



Telaah Artistik Penggunaan Cahaya UV dan Cat *Fluorescent* dalam Lukisan Galam Zulkifli

Abd Kirno T

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Suryodiningratan No. 8, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta – 55143
Email: kirnoabdul@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah penggunaan cahaya ultraviolet (UV) dan cat *fluorescent* dalam karya lukisan Galam Zulkifli, seniman asal Sumbawa, serta bagaimana elemen-elemen tersebut membentuk pengalaman artistik yang unik, imajinatif, dan memukau para penonton atau audiens. Dengan merujuk padabadian pemikiran John Dewey dalam *Art as Experience*, penelitian ini menekankan pentingnya pengalaman estetis sebagai proses interaktif antara seniman, karya, dan penonton. Metode yang digunakan bersifat kualitatif dengan pendekatan studi kasus terhadap karya *Seri Iluminasi* milik Galam Zulkifli. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap karya di studio (Iniseum) miliknya, wawancara mendalam dengan seniman, serta dokumentasi visual. Analisis dilakukan secara deskriptif-interpretatif dengan menelusuri keterkaitan antara bentuk visual, medium, dan pengalaman perseptual yang ditimbulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan cahaya UV dan cat *fluorescent* tidak hanya menciptakan efek visual yang memukau dalam gelap, tetapi juga membuka ruang kontemplatif yang merangsang persepsi dan emosi audiens. Karya ini menjembatani antara tampilan visual yang kasat mata dengan lapisan makna tersembunyi yang hanya muncul dalam kondisi pencahayaan tertentu. Hal ini memperlihatkan bagaimana teknologi dapat digunakan secara kreatif untuk memperluas kemungkinan artistik. Dengan demikian, *Seri Iluminasi* menjadi contoh konkret dari perpaduan antara teknologi, imajinasi, dan nalar logis dalam membangun pengalaman estetis yang mendalam, khas dalam praktik seni rupa kontemporer Indonesia.

Kata kunci: sinar UV, cat *fluorescent*, studi kasus, keartistikan, pengalaman estetis

The Artistic Exploration of UV Illumination and Fluorescent Materials in Galam Zulkifli's Paintings

ABSTRACT

This study aims to examine the use of ultraviolet (UV) light and fluorescent paint in the paintings of Galam Zulkifli, an artist from Sumbawa, and how these elements create a unique, imaginative, and captivating artistic experience for viewers or audiences. Drawing on John Dewey's ideas in Art as Experience, this study emphasizes the importance of aesthetic experience as an interactive process between the artist, the artwork, and the audience. The method used is qualitative, employing a case study approach to Galam Zulkifli's Illumination Series. Data was collected through direct observation of the works in his studio (Iniseum), in-depth interviews with the artist, and visual documentation. The analysis is descriptive-interpretative, exploring the connections between visual form, medium, and the perceptual experience evoked. The research findings show that the use of UV light and fluorescent paint not only creates stunning visual effects in the dark but also opens up a contemplative space that stimulates the audience's perception and emotions. This work bridges the gap between the visible visual display and the hidden layers of meaning that only emerge under specific lighting conditions. This demonstrates how technology can be creatively utilized to expand artistic possibilities. Thus, the Illumination Series serves as a concrete example of the fusion of technology, imagination, and logical reasoning in crafting a profound aesthetic experience, characteristic of contemporary Indonesian visual art practice.

Keywords: UV light, fluorescent paint, case studies, artistry, aesthetic experience

PENDAHULUAN

Penggunaan cahaya sebagai elemen visual dalam karya seni telah mengalami perkembangan signifikan seiring kemajuan teknologi. Salah satu eksplorasi yang menarik adalah penggunaan cahaya ultraviolet (UV) dan cat *fluorescent* dalam lukisan kontemporer. Karya-karya Galam Zulkifli, khususnya dalam *Seri Iluminasi*, menunjukkan bagaimana media ini mampu membangun pengalaman visual yang bersifat interaktif dan transformatif. Sebelum eksplorasi dengan cat *fluorescent*, Galam dikenal sebagai pelukis potret wajah dengan pendekatan realisme ekspresif. Eksplorasinya terhadap media sinar UV dan cat *fluorescent* dimulai sejak awal 1990-an, dengan eksperimen mandiri dalam mencampur pigmen dan menguji reaksi visual terhadap pencahayaan. Sebuah inovasi yang memperkaya dimensi visual karyanya dan juga membentuk ulang cara audiens berinteraksi dan menafsirkan makna dalam lukisan.

Pencahayaan merupakan bagian kreatif dalam sebuah produksi karya, karena hasil visual dari karya dapat ditangkap oleh penikmat sesuai dengan *mood* tertentu sepenuhnya yang ditentukan kerja dari pencahayaan (Rahmat & Safitri, 2017). Dalam konteks ini, penggunaan cahaya UV dan cat *fluorescent* dalam lukisan Galam menjadi salah satu eksplorasi media yang menawarkan lapisan visual baru. Lukisan-lukisan Galam ini memerlukan ruang pameran khusus yang mendukung pencahayaan intens, termasuk instalasi listrik yang memungkinkan lampu UV bekerja optimal. Cat *fluorescent* tidak terlihat menyala dalam kondisi normal, namun akan menyerap dan memantulkan sinar UV dalam ruang gelap, menghasilkan visual yang unik dan transformatif. Fenomena ini dapat dianalogikan seperti hubungan antara cahaya matahari dan cahaya bulan. Dalam kegelapan, cahaya menjadi lebih berarti dan hadir secara signifikan dalam pengalaman visual. Setiap individu yang melihat karya tersebut akan menangkap persepsi dan makna yang berbeda, tergantung pada latar belakang emosi, pengetahuan, dan sensitivitas masing-masing.

Karya *Seri Iluminasi* Galam memperlihatkan dua lapisan visual: pertama yaitu lapisan visual yang tampak di bawah pencahayaan biasa, dan yang kedua yaitu lapisan visual yang hanya muncul saat disorot sinar ultraviolet. Teknik ini membuka ruang interpretasi baru yang kompleks dan berlapis, mendorong penonton untuk menyelami makna yang tersembunyi di balik permukaan visual. Namun, di balik keindahan tersebut, karya ini memunculkan wacana kritis tentang bagaimana seni membangun nilai artistik tanpa kehilangan esensinya di tengah era digital yang serba instan. Hal ini sejalan dengan pandangan Walter Benjamin tentang hilangnya aura dalam seni akibat reproduksi mekanis, sebagaimana didiskusikan kembali oleh Tsitsos dan Breckenridge (2023) dalam artikel mereka *The Work of Reproduction in the Age of Digital Art: The Role of 'Aura' in the*

Revitalisation of Vinyl Records and Cassettes, yang menyoroti bagaimana medium tertentu dapat mempertahankan nilai auratik di tengah budaya digital.

Karya Galam dengan pendekatan *fluorescent* dapat dibaca sebagai manifestasi kontemporer dari prinsip tersebut. Dalam masyarakat yang semakin terobsesi pada estetika permukaan, pendekatan Galam menantang audiens untuk berpikir melampaui yang tampak. Karya-karya ini mengundang refleksi tentang hubungan antara seni, teknologi, lingkungan, dan nilai-nilai kemanusiaan. Dengan demikian, karya-karya Galam berfungsi sebagai ruang dialog antara keindahan dan pesan, antara bentuk dan substansi yang menjadi refleksi atas kompleksitas zaman yang terus berubah. Pandangan ini dikuatkan pula oleh pemikiran John Dewey dalam *Art as Experience*, yang menekankan bahwa seni merupakan bagian dari aliran pengalaman manusia yang bersifat dinamis dan terus berkembang. Seni, menurut Dewey, bukanlah sesuatu yang statis, melainkan sebuah proses hidup yang melibatkan partisipasi aktif antara pencipta dan penikmat seni. Ia menggambarkan bahwa pengalaman estetis merupakan “aliran transformatif yang terus-menerus dan tidak pernah menemukan peristirahatan terakhir” karena manusia selalu berada dalam kondisi lingkungan yang berubah dan berinteraksi dengan situasi baru secara berkelanjutan (Puolakka, 2014).

Konsep ini menunjukkan bahwa seni, seperti kehidupan, merupakan proses yang tidak pernah selesai. Setiap karya seni selalu membuka ruang bagi lahirnya interpretasi baru dan pengalaman yang terus berkembang. Dalam konteks ini, karya seni tidak hanya menjadi produk akhir, tetapi bagian dari siklus kreatif yang merefleksikan eksistensi manusia yang terbuka terhadap perubahan, kemungkinan, dan penemuan makna baru. Maka dari itu, karya seperti *Seri Iluminasi* oleh Galam Zulkifli tidak hanya dilihat sebagai hasil visual semata, tetapi sebagai bagian dari pengalaman kreatif yang menghidupkan dialog antara teknologi, imajinasi, dan nalar manusia secara terus-menerus.

Dewey juga menekankan bahwa pengalaman estetis bersifat imajinatif, karena melibatkan interaksi aktif antara pikiran, perasaan, dan indra dalam menanggapi karya seni (Puolakka, 2014). Ia memandang imajinasi sebagai inti dari bagaimana manusia secara kreatif berhubungan dengan dunia. Bagi Dewey, pengalaman estetis tidak hanya terjadi saat seseorang melihat atau menikmati karya seni secara pasif, melainkan merupakan proses aktif yang melibatkan pemaknaan, penafsiran, dan resonansi emosional. Imajinasi berperan sebagai jembatan yang menghubungkan elemen-elemen visual, bentuk, dan narasi dalam sebuah karya, sehingga menciptakan pengalaman yang utuh dan bermakna. Sebagai contoh, ketika seseorang menyaksikan karya lukis dengan cat *fluorescent* dan pencahayaan UV seperti dalam *Seri Iluminasi*, imajinasi berperan dalam mengisi celah antara apa yang tampak dalam cahaya biasa dan apa yang tersembunyi di balik cahaya ultraviolet. Proses ini memicu rasa heran dan

keingintahuan, serta membuka ruang interpretasi yang lebih luas dan personal. Dengan demikian, pengalaman estetis dalam karya Galam tidak hanya bersifat visual, tetapi juga bersifat reflektif dan transformatif, sejalan dengan prinsip Dewey tentang seni sebagai pengalaman hidup yang terus berkembang.

Dalam konteks seni kontemporer, penggunaan media ini menandai peluang baru dalam praktik artistik, karena menyentuh aspek teknologi, psikologi persepsi, dan ekspresi emosi manusia. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengkaji secara mendalam penggunaan cat *fluorescent* dan sinar UV dalam karya Galam Zulkifli. Selain menghadirkan keunikan visual, pendekatan ini menantang persepsi konvensional dan membuka lapisan interpretasi yang lebih luas. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengalaman estetis dibentuk melalui perpaduan antara media visual dan pemaknaan konseptual dalam praktik seni lukis Galam.

METODE

Metode yang digunakan ini bersifat kualitatif dengan pendekatan studi kasus terhadap karya *Seri Iluminasi* milik Galam Zulkifli (Creswell, 2016; Yin, 2018). Studi kasus ini dipilih untuk menggali secara mendalam proses penciptaan, pemanfaatan media cat *fluorescent* dan sinar UV, serta persepsi artistik yang muncul dari interaksi dengan karya tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap karya di studio pribadi seniman (Iniseum), wawancara mendalam dengan Galam Zulkifli, serta dokumentasi visual. Selain itu, wawancara semi-terstruktur juga dilakukan terhadap audiens dan pengamat seni untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas mengenai pengalaman estetis yang dihasilkan karya (Creswell, 2016).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskripsi-interpretasi untuk menelusuri keterkaitan antara bentuk visual, medium, dan pengalaman perseptual yang ditimbulkan. Analisis dilakukan dengan mencermati narasi, simbol visual, serta pengalaman estetis yang disampaikan oleh responden dan hasil observasi lapangan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Pemaknaan dibangun melalui interpretasi kualitatif yang mengacu pada teori estetika imajinatif John Dewey (Dewey, 2005), di mana pengalaman seni dilihat sebagai proses dinamis, reflektif, dan imajinatif dalam berinteraksi dengan dunia.

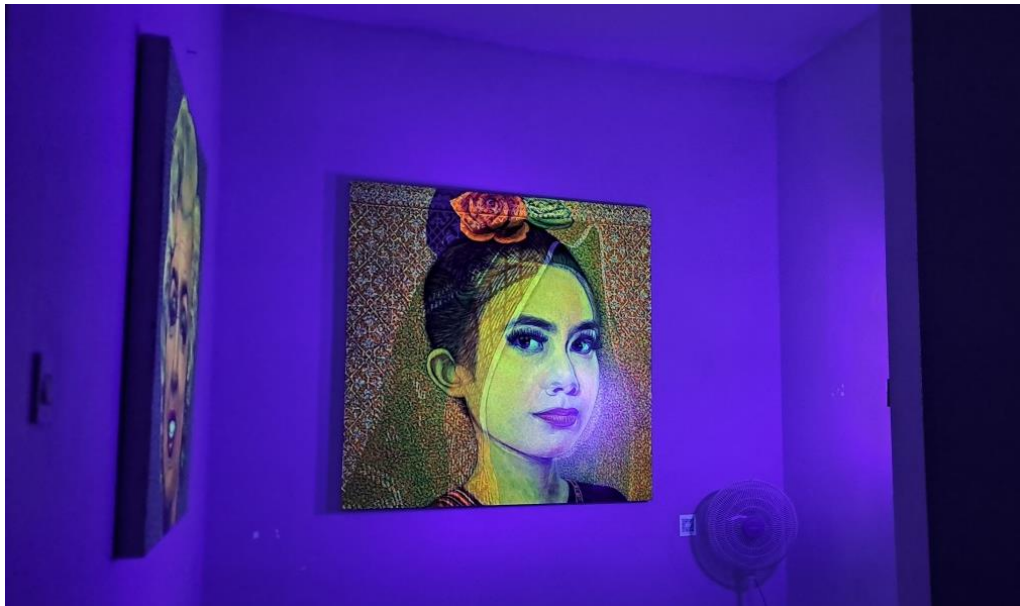
HASIL DAN PEMBAHASAN

Cat *fluorescent* atau cat *fluor* adalah cat yang menghasilkan warna cerah dan menyala (belum tentu menyala di kegelapan). Dalam dunia lukis warna tersebut disebut dengan warna *fluorescent* atau singkatnya *fluor*. Umumnya jenis cat ini hanya disediakan dalam bentuk cat akrilik saja atau cat poster. Penggunaan cat *fluorescent* memang tak seperti warna lainnya, karena cat ini memiliki *pigment transparent* sehingga membutuhkan beberapa lapis untuk dapat menghasilkan warna yang maksimal. Jenis cat ini dapat mengeluarkan sinar UV apabila disorot menggunakan lampunya (Ewafabri, 2020). Cara penggunaan cat *fluorescent* sama seperti menggunakan cat akrilik ataupun cat poster hanya perlu menambahkan medium air sebagai bahan pencampurnya atau dapat digunakan secara langsung tanpa menambahkan medium lain sesuai kebutuhan. Pada hasil akhir cat *fluorescent* dapat diberikan proteksi dengan menambahkan *fixative* maupun *vanish acrylic*.

Cat *fluorescent* ini telah memberikan pengaruh signifikan dalam perkembangan seni kontemporer, terutama dalam menciptakan karya yang bersifat interaktif dan multisensorial. Karakteristiknya yang unik, yakni kemampuannya memantulkan cahaya dalam spektrum tampak saat terkena sinar ultraviolet (UV), membuka kemungkinan baru bagi seniman untuk mengeksplorasi dimensi visual yang tidak dimiliki oleh cat konvensional. Pigmen *fluorescent* bekerja melalui proses fluoresensi, yaitu fenomena di mana material menyerap cahaya UV (yang tidak terlihat oleh mata manusia) dan memancarkan kembali cahaya dalam panjang gelombang yang dapat dilihat, menghasilkan warna-warna terang dan menyala seperti hijau limau, merah muda neon, kuning menyala, dan biru elektrik (Kepets, 2020; Choudhury, 2014). Dalam praktiknya, cat *fluorescent* digunakan tidak hanya untuk efek visual statis, melainkan juga untuk menciptakan pengalaman estetika yang melibatkan partisipasi penonton secara aktif. Karya-karya yang menggunakan cat ini sering dikombinasikan dengan teknologi digital seperti video mapping, proyeksi interaktif, atau *augmented reality* (AR) sehingga memperluas batasan medium seni visual dan memperkaya pengalaman konseptual audiens (Kim & Kim, 2020; Noruzi & Ramezani, 2021).

Eksplorasi visual melalui cat *fluorescent* menghadirkan ruang bagi seniman untuk merancang lapisan-lapisan makna yang tersembunyi, hanya dapat diakses dengan pencahayaan khusus seperti sinar UV. Hal ini menciptakan pengalaman transformasional, di mana audiens tidak hanya "melihat" karya, tetapi juga secara aktif menjelajahnya, memunculkan rasa keterlibatan emosional, imajinatif, bahkan rasa keterkejutan (Wang, Y., Wang, Y., & Liu, S., 2018). Oleh karena itu, cat *fluorescent* bukan hanya elemen dekoratif, tetapi juga menjadi alat ekspresi artistik konseptual dalam seni kontemporer. Sedangkan, cahaya ultraviolet merupakan radiasi elektromagnetik yang dapat membuat cahaya lampu

hitam bersinar. Radiasi elektromagnetik berasal dari matahari dan ditransmisikan dalam gelombang atau partikel panjang gelombang dan frekuensi yang berbeda. Panjang gelombang ini dikenal sebagai spektrum elektromagnetik (EM). Sejumlah sumber buatan telah dirancang untuk dapat menghasilkan sinar UV. Salah satu cara yang paling umum untuk menghasilkan sinar UV adalah melewati arus listrik melalui merkuri yang menguap atau gas lainnya. Jenis lampu ini biasa digunakan di tempat penyamakan *tanning* dan untuk desinfektan permukaan. Lampu juga digunakan dalam lampu hitam yang menyebabkan cat dan pewarna *fluorescent* menyala. *Light-emitting diode* (LED), laser dan lampu busur juga tersedia sebagai sumber UV dengan berbagai panjang gelombang untuk aplikasi (Naufal, 2017).



Gambar 1. Lukisan Galam menggunakan cahaya lampu UV & cat *fluorescent*
Karya 1.

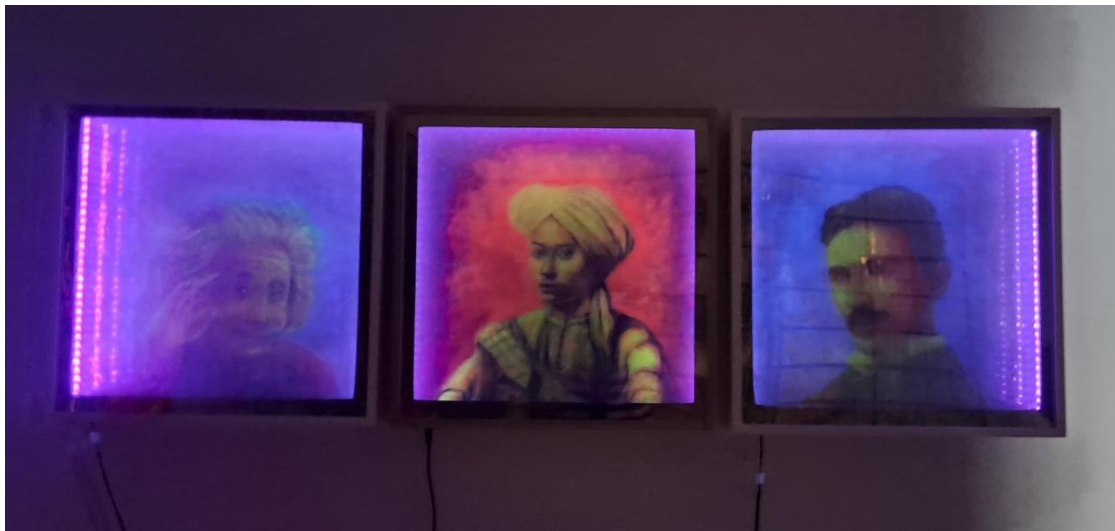
Sumber: Dokumentasi Abd Kirno T, 2024

Karya Galam Zulkifli dalam *Seri Iluminasi* merupakan bentuk eksplorasi artistik yang memadukan antara cat *fluorescent* dengan pencahayaan sinar UV. Karya-karya ini umumnya berupa potret wajah yang tidak hanya menampilkan efek menyala, tetapi juga memberikan kesan seolah berubah atau mengalami transformasi visual ketika diamati dari sudut pandang yang berbeda. Secara umum, cat *fluorescent* memang dapat terlihat dengan cahaya biasa, namun sifat uniknya yang menyala ketika terkena sinar UV menjadikan kombinasi ini sangat menarik secara visual. Sinar UV dipilih dalam konteks karya ini karena mampu mengaktifkan sensitivitas cat *fluorescent* secara maksimal, sehingga warna-warna tampak lebih hidup, intens, dan mencolok. Berdasarkan pengamatan terhadap

karya Galam ini, terdapat tiga pendekatan utama dalam pemanfaatan cat *fluorescent*: pertama, pantulan melalui sorotan sinar UV; kedua, pantulan melalui media reflektif seperti cermin; dan ketiga, pantulan dari karakter warna cat itu sendiri yang terlihat dalam pencahayaan biasa. Namun, dalam kajian ini yang menjadi fokus utama adalah pendekatan pertama penggunaan sinar UV, karena di sinilah letak kekuatan visual dan konseptual dari *Seri Iluminasi* Galam, bagaimana cahaya yang memperjelas dan menjadi pengungkap elemen tersembunyi dalam karyanya.

Galam memulai menemukan penggunaan cat *fluorescent* ini pada tahun 1993, yang awalnya ia meracik sendiri cat yang digunakan melukis dan melakukan uji daya ketahanannya. Bermula dari eksperimennya tersebut, Galam yang mendalami ilmu fisika terus melakukan uji coba sampai pada akhirnya menemukan teknik penggunaan cat *fluorescent* dan sinar UV untuk memperoleh karya yang estetik. Meskipun sampai saat ini Galam tidak menjadikan sinar UV pada elemen utama di setiap karya-karyanya, tetapi kajian ini memfokuskan pada karya Galam yang menggunakan pantulan sinar UV. Galam adalah seorang seniman yang dikenal dengan pelukis wajah, sebab kegemarannya menggambar wajah sejak kecil dan ia perdalam sampai saat ini, menjadikan Galam dikenal sebagai seniman yang mempunyai ciri khas atau karakter sebagai pelukis wajah.

Fungsi dari pantulan sinar UV dapat menghasilkan karya yang estetik pada cat *fluorescent*, sehingga orang dapat mengatakan bahwa ini sebuah karya yang “indah”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), indah adalah dalam keadaan enak dipandang; cantik; dan elok (Badan Bahasa, n.d.). Dalam hal ini karya yang dihasilkan dari cat *fluorescent* dan sinar UV menjadi karya yang dapat membawa audiens pada perasaan, suasana, emosi yang menyenangkan dan dapat menikmati sebuah karya melalui visual. Contohnya pada karya *Diponegoro* terlihat cahaya sekaligus pantulan, karya ini seperti menunjukkan ada matahari sekaligus bulan. Cahaya utamanya terdapat dari sinar UV. Hal ini dinamakan dengan seri iluminasi. Sinar UV sebagai salah satu elemen yang dapat digunakan dalam karya ini, meskipun tidak semua karya harus menggunakan sinar UV, dapat saja menggunakan lampu biasa atau refleksi karya itu sendiri, ditegaskan pemilihan sinar UV untuk mendapatkan karya yang lebih menonjol pewarnaannya sehingga terlihat estetik pada karya *Diponegoro* milik Galam.



Gambar 2. Lukisan Galam menggunakan cahaya lampu UV & cat *fluorescent*
Karya 2, 3, 4.

Sumber: Dokumentasi Abd Kirno T, 2024.

Pigmen *fluorescent* memancarkan cahaya yang terlihat ketika terpapar oleh panjang gelombang tertentu (ultraviolet). Cat *fluorescent* mengandung pigmen khusus yang mampu menyerap cahaya UV (biasanya tak terlihat oleh mata manusia) dan memancarkan kembali cahaya dalam panjang gelombang yang dapat dilihat. Proses ini dikenal sebagai fluoresensi. Warna-warna yang dihasilkan cenderung cerah dan intens (neon), seperti hijau, merah muda, kuning, atau biru. Intensitas warna meningkat ketika terkena cahaya UV, menciptakan efek yang mencolok dan menyala dalam gelap. Menurut Galam teknologi ini memungkinkan karya tampil berbeda di bawah pencahayaan normal dan pencahayaan UV, menghadirkan kesan transformasi karena sinar UV membantu memperlihatkan detail atau elemen tersembunyi dalam karya, menciptakan pengalaman unik bagi audiens. Penggunaan cat *fluorescent* dan sinar UV menunjukkan keberanian Galam dalam bereksperimen dengan teknologi modern untuk menghasilkan karya seni yang tak hanya estetis tetapi juga konseptual. Pemanfaatan elemen tersembunyi dapat ditafsirkan sebagai metafora untuk menyampaikan pesan tentang ketidakterlihatannya isu-isu penting dalam masyarakat. Elemen tersembunyi mendorong audiens untuk terlibat secara fisik dengan karya, misalnya, memanfaatkan senter UV untuk mengeksplorasi bagian tertentu.

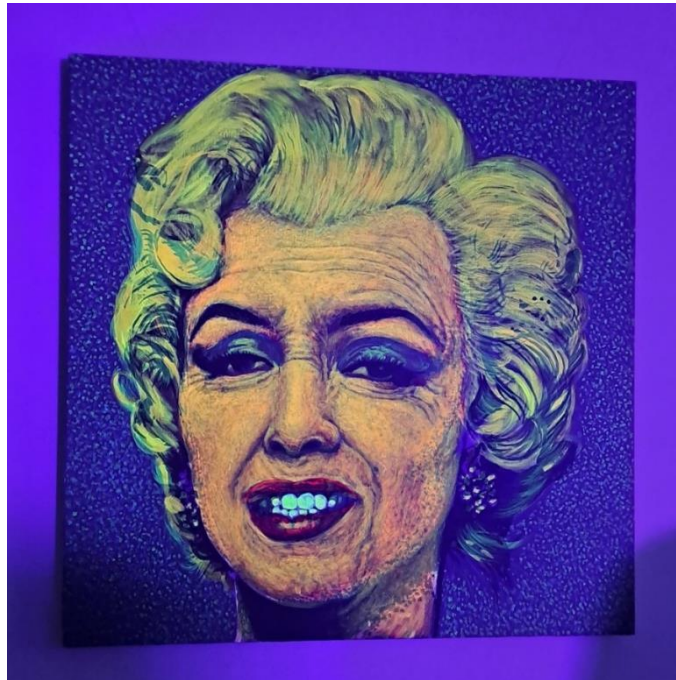
Temuan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan utama dari pengaplikasian cahaya ultraviolet (UV) dalam karya *Seri Iluminasi* adalah sebagai elemen estetis utama yang diungkapkan langsung oleh Galam Zulkifli dalam wawancara. Ia menegaskan bahwa cat *fluorescent* digunakan untuk menciptakan visual bercahaya yang hanya muncul ketika disinari cahaya UV. Cat *fluorescent*

memiliki sifat unik: tidak terlihat menyala dalam pencahayaan normal, namun akan menyerap dan memantulkan sinar UV dalam ruang gelap. Dari karakteristik inilah cat *fluorescent* dimanfaatkan sebagai media gambar, sehingga citra tersembunyi menjadi tampak bercahaya secara dramatis saat dikenai sinar UV. Fenomena ini sejalan dengan bukti ilmiah klasik Newton, melalui eksperimen prisma, membuktikan hubungan antara refraksi dan warna, menjadikan spektrum sebagai manifestasi fisik cahaya (Fara, 2015; Topper, 1990). Lebih lanjut, eksperimen celah ganda Young pada awal abad ke-19 kemudian mengonfirmasi sifat gelombang cahaya melalui pola interferensi (Jaeger, 2009), menjadikan panjang gelombang dan frekuensi sebagai parameter kunci dalam interaksi antara cahaya UV dan pigmen *fluorescent*. Cahaya UV sendiri memiliki panjang gelombang yang lebih pendek dari cahaya tampak dan hanya dalam frekuensi itulah pigmen *fluorescent* dapat "diaktifkan" dan dipantulkan kembali sebagai cahaya tampak yang mencolok. Artinya, karya Galam Zulkifli bekerja pada ranah pengalaman visual yang ditentukan oleh parameter fisik dari cahaya dan respons material cat *fluorescent* terhadapnya.

Kombinasi antara cat *fluorescent* dan pencahayaan UV dalam lukisan ini juga menghasilkan dimensi visual tambahan seperti efek *three-dimensional* (3D) dan ilusi gerak, terutama saat diaplikasikan dalam pola berulang dan terstruktur. Elemen-elemen tertentu dalam karya tampak melayang atau menonjol dari permukaan, menciptakan kedalaman visual yang dinamis. Ketika dilihat dalam kondisi pencahayaan khusus, penonton dapat merasakan ilusi gerakan yang memperkuat kesan magis atau transformatif dari karya.

Karya yang terlihat pada hal ini efek visual dari cat *fluorescent* di bawah cahaya UV, dapat merangsang emosi yang kuat seperti keterkejutan dan kekaguman bagi audiens yang menonton pada konteks artistiknya. Karena reaksi cahaya UV terhadap cat *fluorescent* sulit diprediksi dalam pencahayaan normal, karya seni ini sering kali mengundang penonton untuk menjelajahi secara fisik dan sensorial, menciptakan pengalaman yang mendalam. Dalam konteks ini audiens dapat melihat eksplorasi estetis yang melibatkan persepsi penonton secara mendalam, melampaui batasan konvensional seni visual. Sebab Perubahan dari keadaan biasa ke keadaan menyala di bawah UV menciptakan momen transformasi yang mengejutkan dan mengundang rasa ingin tahu. Penonton tidak dapat memprediksi sepenuhnya bagaimana karya seni akan terlihat sampai cahaya UV dinyalakan. Reaksi ini memberikan pengalaman visual yang berbeda, tergantung pada posisi penonton, sudut cahaya, dan intensitas UV. Dalam pencahayaan normal, penonton hanya melihat sebagian dari estetika karya seni. Ketika UV diaktifkan, elemen baru muncul, menciptakan pengalaman yang berbeda. Dalam konteks ini, penonton menjadi bagian dari proses artistik. Mereka harus "menyelesaikan" pengalaman karya seni dengan partisipasi mereka.

Perubahan cahaya memaksa mereka untuk bergerak, mengeksplorasi, dan memutuskan bagaimana memahami karya tersebut. Hal ini sejalan dengan gagasan Dewey bahwa seni menjadi pengalaman yang utuh ketika melibatkan interaksi aktif antara seniman, karya, dan penonton.



Gambar 3. Lukisan Galam menggunakan cahaya lampu UV & cat *fluorescent* Karya 3.

Sumber: Dokumentasi Abd Kirno T, 2024.

Artistik yang dibangun dalam karya seni merupakan hasil dari proses penghubung-kaitan secara logis antara berbagai elemen dalam penalaran kreatif. Steve Jobs dalam beberapa wawancaranya, menyatakan bahwa kreativitas adalah *connecting the dots*, menghubungkan pengalaman-pengalaman yang dimiliki menjadi sesuatu yang baru. Ia menekankan bahwa kreativitas bukanlah tentang “mengapa” sesuatu terjadi secara logis, melainkan tentang intuisi dalam merangkai pengalaman menjadi bentuk yang orisinal (Isaacson, 2011).

Namun, dalam konteks karya *Seri Iluminasi* oleh Galam Zulkifli, peneliti melihat proses kreatif yang berbeda. Artistik yang muncul bukan semata-mata hasil dari intuisi, melainkan merupakan proses yang terencana, bersifat logis dan matematis, serta disusun atas dasar argumentasi teknis. Misalnya, penggunaan cat *fluorescent* dan sinar ultraviolet (UV) dalam karya ini tidak bersifat spontan, melainkan berdasarkan pemahaman terhadap sifat material dan reaksi kimia yang terjadi saat kedua elemen tersebut saling berinteraksi. Cat *fluorescent*, secara ilmiah, bereaksi terhadap sinar UV dengan memantulkan cahaya tampak dalam spektrum tertentu (Bryson et al., 2003). Dengan demikian, cahaya UV berfungsi

sebagai agen eksternal yang mengaktifkan potensi visual dari cat *fluorescent* tersebut.

Berbeda dari pandangan Jobs, pemikiran seperti ini sejalan dengan gagasan dari Howard Gardner, pencetus teori kecerdasan majemuk, yang menyatakan bahwa kreativitas dapat muncul dalam berbagai bentuk kecerdasan, termasuk logika-matematis (Gardner, 2006). Demikian pula Mihaly Csikszentmihalyi, dalam konsep *flow*, menekankan bahwa proses kreatif tinggi sering melibatkan konsentrasi mendalam, penguasaan teknis, dan struktur kerja yang tertata (Csikszentmihalyi, 1996).

Dalam karya seni seperti *Seri Iluminasi*, pendekatan kreatif tidak semata-mata bertumpu pada intuisi atau pengalaman spontan sebagaimana dijelaskan oleh Steve Jobs tentang kreativitas sebagai proses *connecting the dots*. Sebaliknya, karya ini menunjukkan bahwa artistik yang dihasilkan merupakan buah dari perencanaan yang matang, penalaran yang logis, serta pemahaman mendalam terhadap sifat material seperti cat *fluorescent* dan sinar UV. Keartistikan dalam konteks ini dibangun dari sistem yang terstruktur, di mana hubungan antara elemen visual dikembangkan berdasarkan prinsip ilmiah serta eksperimentasi teknis yang presisi. Kombinasi antara cat *fluorescent* dan sinar UV tidak diletakkan secara acak, melainkan melalui logika eksperimen yang menunjukkan bagaimana seniman memahami reaksi kimia dan efek visual yang dihasilkan oleh interaksi kedua elemen tersebut. Argumentasi visual dalam karya ini diciptakan bukan hanya melalui pengalaman emosional atau narasi intuitif, melainkan melalui eksplorasi yang rasional dan berbasis pengetahuan.

Inilah yang peneliti maksud sebagai bentuk penalaran artistik yang terus-menerus berproses dan tidak berhenti pada titik tertentu, agar tidak menimbulkan stagnasi dalam memahami dan merasionalkan keindahan visual. Artinya, cara pandang dalam menilai keartistikan sebuah karya seni tidak seharusnya hanya berlandaskan pada kelokalan atau simbol tradisional yang tampak secara visual semata, tetapi juga perlu melalui proses logis yang memungkinkan setiap penikmat seni turut berpikir, memahami, dan membangun koneksi makna berdasarkan refleksi yang lebih dalam. Namun, dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menghadapi beberapa kendala yang cukup signifikan. Pertama, keterbatasan waktu saat melakukan wawancara di lapangan menyebabkan cakupan informasi yang dapat digali menjadi terbatas. Kedua, adanya hambatan dalam membangun ikatan emosional (*bonding*) antara peneliti dan narasumber menyebabkan interaksi kurang luwes dan akrab. Hal ini berdampak pada penyusunan pertanyaan yang tidak sistematis serta munculnya rasa segan dan canggung dalam proses wawancara. Ketiga, keterbatasan pengetahuan awal terhadap tema penelitian mengharuskan peneliti untuk mencari dan memahami referensi yang relevan, yang tentu saja membutuhkan waktu tambahan, sementara

tenggat waktu pengumpulan tugas cukup ketat. Oleh karena itu, keterbatasan waktu dan kondisi lapangan menjadi faktor penghambat utama dalam proses penelitian ini.

Kendala-kendala tersebut mencerminkan tantangan umum dalam penelitian kualitatif, khususnya dalam bidang seni, yang banyak melibatkan unsur subjektivitas dan interaksi interpersonal. Untuk mengatasi hal ini di masa mendatang, peneliti dapat memprioritaskan daftar pertanyaan kunci serta menerapkan metode wawancara semi-terstruktur yang memungkinkan fleksibilitas tanpa kehilangan fokus utama. Selain itu, persiapan pra-wawancara seperti simulasi atau diskusi dengan rekan sejawat dapat meningkatkan efektivitas wawancara. Upaya membangun kedekatan personal melalui percakapan informal sebelum wawancara juga bisa menjadi strategi untuk menciptakan suasana yang lebih cair dan akrab. Penyesuaian gaya komunikasi, seperti penggunaan empati atau humor, turut membantu menciptakan interaksi yang lebih nyaman dan bermakna. Pada akhirnya, kajian tentang pengaplikasian cahaya UV dalam lukisan Galam Zulkifli merupakan langkah awal yang penting dalam menelaah dimensi estetika yang lebih kompleks dari sekadar keindahan visual. Sejalan dengan pemikiran John Dewey, keberhasilan sebuah karya seni tidak hanya diukur dari tampilannya yang “indah” melainkan dari sejauh mana karya tersebut mampu membangkitkan pengalaman estetis dan memberikan dampak positif bagi masyarakat luas.

Penelitian ini menegaskan bahwa seni bukan sekadar media ekspresi, melainkan juga sarana refleksi dan komunikasi sosial. Karya Galam Zulkifli yang memanfaatkan cat *fluorescent* dan cahaya UV menunjukkan bahwa seni dapat berkolaborasi dengan teknologi untuk menciptakan pengalaman visual yang menggugah dan imajinatif. Dalam konteks seni kontemporer, pendekatan semacam ini membuka dialog baru mengenai hubungan antara seni, teknologi, dan pengalaman penonton. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada kajian artistik, tetapi juga memperluas pemahaman tentang bagaimana seni dapat bersinergi dengan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan makna baru. Ke depan, pengembangan penelitian serupa dengan pendekatan yang lebih sistematis dan mendalam akan semakin memperkaya diskursus seni kontemporer sebagai fenomena yang dinamis, reflektif, dan relevan dengan kehidupan masyarakat masa kini.

KESIMPULAN

Kombinasi antara cat *fluorescent* dan sinar ultraviolet (UV) dalam *Seri Iluminasi* karya Galam Zulkifli bukan semata-mata eksplorasi visual yang mengandalkan estetika spontan atau intuisi kreatif. Sebaliknya, karya ini menunjukkan pendekatan artistik yang menggabungkan logika eksperimen,

pemahaman ilmiah, dan perencanaan konseptual yang matang. Elemen teknis seperti reaksi material, intensitas cahaya, dan efek visual diatur dengan pendekatan rasional yang mendalam, memperlihatkan bagaimana proses kreatif dalam seni dapat sejalan dengan prinsip-prinsip ilmiah. Penggunaan sinar UV bukan hanya memperindah visual, tetapi juga menciptakan pengalaman estetis yang mendorong penonton untuk melihat lebih dalam dari sekadar permukaan. Interaksi antara cat *fluorescent* dan sinar UV membuka lapisan makna tersembunyi, mengajak audiens terlibat secara visual, emosional, dan intelektual.

Pigmen *fluorescent* memiliki keunikan tersendiri dalam hal transparansi dan intensitas warna. Tantangan dalam penggunaannya justru dimanfaatkan oleh seniman untuk menciptakan efek visual berlapis, gradasi warna yang kompleks, dan kedalaman optik yang dipertegas melalui penyinaran UV. Teknik *layering* yang diterapkan tidak hanya menjadi aspek teknis, tetapi juga bagian dari narasi visual yang sistematis dan terstruktur. Dengan demikian, karya ini merepresentasikan seni sebagai medium yang tidak hanya estetis, tetapi juga intelektual, mendorong proses berpikir, eksplorasi ilmiah, dan refleksi sosial. *Seri Iluminasi* memperkaya wacana seni rupa kontemporer Indonesia dengan menunjukkan bahwa keartistikan tidak berhenti pada tradisi atau kelokalan visual, melainkan bergerak menuju penciptaan makna melalui penalaran dan dialog antara seni dan sains. Karya ini menjadi contoh konkret bahwa seni dapat menjadi ruang interaktif dan transformatif, yang membangkitkan kesadaran dan membuka kemungkinan baru dalam melihat dan memahami dunia.

KEPUSTAKAAN

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). *Indah*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Diakses pada 18 Juli 2025, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/indah>
- Bryson, W., Seinfeld, J. H., & Bahadori, T. (2003). Understanding fluorescence and its applications in materials science. *Journal of Applied Materials*, 58(2), 113–128.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. HarperCollins.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3rd ed.). Basic Books. (Karya asli diterbitkan 1983)
- Creswell, John W. (2016). *30 Keterampilan esensial untuk peneliti kualitatif*. Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

- Dewey, J. (2005). *Art as experience*. New York: Penguin Group.
- Ewafebri. (2020). *Cat fluorescent*. <https://www.ewafebriart.com/2020/06/cat-fluorescent.html>. Diakses 5 Januari 2025
- Fara, P. (2015). Newton shows the light: A commentary on Newton (1672) ‘A letter...about light and colours’. *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, 373(2039), 20140213. <https://doi.org/10.1098/rsta.2014.0213>
- Galam Zulkifli. (2024). Wawancara pribadi, Iniseum, Yogyakarta.
- Gunawan, Paulina Agnes. (2012). Peranan warna dalam karya fotografi. *Humaniora*, 3(2) Oktober 2012: 540-548.
- Gorini, Rosanna. (2003). *Al-Haytham the Man of Experience. First Step in the science of Vision*. Institute of Neurosciences-Laboratory of Psychobiology and Psychopharmacology, Rome. Italy.
- Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs*. Simon & Schuster.
- Jaeger, G. (2009). *Double-slit experiment (or Two-slit experiment)*, dalam D. Greenberger, K. Hentschel, & F. Weinert (Eds.). *Compendium of Quantum Physics*, pp.162–166. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-70626-7_54
- Karja, Wayan I. (2021). Makna warna. *Bali-Dwipantara Waskita (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara)*. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw>.
- Kepets, D. (2020). The physics and applications of fluorescent pigments in visual art. *Journal of Visual Culture Studies*, 17(3), 233–247. <https://doi.org/10.1177/1470412920942150>
- Kim, H., & Kim, J. (2020). Artistic immersion through augmented reality in contemporary art. *Journal of Contemporary Media & Arts*, 10(2), 15–32. <https://doi.org/10.22163/jcma.2020.10.2.002>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Naufal, Ariq. (2017). *Apa itu cahaya ultraviolet?* News Trends. <http://news.gunadarma.ac.id/2017/09/apa-itu-cahaya-ultraviolet/>. Diakses 5 Januari 2025.
- Puolakka, Kale. (2014). Dewey and everyday aesthetics-a new look. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 12, article 18.
- Rachmat, G., & Safitri, R. (2017). Tata cahaya dalam pameran seni rupa: Cahaya memperkuat informasi yang disampaikan perupa. *Atrat: Jurnal Seni Rupa*, 5(1). <https://doi.org/10.26742/atrat.v5i1.352>
- Sumema, Asrinaldi, Firosha, Ardian, Rotama, Hendra, Gusman, Taufik. (2023). Persepsi visual Gestalt: Dampak dari elemen desain media informasi mitigasi tsunami. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(02).

- Tsitsos, W., & Breckenridge, M. (2023). The work of reproduction in the age of digital art: The role of ‘aura’ in the revitalisation of vinyl records and cassettes. *International Journal of Music Business Research*, 12(1), 17–29. <https://doi.org/10.2478/ijmbr-2023-0002>
- Wang, Y., Wang, Y., & Liu, S. (2018). Emotional response and audience engagement in uv-based interactive art installations. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 34(7), 645–658. <https://doi.org/10.1080/10447318.2017.1386230>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* 6th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.