkan keterangan tersebut dapat diasumsikan bahwa visualisasi wajah karakter dari karya Nina merupakan simbolisasi dari tokoh Yesus.

Di saat bersamaan, tokoh tersebut juga menggambarkan pose atau gestur tokoh mirip biksu pada agama Budha. Meskipun agak berbeda, namun gestur tangan tokoh karya Nina tersebut mirip dengan gestur Budha saat bertapa. Gestur tersebut ialah posisi tangan yang sejajar dada dengan telapak tangan terbuka menghadap depan. Gestur tersebut menyimbolkan pose Budha saat bertapa dalam rangka melawan godaan Mara (setan). Dengan pose tersebut karakter tersebut juga nampak tenang layaknya Budha yang selalu bersifat tenang dan sabar [15].

Tokoh tersebut juga membawa buku yang seolah-olah kitab suci. Di sisi lain, tokoh tersebut mengenakan pakaian yang menurut penulis cukup nyentrik. Tokoh tersebut mengenakan kaos lengan panjang dan celana pendek berwarna merah. Yang menjadikannya lebih nyentrik ialah, kaos kaki dan sepatu yang dikenakan tokoh tersebut. Bila diperhatikan model kaos kaki dan sepatu yang dikenakan tokoh tersebut tampak seperti model anak muda atau model gaul. Gaul merupakan istilah populer di kalangan anak muda yang menggambarkan penampilan yang santai dan nyentrik.

Bila diperhatikan, warna garis-garis pada kaos kaki yang dikenakan memiliki warna merah, hitam, dan hijau. Memperhatikan warna tersebut membuat penulis berpikir tentang makna khusus yang ingin disampaikan seniman melalui visualisasi tersebut. Setelah penulis melakukan investigasi literatur, penulis mendapati bahwa warna tersebut dipakai oleh pergerakan bernama Pan-Africanism sekitar abad 19.

Secara umum Pan-Africanism merupakan pergerakan yang menyerukan bahwa ras afrika atau orang kulit hitam harus bersatu dan merdeka dari rasisme dan segala pelanggaran HAM [16]. Warna merah, hitam, dan hijau dipakai dan dibuat sebagai warna bendera pada tahun 1920 oleh Marcus Garvey. Marcus Garvey merupakan pendiri utama dari gerakan Pan-African. Bendera tersebut menyimbolkan tentang masyarakat diaspora dari Afrika yang tinggal di Amerika. Bendera tersebut dibuat untuk mengisyaratkan simbol persatuan bagi bangsa kulit hitam [17].

Bila diperhatikan lagi, tokoh tersebut tampaknya memiliki warna kulit agak hitam, selain itu, sosok seniman yaitu Nina Chanel Abney merupakan wanita berkulit hitam. Sehingga dengan

begitu penulis berasumsi ada keterkaitan dari visualisasi tokoh karya seni tersebut dengan pergerakan bangsa kulit hitam.

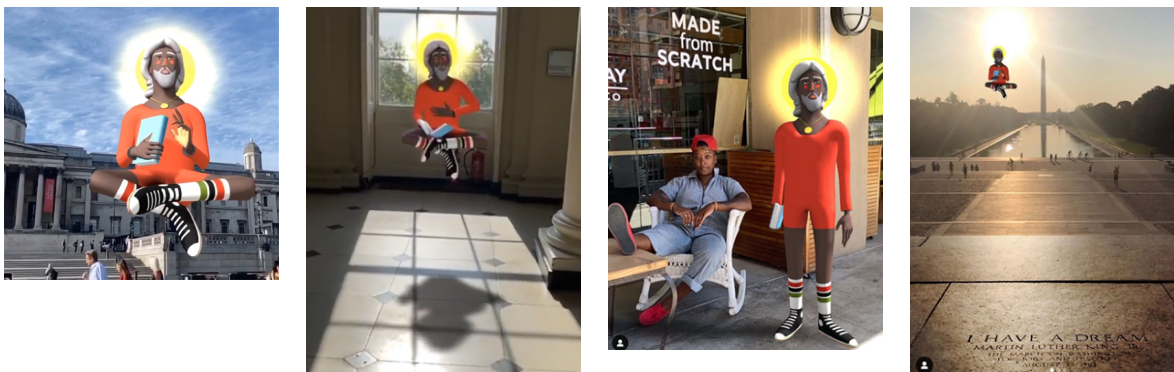
Penulis mendapati website pribadi nina yaitu *ninachanel.com* dan akun instagram Nina *instagram.com/ninachanel*. Pada website dan akun instagram tersebut terdapat foto dan video Nina serta karya-karyanya. Bila diperhatikan karya-karya Nina yang lain juga banyak memiliki visualisasi orang kulit hitam. Dari penemuan tersebut asumsi penulis semakin menguat bahwa adanya keterkaitan karya Nina dengan pergerakan Pan-African, atau paling tidak wujud atau visualisasi karya Nina khususnya karya berjudul *Imaginary Friend* terdapat tanda-tanda mengarah pada pergerakan tersebut. Walaupun asumsi penulis keliru, namun dapat dilihat tanda-tanda bahwa Nina mengusung tema orang kulit hitam dalam karyanya. Sehingga seolah-olah Nina ingin mengatakan sesuatu pada dunia terkait orang kulit hitam.

Pada wajah tokoh *Imaginary Friend* tersebut diberi semacam makeup blush yang membuat tokoh tersebut nampak lucu. Keberadaan makeup tersebut menarik, karena dapat membuat karya seni berkesan parodi dan membuat karya seni ini lebih santai. Sehingga, bila memang ada maksud tertentu untuk mengusung suatu pergerakan yang bisa jadi bersifat sensitif, maka visualisasi parodi tersebut dapat menutupinya.

Objek Seni dan Teknologi

Pada penerapannya, Nina membuat objek seni berupa tokoh tersebut dengan menggabungkannya dengan teknologi *Augmented Reality*. Sehingga objek seni tersebut merupakan objek virtual berbentuk tiga dimensi. Dengan *Augmented Reality*, objek 3D tersebut dihadirkan ke lingkungan dunia nyata. Karena menggunakan *Augmented Reality* dan objek seni merupakan objek virtual, maka seniman atau pengguna aplikasi *Augmented Reality* dapat meletakkan objek seni dimanapun sesuai konsep dan keinginan. Dengan meletakkan dan menghadirkan objek seni di tempat yang berbeda, maka dapat menghadirkan suasana atau nuansa yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan makna yang berbeda pula.

Pada akun instagram *acuteart*, karya seni *Imaginary Friend* tersebut nampak ditampilkan dan dihadirkan di beberapa tempat berbeda. Adanya animasi pada objek seni dan penggunaan *Augmented Reality* sebagai alat untuk menghadirkan ke lingkungan nyata, membuat karya seni Nina tampak lebih hidup dan bermakna. Bila diperhatikan, karya tersebut mirip dengan karya seni instalasi yang dipasang suatu tempat umum. Penempatan yang berbeda, karya seni *Imaginary Friend* dapat menghadirkan makna yang berbeda pula.



Gambar 5. *Imaginary Friend* Diletakkan di Washington DC

Gambar 6. *Imaginary Friend* Diletakkan Di Depan Jendela

Sumber: <https://www.instagram.com/acuteart/>

Gambar 7. *Imaginary Friend* dan Nina Chanel Abney

Gambar 8. *Imaginary Friend* di Washington Lincoln Memorial

Sumber: <https://www.instagram.com/ninachanel/>

Karya Nina tersebut bekerja sama dengan *acute art*, sehingga untuk menghadirkan atau melihat karya *Imaginary Friend*, pengguna diharuskan menginstal aplikasi *acuteart* terlebih dahulu pada perangkat *smartphone*. Aplikasi *acuteart* dapat mengakses seluruh karya seniman yang telah bekerjasama dan ditampung oleh *acuteart*.

Keterkaitan Objek Seni dan Religiositas

Pada website *acuteart* termuat pernyataan Nina terkait karya seni yang dibuatnya. Nina menyatakan bahwa dalam pembuatan karya seni yang diberi judul *Imaginary Friend* terinspirasi dari kartun berjudul *Fairly OddParents* yang muncul sekitar tahun 2021. Kartun tersebut bercerita mengenai peri yang hadir pada kehidupan seorang anak dan berusaha membimbing dalam kehidupan sehari-hari. Nina juga menyatakan bahwa karya nya merupakan suatu penggambaran tokoh religius yang mencoba memberi nasehat baik pada orang sekitar, namun kemudian orang sekitar menolaknya seolah tidak ada hal baik yang akan di dapat. Tokoh dalam karya seni nina dapat memberikan suasana berbeda sesuai tempat peletakkannya.

Bentuk visual objek seni dari karya berjudul *Imaginary Friend* memiliki tanda-tanda karakteristik berupa adanya unsur keagamaan dan pergerakan tertentu. Tanda karakteristik tersebut tampak pada visual dari karakter tokoh karya. Tanda tersebut yaitu berupa adanya kemiripan tokoh Yesus dari agama Kristen dan tokoh Biksu dari Agama Budha. Tanda lainnya ialah penampilan karakter yang memiliki unsur mirip pergerakan Pan-African. Kemudian, bila mempertimbangkan kata-kata dari Nina terkait karya seninya tersebut, maka jelaslah bahwa melalui karya *Imaginary Friend* Nina bermaksud menuangkan suatu pesan religius pada pengguna atau pengamat seni.

Berdasarkan karakteristik visual tokoh karakter pada karya *Imaginary Friend*, penulis berasumsi bahwa pesan religius tersebut mengarah pada suatu ajakan kebaikan dalam menghadapi kehidupan di abad 21 dan toleransi terhadap perbedaan bangsa atau ras dalam bermasyarakat.

Kesimpulan

Perkembangan zaman dan perkembangan teknologi sangat mempengaruhi terhadap perkembangan seni. Perkembangan tersebut dapat meliputi proses berkesenian, ide, medium, dan cara menyajikan. *Augmented Reality* merupakan salah satu teknologi yang berpengaruh besar pada seni kontemporer abad 21. Adanya *Augmented Reality* membuat seniman dapat mengeksplorasi imajinasi dan konsep seninya tak hanya di dunia nyata, juga hingga dunia maya dan digital.

Religiositas atau nilai keagamaan tidak dapat dilepaskan dari seni. Bahkan sejak zaman batu hingga di masa modern dengan teknologi berkembang sangat pesat ini, nilai religiositas senantiasa mempengaruhi dunia seni. Nina Chanel Abney seniman asal Chicago salah satunya, ia berkesenian menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Namun ia tidak melepas nilai religiositas yang ingin ia sampaikan melalui karya seninya.

Karya Seni Nina berjudul *Imaginary Friend* merupakan perwujudan karya yang cukup jelas menggambarkan pengaruh nilai religiositas dan teknologi pada karya seni. Berdasarkan ulasan penulis pada bab sebelumnya, dapat dikatakan bahwa *melalui karya seni Imaginary Friend* tersebut Nina mencoba menyampaikan pesan terhadap dunia terkait nilai agama dan sosial. Nilai agama nampak pada bentuk visual karya seni berupa tokoh mirip Yesus pada agama Kristen dan tokoh Budha pada agama Budha. Sedangkan nilai sosial nampak pada visualisasi karya tersebut yang menggambarkan toleransi ras bangsa kulit hitam dengan wajah yang nampak suci bagaikan pertapa atau tokoh Yesus dan Budha.

Daftar Pustaka dan Sumber Rujukan

- [1] C. Holt. (2000). *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Bandung: Ati.line.
- [2] N. C. Abney, "Nina Chanel Abney Biography," (2018). <https://ninachanel.com/biography> (accessed Nov. 29, 2021).
- [3] D. S. Prayoga, I. N. Lodra, and A. Abdillah, "Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Media *Augmented Reality* Animasi Dua Dimensi Lakon Dewa Ruci kepada Remaja," *Rekam*, vol. 16, no. 1, pp. 21–27, (2020), doi: 10.24821/rekam.v16i1.3482.
- [4] A. K. Y. Dywa and R. H. Kuswanto, "Perancangan Game 'IM HERE'"

- Berbasis Augmented Reality dan Location Based Sebagai Media Promosi,” *J. Animat. Games Stud.*, vol. 6, no. 2, pp. 97–112, (2020), doi: 10.24821/jags.v6i2.3927.
- [5] S. S. . Felix Juwono S.1, Maria Nala D., S.Sn., M.Hum.2, Jacky Cahyadi, “Perancangan Portfolio PT Architecture Nine Dengan Pendekatan Media Visual Augmented Reality,” (2014). *Peranc. Portf. PT Archit. Nine Dengan Pendekatan Media Vis. Augment. Real.*, vol. 2, no. 5, pp. 1–11.
- [6] M. Muntahanah, R. Toyib, and M. Ansyori, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra),” *Pseudocode*, vol. 4, no. 1, pp. 81–89. (2017). doi: 10.33369/pseudocode.4.1.81-89.
- [7] S. J. Kim, Y. Jeong, S. Park, and K. Ryu. (2018). *Augmented Reality Art*, no. April.
- [8] Alan B. Craig. (2013). *Augmented Reality. Concepts and Applications (2013)*, Steve Elli. Waltham: Elsevier.
- [9] R. B. Dewanto, “ANALISIS PENGARUH RELIGIUSITAS, PERSEPSI RETURN, PELAYANAN, KEPERCAYAAN, DAN PENGETAHUAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN PRODUK TABUNGAN Pensiun Di DPLK SYARIAH MUAMALAT,” (2019). *J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 1–94.
- [10] M. E. Susilo and A. Wibawa, “RELIGIOUS SYMBOLISM IN INDONESIA,” (2014). vol. 07, no. 1, pp. 14–24.
- [11] Fernando. (2021). “Seni Kontemporer,” doi: (Diakses pada 1 Desember 2021).
- [12] A. Rikrik Kusmara.; (2019). “Karya-Karya Seni Rupa Kontemporer Indonesia Berbasis Media Kertas: Bentuk Dan Wacana,” *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 34, no. 2, pp. 269–274, doi: 10.31091/mudra.v34i2.710.
- [13] W. Yulian. (2018). “METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING,” *Quanta*, vol. 4, no. 1, pp. 44–51, doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497.
- [14] Lingga. (2015). “Seperti Apakah Rupa Yesus Sebenarnya?,” <https://www.suarakristen.com/2015/02/22/seperti-apakah-rupa-yesus-sebenarnya/> .
- [15] S. R. Sholikhah. (2017). “Penggambaran Karakter Buddha di dalam Film Saint Oniisan,” vol. 5, no. 1, pp. 1–10.
- [16] Kuryla. (2020). “Pan-Africanism,” <https://www.britannica.com/topic/Pan-Africanism> .
- [17] P.-A. Alliance. (2020). “The Untold Story And Meaning Behind The RBG Flag,” <https://www.panafricanalliance.com/rbg-flag/> .