

## Video Instalasi Berdasarkan Fenomena Tsunami Aceh dengan Konsep Hiperealitas

Asril Fahmi Maulizar<sup>1)\*</sup>, Yusril<sup>2)</sup>, Sulaiman Juned<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang

\*Corresponding Author

Email : [projectfm2017@gmail.com](mailto:projectfm2017@gmail.com)

**How to cite:** Maulizar, A.F., Yusril., & Juned, S. (2023). Video Instalasi Berdasarkan Fenomena Tsunami Aceh dengan Konsep Hiperealitas. *In Laboratory Journal*, 1(2): 118-126.

**Article History :** Received: May 30, 2023. Revised: Jul 04, 2023. Accepted: Aug 10, 2023

### ABSTRAK

*Tsunami Aceh merupakan bencana alam dahsyat yang tercatat jelas dalam sejarah dunia sebagai duka bagi umat masyarakat sedunia, diawali oleh gempa tektonik berkekuatan 9,1 skala Richter pada 26 Desember 2004, tidak lama setelah itu tsunami menghempas Banda Aceh, tercatat tinggi ombak mencapai 10 sampai 20 meter dan memakan ratusan ribu korban jiwa. Melalui Hiperealitas memori tsunami Aceh akan dihadirkan kembali dengan sentuhan dramatik lewat sebuah karya Video Instalasi dengan pendekatan Immersive Room yang merupakan instalasi video mapping diproyeksi dengan sudut 360° termasuk lantai. Penonton yang menyaksikan akan merasakan sensasi seolah-olah ada di dalam situasi tersebut. Semua aspek dari lingkungan sekitar digunakan untuk memberikan pengaruh kepada penonton dan memberikan pengalaman sedekat mungkin untuk merasakan langsung detik-detik tsunami Aceh terjadi, penonton akan merasakan emosi yang bersifat personal sehingga setiap orang berkesempatan merasakan pemaknaan pribadi pada karya ini.*

### KEYWORDS

Tsunami Aceh  
Video Instalasi  
Hiperealitas

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



### PENDAHULUAN

Aceh merupakan sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di ujung utara pulau Sumatera dan merupakan provinsi paling barat di Indonesia. Letaknya berbatasan dengan Teluk Benggala dan Laut Andaman di sebelah utara, Samudra Hindia di sebelah barat, Selat Malaka di sebelah timur, dan Sumatra Utara di sebelah tenggara dan selatan. Ego Syahrial (dalam Fitriadi, 2016) mengatakan Aceh telah dipetakan sebagai daerah rawan bencana gempa tinggi karena banyak sesar aktif. Daerah ini zona merah gempa yang merupakan kawasan berpotensi terlanda guncangan gempa bumi kuat dengan skala intensitas lebih besar dari VIII MMI dan berpotensi terjadi retakan tanah, pelulukan, longsoran pada topografi terjal, dan pergeseran tanah. Zona merah tersusun batuan kuarter berupa aluvium, endapan pantai, dan rombakan gunung api muda yang bersifat lepas, belum kompak, sehingga memperkuat efek guncangan gempa bumi.

Tanggal 26 Desember 2004, Aceh diguncang gempa besar dan Tsunami di mana gelombang tsunami yang puncak tertingginya mencapai 30 meter. Berdasarkan data PBB pada Januari 2005 korban meninggal mencapai 230.000 jiwa lebih, 500.000 orang kehilangan tempat tinggal dan kejadian ini merupakan salah satu bencana alam paling mematikan sepanjang sejarah. Penulis adalah salah satu korban dari peristiwa Tsunami Aceh 2004 yang secara langsung merasakan ganasnya ombak Tsunami memporak-porandakan kota dan seisinya. Penulis mengalami bagaimana dampak psikologis akibat bencana tersebut yang telah menelan banyak korban jiwa termasuk kedua orang tua, paman, kakak, dan sepupu. Penulis menjadi penyintas dengan membawa luka duka mendalam dari kecil hingga dewasa. Berdasarkan pengalaman empiris yang pernah dialami penulis

menjadikannya sebagai sebuah karya video instalasi yang secara langsung dapat menjadi monumen atau bahkan proses menyembuhkan trauma akibat bencana tersebut.

Realitas yang pernah penulis alami pada saat tsunami Aceh 2004 penulis lihat, dengar, dan rasakan saat bencana itu dihadirkan kembali ke dalam sebuah karya video instalasi dengan memanfaatkan konsep hiperealitas. Video instalasi merupakan seni yang mengombinasikan teknologi video dengan seni instalasi. Semua aspek dari lingkungan sekitar seperti dinding, lorong, foto arsip dan cerita korban selamat digunakan untuk memberikan pengaruh kepada penonton. Dalam struktur naratif sebuah karya video seni instalasi, ruang merupakan salah satu kunci utama dalam membangun dramatik. Rush (1999: 89) mengatakan instalasi video multimedia muncul hampir bersamaan dengan seni video saluran tunggal bahkan sedikit lebih awal. De-coll/ages TV karya seniman Jerman Wolf Vostell (dimulai pada tahun 1958) akan dianggap sebagai instalasi hari ini.

Secara mendasar dapat dipahami sebagai upaya membawa kembali realitas yang telah lenyap ke dalam sebuah ruangan dalam bentuk karya video instalasi. Karya video instalasi ini penulis berikan judul *le Beuna* yang bermakna gelombang tinggi yang berasal dari laut melanda daratan yang disebabkan karena gempa. Definisi lain yang berkembang di masyarakat Aceh tentang *ie beuna* adalah air bahaya yang datang dari tengah laut dengan ketinggian setinggi pohon kelapa. *le Beuna* penulis pilih sebagai judul karna dapat mendeskripsikan karya secara istilah juga secara keseluruhan tema dan mewakili karya secara keseluruhan.

Selain bertujuan untuk memberikan gambaran personal tentang kejadian Tsunami Aceh 2004, karya ini dibuat dengan tujuan memberikan edukasi sejarah dan pengalaman berbeda dalam melihat tragedi Tsunami Aceh. Penulis membagikan pengalaman secara emosional merasakan kepanikan dan riuhnya ketika bencana Tsunami terjadi. Dramatik dibangun mulai dari penonton memasuki lorong kemudian masuk ke ruang immersif hingga keluar melalui lorong yang berisi cerita para korban selamat dari tragedi tsunami Aceh. Penonton diberikan kuasa secara bebas dalam memaknai karya ini menurut preferensi dan latar belakang masing masing secara personal.

## METODE

Metode penciptaan adalah cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Tahapan penciptaan karya seni yang menguraikan rancangan proses penciptaan karya seni sesuai dengan tahapan-tahapan penulisan sejak mendapat inspirasi, perancangan, sampai perwujudan karya seni. Metode penciptaan karya ini melewati beberapa tahapan yang dilakukan, mulai dari eksplorasi, perancangan, dan perwujudan hingga penyelesaian.

Tahap eksplorasi penulis mencoba mengumpulkan informasi atau data melalui berbagai sumber sebagai referensi terkait Video Instalasi dan immersive room. Proses eksplorasi dilakukan dengan memperkaya referensi visual terkait Video Instalasi dan immersive room. Selain itu penulis juga menelusuri beberapa tulisan mengenai tsunami Aceh yang bertujuan untuk memahami statistik, dan penjelasan ilmiah agar penulis mendapatkan tambahan referensi diluar pengalaman pribadi penulis sebagai orang yang selamat dari bencana tersebut.

Proses eksplorasi dilakukan dengan memanfaatkan internet sebagai sarana dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penciptaan ini. Penulis juga menelusuri data statistik pada situs resmi Balai Arsip Statis Tsunami Aceh dan arsip tsunami Aceh 2004. Eksplorasi juga dilakukan terhadap teknik Instalasi yang digunakan, penulis melakukan beberapa percobaan dalam membuat instalasi immersive room ini secara mandiri menggunakan proyektor diarahkan ke dinding kamar untuk mencoba teknik mapping. Setelah eksplorasi data selesai dilakukan, penulis melanjutkan kerja selanjutnya yaitu perancangan karya.

Proses perancangan dilakukan dengan membuat sketsa berguna untuk menggambarkan sebuah ruangan instalasi yang dibuat. Rancangan ini sangat diperlukan untuk menjadi acuan tim produksi dilapangan dalam membuat ruang instalasi mulai dari penempatan proyektor, perancangan dinding, dan titik cahaya. Dalam mewujudkan karya ini penulis menempatkan 4 proyektor untuk diarahkan ke 3 titik dinding dan 1 lantai dengan minimal Lumens 5000 agar bisa mendapatkan tampilan visual yang cerah. Sehingga tampilan visual yang dihasilkan lebih nyaman dipandang, Terutama di ruangan dengan pencahayaan yang terang. Proyektor ini memancarkan visual ke tiga dinding dan satu lantai yang ada di immersive room. Selain proyektor, alat yang paling substansial dalam pembuatan karya

ini adalah kamera.

Kamera yang penulis gunakan dalam produksi ini adalah Nikon Z6, Kamera ini memiliki kemampuan merekam pada resolusi 4K dengan *Frame Rate* hingga 120fps. Fitur ini membuat kamera ini mampu merekam dengan resolusi tinggi dan memberikan *effect slowmotion*. Kamera ini digunakan untuk proses perancangan *modelling* animasi pada tahap awal sebagai panduan dalam membuat ombak dan laut. Proses *shooting* dilakukan dengan membentuk tim produksi yang melibatkan beberapa orang, tim ini berkerja mulai dari tahap pra produksi hingga produksi selesai. Penulis bertindak langsung sebagai sutradara, DOP, dan juga editor agar mencapai hasil seperti yang penulis inginkan. Setelah tahap *shooting* selesai seluruh file *RAW footage* diberikan kepada animator untuk dilanjutkan ke tahap *modelling*. Gambar yang didapatkan dalam proses *shooting* diolah selanjutnya dalam proses *editing*.

Pratista (2017: 169) mendefinisikan *editing* sebagai proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah di ambil. Sementara *editing* setelah filmnya selesai atau siap ditonton adalah teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya. Tahap ini semua *footage* yang sudah disusun menjadi sebuah *sequence* dilakukan proses *color grading* dan juga memberikan beberapa *effect*, teks, transisi, dan juga animasi, seluruh proses *editing* yang telah dilakukan sebelumnya disempurnakan pada tahap ini. Dengan penyuntingan gambar yang dirampungkan proses selanjutnya adalah penyuntingan suara untuk video instalasi tersebut.

Tahap ini *sound engineer* melakukan manipulasi suara untuk membangun dramatik pada film, mulai dari memberikan *backsound*, *sound effect*, dan juga *mixing* pada beberapa dialog. Seluruh suara yang ada pada film ini direkam secara mandiri di beberapa tempat untuk mendapatkan audio yang jernih dan sesuai dengan adegan yang ada di dalam film. Seluruh audio yang dihadirkan pada karya ini melewati beberapa proses dimulai dari *recording*, *mixing*, *scoring*, dan *sound effect* hingga menjadi audio secara utuh untuk disatukan dengan visual. *Sound design* yang dihadirkan mempengaruhi dramatik karya dan *mood* yang dirasakan oleh penonton saat menyaksikan karya ini.

Sebelum memasuki ruangan pemutaran karya, penonton melewati sebuah lorong yang memperlihatkan beberapa cerita mengenai korban selamat dari tragedi Tsunami. Penulis mengisi *ambient sound* lorong tersebut dengan suara lantunan ayat suci alquran dan suara orang yang menangis untuk membangun suasana sebelum penonton memasuki ruangan pemutaran. *Ambient sound* ini diputar menggunakan 2 speaker yang di letakkan dibagian luar ujung lorong. Ruangan untuk penyajian karya ini seluas 7x7 meter dengan tinggi 4 meter, penulis mendirikan beberapa trap kemudian dilapisi dengan kain putih agar proses proyeksi mapping dapat menghasilkan gambar yang jelas. Ruangan ini juga akan diberikan *rigging* besi pada beberapa titik di bagian atas untuk meletakkan proyektor, 8 titik *speaker* diletakkan mengelilingi ruangan di bagian luar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Garapan

Penciptaan sebuah karya didasari sebuah konsep sebagai landasan dari penciptaan tersebut. Konsep dalam hal ini membantu dalam menata dan merancang ide untuk dijadikan sebuah wujud karya. Konsep garapan dari penciptaan ini bersumber konsep hiperealitas yakni menghadirkan kembali realitas yang sudah lenyap sehingga mampu menghadirkan realitas pengganti realitas. Dalam penggarapan karya ini, penulis menggunakan subjektif shot. Mascelli (1998) mengatakan subjektif shot adalah:

*The subjective camera films from a personal viewpoint. the audience participates in the screen action as a personal experience. the viewer is placed in the picture, either on his own as an active participant, or by trading places with a person in the picture and seeing the event through his eyes. The viewer is also involved in the picture when anyone in the scene looks directly into the camera lens - thus establishing a performer viewer eye to eye relationship.*

Penonton ditempatkan sebagai bagian dari adegan yang terjadi didalam film agar mendapatkan sensasi melihat langsung peristiwa melalui matanya. Seluruh shot yang dibuat pada setiap scene memberikan kesan kehadiran penonton sebagai tokoh dalam karya ini. Pendekatan ini penulis pakai untuk memberikan kesan personal dalam menyaksikan tragedi tsunami Aceh dengan menjadikan

sudut pandang penonton sebagai kamera.

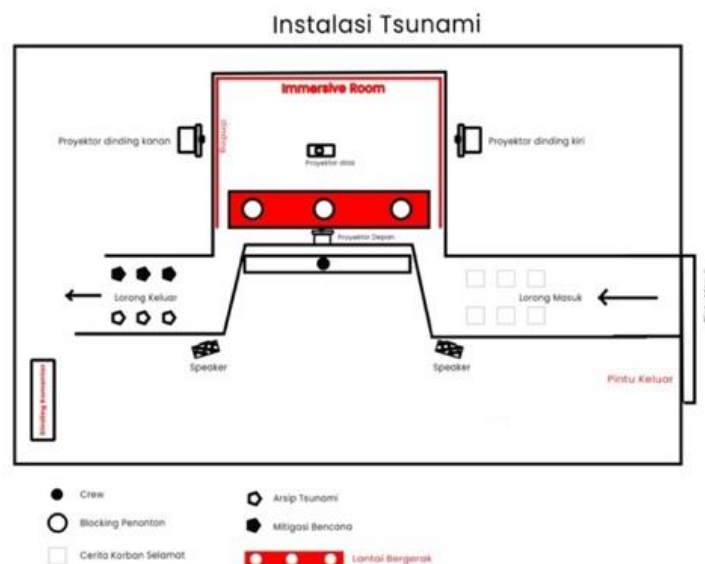
Perkembangan teknologi digital telah menciptakan banyak terobosan dalam menghadirkan masa lalu ke masa kini. Masa lalu tidak lagi hanya dihadirkan sebagai sajian audio-visual, tetapi sebagai sesuatu yang dapat berinteraksi dengan pemirsa masa kini. Hiperealitas Tsunami Aceh 2004 melalui video instalasi ini diciptakan dengan pendekatan Immersive Room, Immersive Room merupakan instalasi *video mapping* yang diproyeksi dengan sudut 360°. Dinding yang mengelilingi menjadi layar yang memutar audio visual, penonton yang menyaksikan dapat merasakan sensasi seolah-olah berada di dalam video.

Konsep penayangan karya pada video instalasi Tsunami Aceh membutuhkan luas ruangan 6x4 meter dengan tinggi tiga meter, dan juga berisi banyak tralis besi untuk dijadikan pijakan instalasi proyektor. Jarak proyektor ke layer dinding kurang lebih 4 meter, dan ber- posisi di tengah-tengah layar pada masing- masing proyektor. Peletakkan speaker ada di 8 titik diletakkan di bagian luar dan mengelilingi ruangan. Dinding warna putih membantu memperlihatkan visual yang dihadirkan secara lebih jelas.

Ruangan immersif membuat pengunjung seolah tenggelam ke dalam suasana tsunami Aceh, Ketika masuk penonton mengalami realitas dari sudut pandang penulis sebagai salah satu korban tsunami Aceh, dan keluar dengan kesadaran baru tentang sejarah dan pengalaman melihat tsunami Aceh secara dekat. Keseluruhan gambar dan penyajian di Ruang Immersive menampilkan detik detik Tsunami Aceh terjadi dengan Sound design dan Visual 3D beserta video asli Arsip Tsunami aceh untuk menciptakan sensasi pengalaman nyata terutama penglihatan, suara, dan imajinasi melalui bantuan teknologi digital. Setiap penonton merasakan pengalaman dan emosi yang bersifat personal sehingga setiap orang berkesempatan merasakan pemaknaan pribadi dan inspirasi.

### Perancangan Karya

Proses penciptaan karya ini diperlukan beberapa perancangan terkait karya yang diciptakan. Perancangan yang dilakukan adalah rancangan setting ruangan yaitu layout awal dari ruangan yang dibuat. Rancangan visual juga dibuat seperti treatment dan storyboard. Hal ini dilakukan untuk mewujudkan konsep penciptaan menjadi sebuah kerangka yang akhirnya mempermudah penulis dalam proses produksi karya.



**Gambar 1.** Layout Floorplan (Dok. Asril Fahmi, 2023)

## Bentuk Karya

### Alur

Menurut Suprpto (2013: 59) naskah merupakan penuangan ide atau gagasan yang mengandung fakta serta terperinci dalam susunan kata-kata, baik dalam susunan narasi atau dialog, rincian jenis shot gambar dan informasi tata dekorasi untuk acara televisi. Karya ini memiliki struktur naratif lurus 3 babak; (1) penonton diperlihatkan beberapa saat sebelum terjadi tsunami, (2) saat gempa, (3) detik-detik terjadinya tsunami. Alur naratif dengan struktur 3 babak yang bergerak maju dipilih agar penonton dapat merasakan kondisi atau keadaan ketika itu tanpa adanya distraksi.

### Medium

Karya diwujudkan ke dalam bentuk *Immersive Room* yaitu instalasi dinding yang membentuk ruangan kemudian dinding dipancarkan cahaya video animasi di ruangan tertutup. Penulis juga membuat lorong menuju ruang pemutaran video. Lorong tersebut diberikan instrumen dan properti yang informatif tentang fenomena Tsunami dan petunjuk teknis dalam menikmati karya seni. Medium *Immersive Room* dipilih dengan tujuan penonton dapat lebih merasakan suasana menjelang terjadinya Tsunami. Cahaya *mapping* dari proyektor akan menyinari seluruh ruangan termasuk tubuh penonton dengan tujuan memberi kesan penonton ikut serta ke dalam suasana yang dihadirkan.

### Gaya

Tsunami Aceh telah lenyap dimakan waktu, tetapi efek dampak psikologinya terus ada pada jiwa masyarakat Aceh, Gaya Hiperealitas digunakan dalam Garapan karya ini dengan tujuan membawa kembali realitas tsunami saat itu ke zaman sekarang dengan tujuan penonton karya ini dapat merasakan emosional apa yang dirasakan oleh korban tsunami saat itu sebagai pembelajaran sejarah terhadap bencana tsunami yang pernah terjadi.

### Storyboard

Tahap ini penulis melakukan pembuatan storyboard hingga menjadi kerangka awal dari visual yang akan dibuat. Element visual yang akan dihadirkan seperti laut, matahari, kursi, meja, baju, semuanya telah direncanakan terlebih dahulu melalui storyboard. Proses produksi akan mengikuti detail dari storyboard sebagai panduan seluruh tim dalam melakukan produksi.

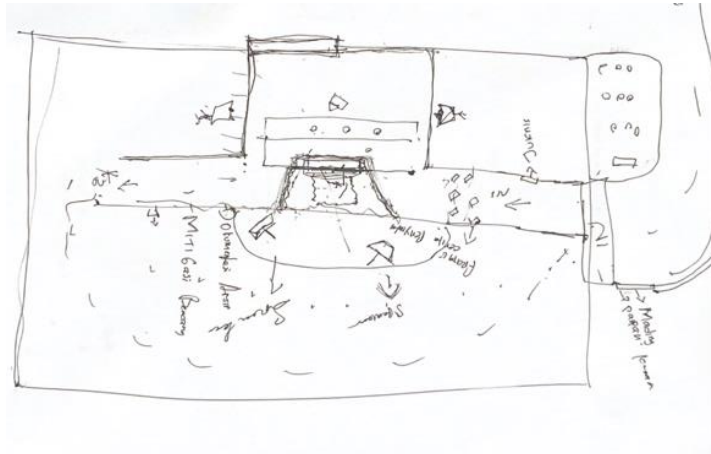


**Gambar 2.** Pembuatan *Storyboard* (Dok. Asril Fahmi, 2023)

### Floorplan

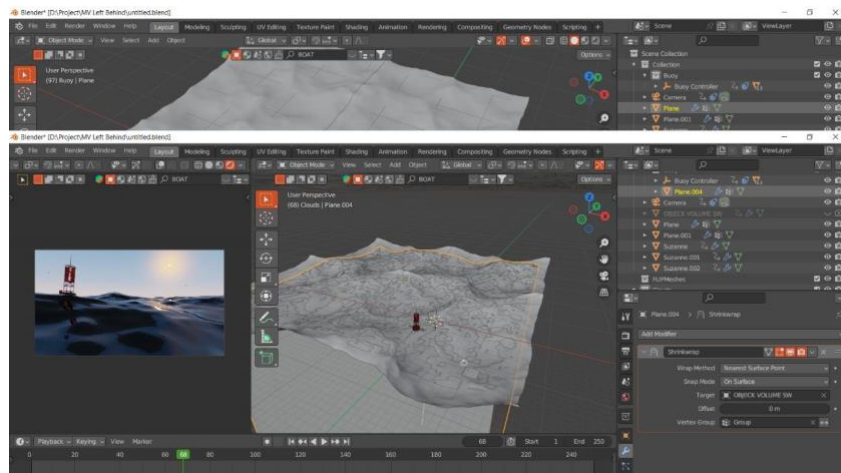
Setelah kerangka visual mulai terlihat melalui storyboard, selanjutnya penulis membuat Floorplan untuk ruangan instalasi yang akan disetting, floorplan berisi layout tata ruang, dimulai dari

ruang pemutaran, lorong masuk, juga lorong keluar sebagai panduan seluruh tim produksi yang akan membuat ruangan instalasi.



**Gambar 3.** Gambaran Awal *Floorplan*

Animasi dapat menggerakkan ombak sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang, Animasi juga sangat membantu dalam membangun dramatik film ini, Seluruh *mise en scene* dalam karya ini dibuat menggunakan animasi, mulai dari lingkungan laut, ombak, awan, matahari, baju, kursi, dan mobil. *Environment* dalam animasi adalah kombinasi dari bentukan model objek, properti, dan warna yang tersusun secara harmonis sehingga tercipta suatu dunia imajinatif yang menarik di benak penonton. Environment merupakan area tempat di mana karakter bergerak dan berinteraksi sesuai adegan dalam cerita yang di setiap elemen-elemen di dalamnya saling berhubungan dalam membangun suasana dan mood berdasarkan cerita (Bacher dan Hahn, 2007). Dunia imajinatif yang diciptakan melalui environment animasi 3D membutuhkan beberapa elemen agar tercipta dunia yang believable dan menarik. Elemen-elemen tersebut diantaranya adalah scene environment, background environment, lighting/shading, properti, ambient, dan visual efek. Environment dalam karya ini adalah lautan yang menjadi objek utama, penulis bekerja sama dengan salah satu animator untuk mewujudkan visual yang sudah dirancang pada storyboard.



**Gambar 4.** Pembuatan Environment (Dok. Asril Fahmi, 2023)

## Instalasi

Instalasi juga berperan dalam membangun emosi penonton, penulis memilih beberapa instalasi yang mendukung dalam penyajian karya. Penonton melihat instalasi dimulai dari pintu masuk, ruang



pemutaran, hingga lorong menuju pintu keluar.



**Gambar 5.** Lorong Masuk (Dok. Asril Fahmi, 2023)

Pintu masuk dibuat lorong dengan tinggi 2,5 meter dan panjang 5 meter, lorong dibentuk menggunakan sketsel trap persegi panjang yang didirikan membentuk lorong panjang. Kemudian dibalut dengan kain hitam kiri dan kanannya, dengan tujuan memberikan kesan duka. Sepanjang lorong penulis menempelkan foto dengan ukuran 4R yang berisi arsip foto foto dari tragedi tsunami Aceh. Penonton akan menyusuri lorong dengan menggunakan lampu strongkeng yang diberikan oleh panitia saat registrasi sebagai satu satunya sumber penerangan saat melintasi lorong.



**Gambar 6.** Immersive Room (Dok. Asril Fahmi, 2023)

*Immersive room* menjadi ruang utama pemutaran karya, ruangan yang berbentuk huruf U ini berukuran 7x5 meter dengan tinggi 2,5 meter. Dinding dibangun menggunakan sketsel panel yang disusun berbentuk persegi panjang, Seluruh dinding pada ruangan ini dibalut dengan kain putih agar cahaya yang dipancarkan oleh proyektor dapat terlihat jelas. Dinding dan lantai dipancarkan cahaya proyektor untuk memberikan visual pada dinding yang kemudian untuk melengkapi sensasi di dalam ruangan, penulis merancang lantai bergerak. Lantai dibuat dengan material papan dan kayu balok sebagai rangka awal sebagai lantai. Besi dipasangkan pada bagian belakang sebagai alat untuk menggerakkan lantai menggunakan tenaga manusia. Bagian atas lantai dibalut dengan bahan dasar

spanduk putih agar cahaya yang dipancarkan oleh proyektor dapat terlihat lebih jelas.



**Gambar 7.** Pembuatan Lantai Bergerak (Dok. Asril Fahmi, 2023)

Lorong keluar dengan tinggi 2,5 meter dan panjang 5 meter yang dilewati oleh penonton setelah selesai menyaksikan karya di ruang pemutaran, Berisi tentang cerita para korban selamat dari tragedi tsunami Aceh dan juga infografis mitigasi bencana jika terjadi tsunami. Ujung lorong penulis membuat dinding komentar untuk di isi oleh penonton tentang apa yang mereka rasakan saat berada di area instalasi. Melalui dinding komentar ini penonton dapat memberikan kesan dan pesan dari karya yang penulis buat tentang tragedi tsunami Aceh.



**Gambar 8.** Lorong Keluar (Dok. Asril Fahmi, 2023)

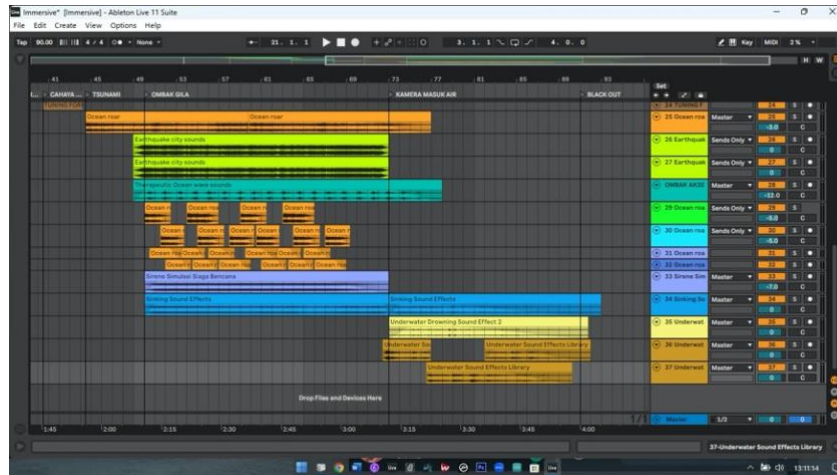
Proyektor diletakkan pada empat titik di empat sudut yang berbeda menggunakan stager, tiga proyektor menyinari dinding kiri, kanan, dan atas, sedangkan satu proyektor diletakkan tepat di atas lantai dengan jarak 5 meter untuk memancarkan visual pada lantai. Proses pemasangan proyektor dilakukan secara bertahap satu per satu agar bisa mendapatkan proyeksi yang presisi pada bagian dinding dan lantai. Penulis tidak memberikan lighting sama sekali pada instalasi karya ini untuk memberikan kesan duka mendalam. Penonton hanya diberikan sebuah lampu strongkeng sebagai sumber cahaya untuk menyusuri tulisan yang ada disepanjang Lorong.

### **Audio**

Audio memiliki peranan yang tidak kalah penting dengan visual. Tanpa audio, sebuah film akan cenderung terasa datar dan hambar, Audio juga merupakan senjata bagi para pembuat film untuk



dapat mengendalikan emosi, perasaan serta mood dari penontonnya sesuai dengan apa yang sang pembuat film ingin penontonnya rasakan. Sehingga perancangan dan konsep dalam pembuatan audio pada suatu film pun harus kuat. Perancangan dan konsep di dalam proses pembuatan audio disebut juga sebagai sound design.



**Gambar 9.** Proses Sound Design (Dok. Asril Fahmi, 2023)

## KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang dipaparkan diatas tsunami Aceh sebagai salah satu tragedi bencana terbesar abad ini kisahnya akan selalu ada di dalam jiwa rakyat Aceh sepanjang masa. Realitas tragedi tersebut penulis hadirkan ulang kedalam sebuah bentuk karya video instalasi ruangan mapping menggunakan pendekatan hiperealitas. Karya ini tidak dibuat untuk menyebarkan trauma atau ketakutan tetapi justru dengan harapan dapat menjadi medium baru dalam menyaksikan tsunami Aceh dengan cara yang berbeda.

## REFERENSI

- Bacher, H. (2012). *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Taylor & Francis.
- Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Koshimura, S., Oie, T., Yanagisawa, H., & Imamura, F. (2009). Developing fragility functions for tsunami damage estimation using numerical model and post-tsunami data from Banda Aceh, Indonesia. *Coastal Engineering Journal*, 51(3), 243-273.
- Lutters, Elizabeth. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Mascelli, J. V. (1965). *The five C's of cinematography* (Vol. 1). Hollywood: Grafic Publications.
- Piatanesi, A., & Lorito, S. (2007). Rupture process of the 2004 Sumatra–Andaman earthquake from tsunami waveform inversion. *Bulletin of the Seismological Society of America*, 97(1A), S223-S231.
- Piliang, Y. A. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Rush, Michael. (1999). *New Media in Late 20<sup>th</sup>- Century Art*. Singapore.
- Syamsidik, A. N., Oktari, R. S., & Fahmi, M. (2019). Aceh pasca lima belas tahun Tsunami: kilas balik dan proses pemulihan. *Banda Aceh: Tsunami and Disaster Mitigation Research Center (TDMRC) Universitas Syiah Kuala*.
- Suprpto, T. (2013). *Berkarier di bidang Broadcasting*. Media Pressindo.