

## ***Quarter-life Crisis* sebagai Sumber Ide Penciptaan Seni Instalasi**

### **Quarter-life Crisis as a Source of Ideas for Creating Installation Art**

**Febrianti Putri Arinda, Hariyanto, Agnisa Maulani Wisesa\***

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: agnisa.fs@um.ac.id

Paper received: 19-04-2023; revised: 02-05-2023; accepted: 27-06-2023

#### **Abstrak**

*Quarter-life crisis* (QLC) adalah perasaan khawatir yang hadir atas ketidakpastian kehidupan masa depan seputar hubungan, karir, dan kehidupan sosial yang terjadi sekitar usia 20-an. Efek relaksasi hujan dapat berperan dalam upaya mengatasi QLC. Hal inilah yang melatarbelakangi sebuah karya seni instalasi *site-specific* partisipatoris bertajuk "*Mizzly Signals*". Tujuan penciptaan seni instalasi ini adalah untuk merepresentasikan pengalaman seseorang ketika mendapat pencerahan atau petunjuk saat mengalami efek relaksasi ketika hujan. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni instalasi ini adalah metode penciptaan oleh SP Gustami, yang meliputi tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Teknik yang digunakan dalam proses perwujudan karya seni instalasi ini adalah teknik *assembling* serta teknik *trial and error*. Karya seni instalasi yang dihasilkan berupa visualisasi suasana hujan dengan komponen-komponen berupa *watercurtain*, juntaian benang, *matrix rain code* dan rangkaian lampu interaktif yang bersifat *site-specific* pada tangga di gedung D18 Universitas Negeri Malang. Karya ini memerlukan adanya partisipasi publik dalam perwujudannya.

**Kata Kunci:** *quarter-life crisis*; seni instalasi; seni partisipatoris

#### **Abstract**

Quarter-life crisis (QLC) is a feeling of anxiety that comes with the uncertainty of future life around relationships, career and social life that occurs around the age of 20. The relaxing effect of rain can contribute to overcoming QLC. This is the background of a participatory site-specific installation artwork entitled "*Mizzly Signals*". The purpose of this installation art creation is to represent someone's experience when they receive an guidance or enlightenment when experiencing the relaxing effect of rain. The method used in the creation of this installation artwork is the creation method by SP Gustami, which includes the exploration stage, design stage, and realization stage. The techniques used in the process of realizing this installation artwork are assembling techniques and trial & error. The resulting installation artwork is a visualization of the rainy atmosphere with components in the form of a watercurtain, strands of thread, matrix rain code and a series of site-specific interactive lights on the stairs in the D18 building of the State University of Malang. This work requires public participation in its realization.

**Keywords:** quarter-life crisis; installation art; participatory art

### **1. Pendahuluan**

Setiap manusia melewati fase-fase dalam menjalani kehidupan. Beberapa di antaranya mengalami suatu fase yang disebut sebagai *Quarter-life crisis* (QLC) yang dapat diartikan sebagai fase transisi dari kehidupan perguruan tinggi ke "dunia nyata" dengan rentang usia mulai dari masa remaja akhir hingga pertengahan usia 30 tahun, akan tetapi lebih dirasakan secara intens pada usia 20 tahunan. QLC didefinisikan sebagai suatu respon terhadap ketidakstabilan yang memuncak, perubahan yang konstan, terlalu banyaknya pilihan-pilihan serta

perasaan panik dan tidak berdaya (*sense of helplessness*) yang biasanya muncul pada individu di rentang usia 18 hingga 29 tahun (Robbins & Wilner, 2001). Individu merasakan tekanan yang sangat besar, terutama berasal dari harapan yang terlalu tinggi tentang bagaimana kehidupan dan karir mereka seharusnya, mengakibatkan perasaan kecewa ketika tujuan tidak tercapai (Stapleton, 2012). Adapun menurut Fischer (2008) QLC adalah perasaan khawatir yang hadir atas ketidakpastian kehidupan mendatang seputar relasi, karir, dan kehidupan sosial yang terjadi sekitar usia 20-an.

Terdapat beberapa faktor penyebab terjadinya QLC pada diri individu. Menurut Arnett (2004) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menjadi penyebab QLC. Faktor internal yang dapat menjadi penyebab QLC pada diri individu yaitu eksplorasi identitas, ketidakstabilan prinsip gaya hidup, menjadi fokus pada diri sendiri, merasa berada di antara remaja dan dewasa, serta memiliki berbagai macam harapan untuk masa depan. Sedangkan faktor eksternal yang menjadi penyebab QLC pada diri individu di antaranya yaitu teman, percintaan dan relasi dengan keluarga, kehidupan pekerjaan dan karir, dan tantangan akademik.

Robinson dkk., (2013) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa karakteristik umum sebagai tanda bahwa individu sedang mengalami QLC. Di antaranya ialah sebagai berikut, (1) individu merasa tidak mengetahui keinginan dan tujuan hidupnya; (2) pencapaian pada usia 20-an tidak sesuai dengan harapan; (3) takut akan kegagalan; (4) tidak ingin merelakan masa kecil dan masa remaja berakhir; (5) takut tidak mampu menempatkan pilihan yang tepat untuk sebuah keputusan; dan (6) cenderung membandingkan pencapaian dan keadaan diri sendiri dengan orang lain sehingga membuat diri merasa tidak mampu dan tidak berguna.

Berdasarkan hasil observasi penulis di media sosial facebook, penulis mengamati beberapa individu yang tengah menghadapi QLC. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi QLC di antaranya yaitu konsultasi kepada psikolog serta relaksasi dengan menikmati suasana hujan (wawancara tanggal 12 Maret 2023). Hujan merupakan peristiwa turunnya berupa cairan dari suatu larutan gas raksasa (atmosfer) ke permukaan bumi baik itu carian yang berwujud beku ataupun berwujud cair (Novianto & Nataliani, 2022). Hujan memiliki aroma alami yang dapat memberikan ketenangan dan kenyamanan. Namun pada dasarnya hujan tidak beraroma. Aroma yang timbul ketika hujan berasal dari aroma tanah kering yang terkena tetesan air hujan. Aroma ini disebut dengan *petrichor*. *Petrichor* adalah suatu molekul yang menghasilkan aroma menyengat pada tanah yang berasal dari gabungan tanah, tumbuhan, bakteri yang terkena air (Najibah, Trihanondo, & Kusumanugraha, 2022). Selain aroma, suara rintik hujan juga dapat memberikan ketenangan yang dapat memberikan efek relaksasi pada tubuh. Terkadang memang hujan membawa perasaan seseorang pada kegalauan, kegelisahan, kesedihan, bahkan kemarahan (Poniman, 2017). Akan tetapi hujan juga memberikan kebahagiaan (Poniman, 2017).

Efek relaksasi yang timbul akibat hujan juga pernah terjadi pada diri penulis ketika dalam perjalanan dengan kondisi cuaca sedang hujan. Penulis merasa kehadiran hujan tersebut membangkitkan rasa tenang dan damai dalam diri penulis. Penulis merasa bahwa dalam perjalanan tersebut penulis mendapatkan sebuah petunjuk untuk mengatasi permasalahan yang tengah dialami penulis. Penulis seketika merasa bahwa pertolongan Tuhan akan selalu ada bersama penulis. Permasalahan yang dialami penulis seakan telah luntur diguyur hujan pada saat itu. Hal ini juga dapat menjadi sebuah pembuktian bahwa nilai religiusitas pada diri

penulis dapat berperan dalam upaya mengatasi QLC. Nilai-nilai kebaikan di dalam agama dianggap mampu membantu individu menyelesaikan persoalan-persoalan lebih terarah sesuai dengan akar permasalahan yang dihadapi (Habibie, Syakarofath, & Anwar, 2019).

Pengalaman relaksasi hujan ketika menghadapi QLC merupakan hal yang dirasa lebih bermakna jika dinikmati secara langsung oleh masyarakat luas sehingga dapat menjadi sebuah konsep dalam penciptaan seni yang mengimplementasikan estetika relasional. Bourriaud (2002) mengusulkan seni relasional mengambil hubungan manusia sebagai subjeknya dan membentuk apa yang dia sebut "celah sosial" — sebuah ruang yang mengusulkan cara-cara alternatif untuk hidup di luar "zona komunikasi" sehari-hari yang biasanya kita sosialisasikan di dalamnya. Visi awal dari apa yang kemudian dikenal sebagai "estetika relasional", yakni praktik artistik yang meleburkan batas-batas antara seniman dan masyarakat (Marcuse, 2006). Adapun bentuk seni sebagai wujud implementasi estetika relasional salah satunya ialah seni instalasi partisipatoris.

Robert, A. (1990: 90), mengutarakan bahwa seni instalasi pertama kali muncul di dunia pada era aliran *Pop Art* yakni di sekitar tahun 1950-1970-an. Munculnya seni ini ditandai dengan sebuah karya Judy Pfaff yang menciptakan sebuah taman bawah laut dari bermacam-macam sampah yang menjadi terlihat fantastis dan monumental. Terdapat pula karya Daniel Buren berupa instalasi garis-garis yang diterapkan pada struktur-struktur yang diuraikan dengan menempatkannya pada karakter fisik maupun sosial dari tempat tersebut. Secara harfiah seni instalasi berasal kata *install* yang berarti memasang, dan *installation* yang berarti pemasangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni instalasi merupakan seni yang memasang, menggabungkan, mengkombinasikan dan mengkonstruksi beberapa benda yang dinilai dapat memberikan sebuah makna tertentu. Adapun menurut Mark Rosenthal (2003) dalam bukunya yang berjudul *Understanding Installation Art* seni instalasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu *Filled-Space Installation* dan *Site-Specific Installation*. *Filled-space* adalah di mana karya seni instalasi hanya berfungsi sebagai pengisi ruangan dan apabila dipindah ke ruang lain bentuk karya akan tetap sama. Sedangkan *Site-specific* adalah di mana karya seni instalasi bersifat adaptif terhadap ruang. Karya sangat kontekstual pada ruang dan menjadi dialog antara seniman dengan ruang serta lingkungannya.

Bentuk seni instalasi yang bersifat *site-specific* di antaranya ialah seni partisipatoris. Seni partisipatoris merupakan sebuah bentuk seni yang tercipta melalui adanya partisipasi publik. Menurut Maulana dkk (2018) karya seni partisipatoris yaitu karya yang sifatnya interaktif serta bekerja berkesinambungan dengan masyarakat. Hal ini dimanifestasikan melalui keterlibatan penonton yang dirancang dalam ruang pameran, atau melalui aktivitas seni sosial yang dilakukan di ruang publik dengan menggerakkan partisipasi masyarakat. Selain bertujuan untuk memperkaya pengalaman estetis penonton, partisipasi sebagai bentuk demokratisasi atas seni yang berupaya untuk mengembalikan esensi kolektivitas dan membangun ikatan sosial menuju perubahan sosial yang konstruktif. Lakoro dkk (2021) mengungkapkan bahwa seni partisipatoris menjadi suatu pendekatan untuk membangun media komunikasi yang positif di masyarakat karena sifatnya yang *site-specific*.

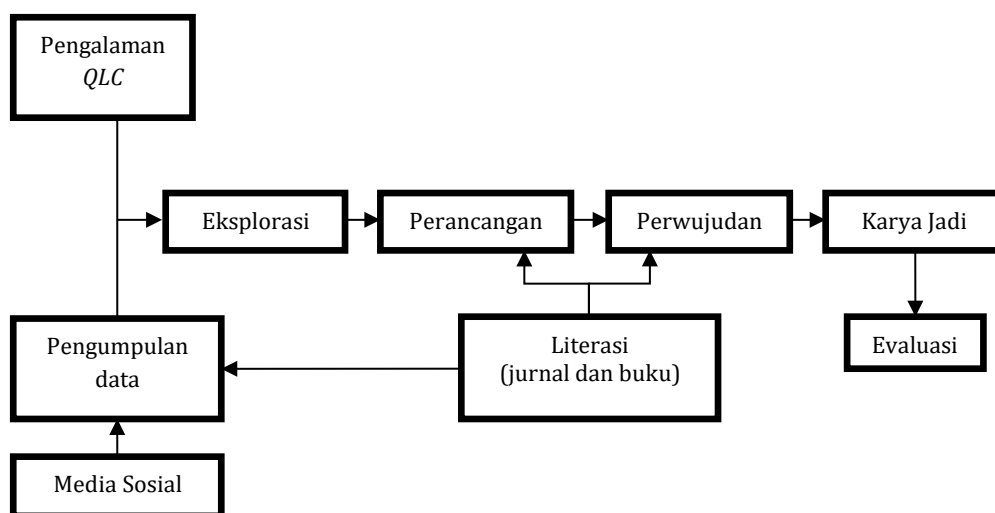
Salah satu perwujudan seni instalasi partisipatoris dapat ditinjau pada karya seni Instalasi "Curiosity Cloud" oleh Katharina Mischer dan Thomas Traxler (2015). Karya ini terdiri dari bohlam kaca yang ditanggihkan, yang masing-masing berisi model serangga buatan. Instalasi tersebut tidak akan aktif jika tidak terdapat partisipan/masyarakat di sekitar karya

tersebut. Bola lampu akan menyala serta serangga di dalamnya juga akan berterbangan ketika pengunjung mendekat. Selain itu, seni partisipatoris juga dapat ditinjau dalam Jurnal penelitian penciptaan seni instalasi oleh Jiang dkk (2019) yang berjudul “Real-time Sound Visualization with Touch OSC: Stimulating Sensibility through rhythm in nature”. Dalam penelitian ini Jiang dkk mengusung keseimbangan antara teknologi dan seni. Yakni mencari pemulihan sensibilitas dan karakteristik seni media yang menjadi pusat interaksi antara rasionalitas dan sensibilitas. Pengunjung dapat memainkan musik dengan mudah melalui *Touch OSC* seperti musisi.

Adapun tujuan dari penciptaan karya seni instalasi ini adalah mengekspresikan ide dari hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar (Admojo, Widodo, & Prasetyo. (2023) dan Islam, Ponimin, & Sidiyawati, (2023), serta pengalaman ketika mendapatkan efek relaksasi hujan ketika menghadapi QLC ke dalam sebuah karya seni instalasi yang akan divisualisasikan menggunakan ilustrasi digital, *watercurtain* serta rangkaian lampu interaktif yang diterapkan pada tangga di gedung D 18 Universitas Negeri Malang. Selain untuk mengekspresikan ide penulis, penciptaan karya instalasi ini juga dapat berfungsi sebagai referensi bagi pencipta selanjutnya yang juga mengusung tema seni media baru, seni instalasi, seni *site-specific*, serta seni partisipatoris.

## 2. Metode

Penciptaan karya seni instalasi ini menggunakan dasar teori seperti karya penciptaan yang lain guna menjadi acuan dalam pembuatannya agar karya yang dihasilkan sesuai dengan ide dan tema. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni instalasi ini adalah tahapan metode S.P. Gustami (2004) yang dimodifikasi. Tahapan-tahapan tersebut dijabarkan pada bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan tahap penciptaan seni (Arinda, 2023)

Berikut deskripsi tahapan-tahapan pada bagan tersebut yang berkaitan dengan proses penciptaan karya:

### Tahap eksplorasi

Tahapan eksplorasi terdiri dari eksplorasi ide dan konsep, eksplorasi visual, eksplorasi estetik, serta eksplorasi media dan teknik. Dalam eksplorasi ide dan konsep, penulis menelu-

suri kembali bagaimana terjadinya pengalaman traumatik pada diri penulis. Penulis merenungkan proses serta hal apa saja yang menjadi faktor-faktor terjadinya peristiwa relaksasi hujan saat mengalami QLC. Penulis juga melakukan wawancara melalui chat di media sosial Facebook, serta mengumpulkan data dari berbagai literatur seperti buku maupun artikel jurnal. Setelah melakukan eksplorasi ide dan konsep, penulis melanjutkan tahap eksplorasi visual. penulis mencari berbagai referensi di internet serta media sosial seperti Facebook, Instagram dan YouTube. Kemudian penulis mencatat hasil eksplorasi untuk dikonversi ke dalam bentuk sketsa.

Dalam tahap eksplorasi estetika, penulis mengacu pada estetika relasional N. Bourriaud (2002) yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Penulis mengkaji berbagai literatur tentang implementasi estetika relasional. Penulis mencoba menggunakan ruang publik sebagai media dalam berkarya agar lebih mudah melibatkan masyarakat untuk turut menjadi bagian dari karya seni sebagaimana prinsip estetika rasional.

Tahap selanjutnya yaitu eksplorasi media dan teknik. Eksplorasi media dan teknik merupakan penggalian informasi terkait pemilihan media, alat, bahan serta teknik yang digunakan dalam proses berkarya. Dalam proses pembuatan karya ini, penulis memilih berbagai media sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan. Adapun media utama yang digunakan ialah tangga pada gedung D18 Universitas Negeri Malang. Sedangkan pada pemilihan teknik, penulis menggunakan teknik *assembling* serta teknik *trial and error*.

#### *Tahap perancangan*

Pada tahap perancangan, penulis mencoba untuk menuangkan ide yang telah diperoleh dari tahap eksplorasi ke dalam bentuk visual berupa sketsa 2D dan 3D. Di dalam sketsa karya tersebut dapat dilihat rencana bentuk karya secara utuh. Selanjutnya, sketsa akan dijadikan acuan dalam proses pembuatan karya. Setelah membuat sketsa, penulis membuat karya percobaan sebagai media eksperimen penulis sebelum mewujudkan karya yang sesungguhnya.

#### *Tahap perwujudan*

Tahap perwujudan merupakan proses merealisasikan sketsa atau rancangan menjadi sebuah karya. Tahap perwujudan juga merupakan hasil evaluasi dari karya sebelumnya. Pada tahap perwujudan penulis berkolaborasi dengan artisan karena pengetahuan serta keterampilan penulis yang masih terbatas terkait rangkaian listrik serta sirkulasi air. Terdapat empat tahapan dalam proses perwujudan di antaranya ialah: (1) mencari dan mengolah sumber ide yang kemudian dijadikan konsep dan divisualisasikan menjadi gambar sketsa; (2) mengumpulkan alat dan bahan; (3) merakit bahan-bahan yang akan dijadikan sebagai komponen karya; dan (4) merangkai seluruh komponen karya instalasi pada media sesuai dengan rancangan. Apabila langkah-langkah di atas sudah terlaksana, maka akan tercipta sebuah karya seni instalasi *site-specific* partisipatoris pada ruang publik berupa tangga yang nantinya akan dilakukan penyajian karya dalam bentuk pameran. Di dalamnya terdapat uji coba dan apresiasi karya. Setelahnya dilakukan evaluasi terhadap semua tahapan yang telah dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara konsep dan rancangan terhadap karya seni instalasi yang diciptakan.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Pada penciptaan seni instalasi ini penulis akan mewujudkan visualisasi suasana hujan pada ruang publik berupa tangga di gedung D18 Universitas Negeri Malang. Adapun kom-

ponen utama yang ditampilkan ialah *watercurtain*, juntaian benang, rangkaian lampu, dan ilustrasi digital berupa *matrix rain code*. Sedangkan komponen pendukung berupa stiker dan *lighting* tambahan. Masing-masing komponen dirangkai dengan mempertimbangkan sumber ide yaitu efek relaksasi hujan terhadap individu yang sedang mengalami QLC. Alasan utama penulis memilih hal tersebut sebagai sumber ide penciptaan seni instalasi partisipatoris ini dikarenakan dewasa ini QLC marak terjadi pada lingkungan sekitar penulis maupun diri penulis sendiri sehingga penulis merasa penting untuk berbagi pengalaman penulis dalam menghadapi QLC yang salah satunya yaitu memperoleh pencerahan dengan efek relaksasi hujan. Selain itu, bagi penulis juga dapat menjadi pengalaman dan menambah pengetahuan dalam menciptakan suatu karya seni instalasi *site-specific* partisipatoris.

### 3.1. Eksplorasi

Dalam tahap eksplorasi ide dan konsep, penulis menelusuri kembali bagaimana terjadinya pengalaman traumatik pada diri penulis. Penulis merenungkan proses serta hal apa saja yang menjadi faktor-faktor terjadinya peristiwa relaksasi hujan saat mengalami QLC. Selain itu, penulis melakukan wawancara melalui chat di media sosial facebook. Wawancara dilakukan dengan beberapa *friendlist* penulis, yang penulis deskripsikan sebagai responden 1, responden 2, responden 3, responden 4, responden 5, dan responden 6. Seluruh responden memiliki rentang usia 20-24 tahun yang sedang atau pernah mengalami fase QLC. Penulis juga mengumpulkan data dari berbagai literatur seperti buku maupun artikel jurnal terkait.

Berdasarkan hasil eksplorasi, wawancara, serta pengkajian berbagai literatur berupa buku maupun artikel jurnal, maka diperoleh konsep dalam penciptaan seni instalasi *site-specific* partisipatoris ini yaitu sebuah perjalanan ketika hujan yang memberikan efek relaksasi dan ketenangan bagi individu yang sedang mengalami QLC sehingga kemudian individu mendapatkan petunjuk untuk bangkit dan menghadapi masalahnya.

Setelah memperoleh konsep karya, penulis melanjutkan tahap eksplorasi visual. Penulis menjelajahi internet serta media sosial seperti facebook, instagram dan youtube untuk memilah referensi visual yang sesuai dengan konsep karya. Kemudian penulis mencatat hasil eksplorasi untuk dikonversi ke dalam bentuk sketsa. Setelah melakukan tahap eksplorasi visual, penulis melanjutkan tahap eksplorasi estetika. Penulis menelusuri berbagai referensi estetika seni instalasi berkenaan dengan konsep yang telah ditentukan. Adapun ranah estetika yang sesuai dengan konsep karya ialah estetika relasional. Penulis mengimplementasikan estetika relasional pada karya dengan merespon ruang publik sebagai media dalam berkarya agar lebih mudah melibatkan masyarakat untuk turut menjadi bagian dari karya seni sebagaimana prinsip estetika rasional.

Dalam proses eksplorasi ruang publik sebagai media berkarya, penulis menetapkan kriteria bagaimana ruang publik yang sesuai dengan konsep karya terlebih dahulu. Adapun kriteria tersebut yakni: (1) ruang dengan pencahayaan yang redup; (2) ruang yang mudah diakses publik; dan (3) ruang yang tidak bising. Berdasarkan kriteria tersebut ditemukan sebuah ruang publik yang sesuai untuk direspon yakni tangga evakuasi pada gedung D18 Universitas Negeri Malang. Tangga tersebut memiliki pencahayaan yang cukup redup apabila lampu dimatikan karena terletak pada pojok gedung dan jauh dari paparan sinar matahari. Tangga tersebut berfungsi sebagai alternatif akses untuk naik-turun gedung D18 sehingga sangat sering dilalui oleh publik. Lokasi tangga berada di dalam gedung D18 yang tidak lain adalah gedung perkuliahan sehingga suasana cukup kondusif dan tidak terlalu berisik.

Setelah media berkarya ditentukan, penulis melanjutkan eksplorasi alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya. Penulis memilih alat dan bahan dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan konsep karya yang ingin penulis sampaikan. Adapun alat dan bahan yang digunakan tercantum pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Alat**

No	Alat	No	Alat
1	Obeng	9	Palu
2	Tang	10	Gergaji
3	Gunting	11	Gergaji besi
4	Korek api	12	Jarum
5	Cutter	13	Mesin jahit
6	Laptop	14	Meteran
7	LCD Proyektor	15	Spidol
8	Obeng listrik	16	Stapler

**Tabel 2. Bahan**


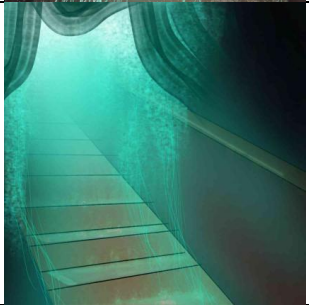


No	Bahan	No	Bahan
1	Pipa PVC	13	Kain hitam
2	Air	14	Lampu <i>led strip</i>
3	Lem pipa	15	Kawat
4	Lampu	16	Tampah
5	Sensor gerak	17	Kayu
6	Kabel listrik	18	Kabel roll
7	Benang	19	Karpet
8	Kapas <i>microfiber</i>	20	Plastik
9	Galon	21	Solatip
10	Botol plastik	22	Selang air
11	Kain kaca	23	Karet ban
12	Stiker	24	Paku

Setelah mengeksplorasi alat dan bahan, penulis melakukan eksplorasi teknik. Adapun teknik utama yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik *assembling* atau merakit. Teknik *assembling* dilakukan pada proses perakitan karya pada media tangga. Sedangkan dalam proses pembuatan lampu interaktif diperlukan teknik *trial and error* dalam mengatur waktu dan sensitivitas sensor gerak agar lampu menyala disaat lampu dihiperi.

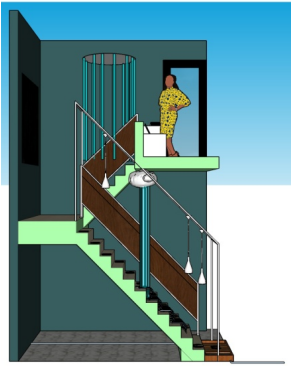

### 3.2. Perancangan

Setelah memperoleh hasil eksplorasi secara menyeluruh, maka langkah selanjutnya ialah melangsungkan tahap perancangan yakni menuangkan ide dan konsep yang diperkuat dari data dan permasalahan kedalam bentuk rancangan visual berupa sketsa. Di dalam sketsa karya tersebut dapat dilihat rencana bentuk karya secara utuh serta posisi benda-benda yang menjadi unsur karya berupa lorong tangga dengan *watercurtain*, lampu interaktif, juntaian benang, serta ilustrasi digital *matrix rain code*. Terdapat dua jenis sketsa dalam tahap perancangan ini yaitu sketsa 2D dan sketsa 3D. Sketsa 2D digunakan penulis sebagai acuan dalam mengatur pencahayaan. Sedangkan sketsa 3D digunakan penulis sebagai acuan dalam tata letak unsur-unsur karya.

**Tabel 3. Gambar sketsa**


No	Jenis Sketsa	Sudut Pandang	Gambar
1	Sketsa 2D	Tampak depan tangga bawah	
		Tampak depan tangga atas	
2	Sketsa 3D	Tampak depan	
		Tampak Atas	

**Tabel 3. Gambar sketsa (Lanjutan)**

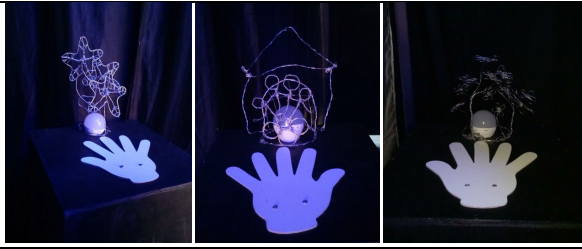
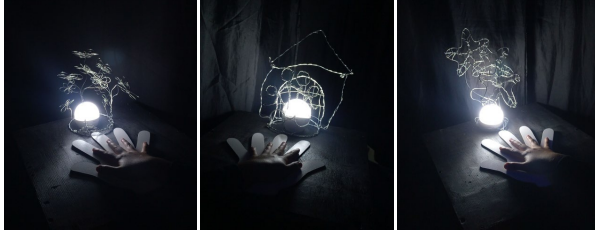
No	Jenis Sketsa	Sudut Pandang	Gambar
2	Sketsa 3D	Tampak Samping	
		Tampak Perspektif	

Dalam proses perancangan, penulis juga membuat karya percobaan sebagai media eksperimen penulis sebelum mewujudkan karya yang sesungguhnya. Karya berupa instalasi 3d berbentuk lorong berukuran 1,3m × 4m × 2,25m. Di dalam lorong terdapat *watercurtain* dan pedestal dengan lampu interaktif. Karya juga bersifat partisipatif yakni melibatkan partisipasi publik dalam proses kreatif sehingga tidak terdapat batasan dimensi ruang apresiasi dalam karya ini. Pengunjung dapat masuk kedalam lorong dan berinteraksi dengan karya secara langsung. Lampu akan menyala ketika pedestal disentuh menggunakan tangan yang dibasahi melalui *watercurtain*.

**Tabel 4. Karya percobaan**

No	Gambar	Keterangan
1		Foto keseluruhan karya

**Tabel 4. Karya percobaan (Lanjutan)**

No	Gambar			Keterangan
2		Tampak pedestal dengan lampu sebelum disentuh		
3		Tampak pedestal dengan lampu setelah disentuh menggunakan tangan yang sudah dibasahi pada <i>watercurtain</i>		





### 3.3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses pengembangan karya yang mengacu pada perancangan, yaitu melanjutkan desain yang telah ditentukan serta mengembangkan karya percobaan. Tahap perwujudan juga merupakan hasil evaluasi dari karya sebelumnya. Dalam proses perwujudan karya, penulis berkolaborasi dengan artisan supaya karya yang diwujudkan dapat sesuai dengan konsep dan tema.

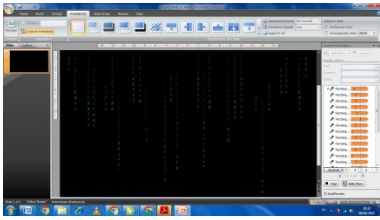


**Tabel 5. Proses berkarya**

No	Proses	Gambar	Keterangan
1	Pembuatan <i>watercurtain</i>		<i>Watercurtain</i> dibuat menggunakan pipa PVC yang berukuran 2m x 1m yang dikaitkan pada kerangka kayu. Bagian atas <i>watercurtain</i> dilubangi menggunakan jarum. Pada jalur masuk air terdapat kran untuk mengatur kederasan air. Penampung air terbuat dari plastik yang dibentangkan. Akses keluar masuk air menggunakan selang. (Kolaborasi dengan artisan)

**Tabel 5. Proses berkarya (Lanjutan)**

No	Proses	Gambar	Keterangan
2	Pembuatan visualisasi awan dengan air yang mengalir		Visualisasi awan dengan air yang mengalir dibuat menggunakan galon dan botol plastik yang dilapisi kapas <i>microfiber</i> lembut serta benang dengan kombinasi gliter berukuran 2m. Didalamnya terdapat lampu bohlam berwarna putih. Ketika bohlam menyala maka awan akan terlihat seperti mendung.
3	Pembuatan kantong untuk lampu interaktif		Kantong lampu terbuat dari kain kaca dan tali kur sebagai kancingnya. Kain kaca merupakan jenis kain yang dapat memantulkan cahaya. Pada bagian dalam kantong ditambahkan kapas <i>microfiber</i> , agar cahaya lampu tidak terlalu silau. Sedangkan pada bagian luar kantong ditempel stiker dengan diksi keluh kesah dari para responden.
4	Pembuatan kerangka untuk menggantung lampu dan awan		Kerangka yang digunakan untuk menggantung lampu bohlam dan tiruan awan terbuat dari pipa PVC dan kayu berukuran 400 cm x 200 cm x 100 cm. Pada bagian tengah dibentangkan tali kur yang dibentuk menyerupai jaring sebagai tempat untuk menggantung.
5	Pembuatan ruang pencerahan		Ruang pencerahan terbuat dari tampah berdiameter 85cm yang dikelilingi juntaian benang. Pada bagian pinggir tampah dipasang lampu <i>led strip</i> secara melingkar, kemudian di tambahkan kapas <i>microfiber</i> .

Tabel 5. Proses berkarya (Lanjutan)

No	Proses	Gambar	Keterangan
6	Pembuatan <i>matrix digital rain code</i>		<i>Matrix digital rain code</i> dibuat menggunakan aplikasi Microsoft Office Powerpoint. Font yang digunakan adalah <i>Matrix Code NFI</i> . Proses menganimasikan dilakukan dengan fitur <i>custom animation</i> . Animasi diatur dalam mode <i>loop until end of slide</i> .
7	Mengatur sensitivitas dan waktu pada sensor gerak		Mengatur sensitivitas dan waktu pada sensor gerak dengan menggunakan teknik <i>trial and error</i> . (Kolaborasi dengan artisan)
8	Merangkai seluruh komponen karya		Setelah seluruh komponen karya berhasil diwujudkan, maka langkah selanjutnya adalah proses merangkai karya pada media tangga di gedung D18 Universitas Negeri Malang menggunakan teknik <i>assembling</i> . Pada proses ini juga dilakukan penggabungan kabel lampu supaya dapat dicolokkan pada satu stop kontak. (Kolaborasi dengan artisan)

Berdasarkan pada Tabel 5, dapat diketahui bahwa proses perwujudan berjalan sesuai dengan proses yang telah direncanakan. Sesuai penjelasan di atas, penulis berkolaborasi dengan artisan pada beberapa aspek seperti perangkaian listrik serta pengaturan sirkulasi air karena dibutuhkan keterampilan khusus yang hanya dimiliki seorang ahli dalam bidang tersebut.

### 3.4. Hasil Karya

Hasil dari penciptaan ini diperoleh satu kesatuan yang utuh berupa karya seni instalasi partisipatoris *site-specific* pada tangga gedung D18 Universitas Negeri Malang, yang di dalamnya berisikan lima komponen karya yaitu *watercurtain*, tiruan awan mendung dengan air yang mengalir, rangkaian lampu interaktif, ilustrasi digital *matrix rain code* serta ruang pencerahan.



Gambar 2. Foto karya instalasi (Arinda, 2023)

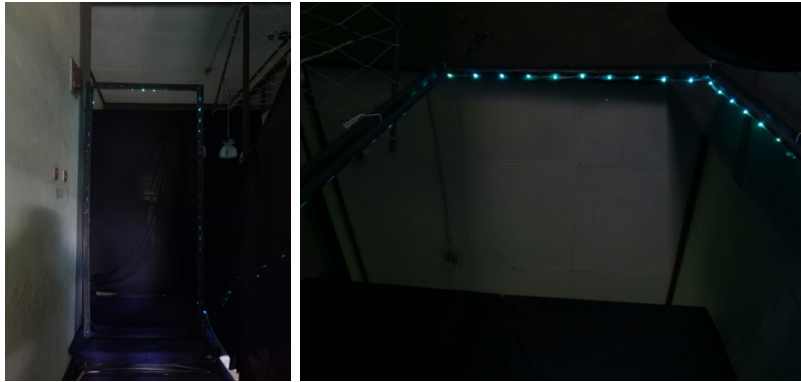
### 1) Detail Karya

Judul : Mizzly Signals  
Ukuran : 600 cm x 250 cm x 600 cm  
Media : Mix media (air, pipa, benang, lampu, kayu, proyektor) pada tangga gedung D18 Universitas Negeri Malang  
Tahun : 2023  
Deskripsi :

'Mizzly' atau gerimis adalah sebutan untuk hujan dengan tetesan yang kecil. Tetesan gerimis terkadang memberikan sebuah sinyal atau pertanda bagi seseorang. Mengingatkan kembali akan masalah kehidupannya terutama saat menghadapi QLC. Kehadiran gerimis seringkali sedikit merepotkan pada beberapa aspek akan tetapi terkadang dapat menimbulkan sebuah efek relaksasi yang dapat membantu untuk menenangkan hati dan pikiran yang pada awalnya gelisah terkadang menjadi lega dan kembali segar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Savira (2020) ditemukan bahwa hujan mampu menjadi terapi pengobatan kejiwaan yang sangat baik untuk menenangkan pikiran. Suara hujan dapat memberikan suasana tenang dan menciptakan rasa kesejahteraan (Salsabila & Arsandrie, 2021). Sehingga seseorang termotivasi untuk bersemangat kembali dan bangkit dari masalah.

### 2) Spesifikasi Karya

Karya bersifat *site-specific* pada ruang yakni pada tangga gedung D18 Universitas Negeri Malang. Pemilihan tangga ini didasari oleh konsep "bangkit" yang penulis sematkan dalam esensi utama tangga yakni sebuah sarana yang digunakan untuk naik ke tempat yang lebih tinggi. Tangga berada pada pojok ruangan tanpa ventilasi sehingga cahaya yang masuk sangat minim. Suasana gelap yang dihadirkan oleh ruang tersebut dapat menjadi cerminan suasana hati seseorang yang tengah menghadapi QLC. Hasil pengamatan pada lokasi dan suasana tangga secara *existing*, memunculkan ide untuk merespon tangga tersebut dan mengaitkannya dengan suasana hujan. Sehingga penulis menambahkan beberapa komponen yang dapat memvisualisasikan suasana hujan diantaranya ialah *watercurtain*, tiruan awan mendung dengan air yang mengalir serta *matrix rain code*.



Gambar 3. *Watercurtain* (Arinda, 2023)

*Watercurtain* merupakan komponen pertama yang menciptakan interaksi antara karya dengan pengunjung. Air yang menetes akan memberikan stimulus terhadap pengunjung yang kemudian membuat pengunjung merasakan suasana pada awal hujan gerimis. *Watercurtain* terletak pada sebelah ujung tangga menghadap ke arah pintu gedung. Di baliknya terdapat ruang kosong yang ditutup dengan kain hitam untuk meminimalisasi cahaya yang masuk dari sisi lain gedung. Kerangka *watercurtain* juga dicat menggunakan warna gelap. Pada bagian dalam *watercurtain* dipasang lampu *led strip* supaya air yang menetes dapat terlihat seolah bercahaya. Keberadaan *watercurtain* dapat dimaknai sebagai sebuah gerbang yang mengantarkan seseorang untuk mendapat pencerahan atau petunjuk. Air yang menetes diantara kegelapan dalam area sekitar *watercurtain* memvisualisasikan seseorang yang mulai teringat akan permasalahan yang terjadi saat sedang mengalami QLC.



Gambar 4. Tiruan Awan Mendung (Arinda, 2023)

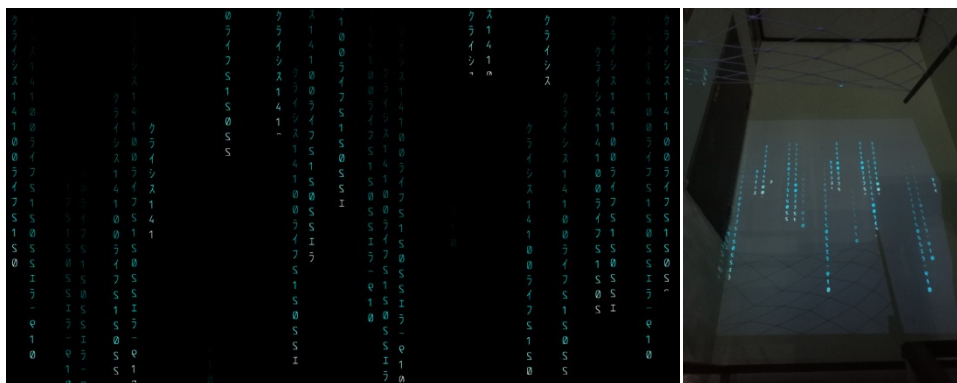
Setelah mengakses *watercurtain*, pengunjung diarahkan langsung untuk mengakses tangga. Pada tangga bagian bawah terdapat tiruan awan mendung serta lampu interaktif. Keberadaan tiruan awan mendung yang seolah-olah meneteskan air hujan ini bertujuan untuk memperkuat penggambaran suasana hujan. Awan tiruan ini terbuat dari galon dan botol plastik yang dilapisi oleh kapas. Kapas yang digunakan ialah kapas *microfiber* atau bulu angsa sintesis yang memiliki tekstur halus dan lembut menyerupai awan. Di dalamnya terdapat bohlam yang memancarkan cahaya sehingga awan tiruan yang pada awalnya berwarna putih dapat menjadi lebih gelap akibat bayangan yang terbentuk. Adapun tiruan air hujan terbuat dari juntaian benang berwarna putih dan tosca yang dikombinasikan dengan benang gliter agar terdapat titik-titik yang terlihat mengkilat seperti tetesan air hujan. Pada bagian bawah terdapat *lighting* tambahan untuk memperkuat cahaya warna tosca pada benang. Selain mendukung secara visual, *lighting* tambahan ini juga memiliki makna filosofis yaitu sebuah

pertanda awal munculnya efek relaksasi hujan setelah seseorang mendapatkan stimulus dari tetesan air pertama saat gerimis.



**Gambar 5. Lampu Interaktif** (Arinda, 2023)

Komponen interaktif selanjutnya adalah lampu dengan sensor gerak. Lampu akan menyala jika terdapat deteksi gerakan oleh pengunjung yang mulai mengakses tangga. Lampu digantung dan dibungkus menggunakan kain memiliki makna bahwa setiap petunjuk yang datang terkadang tidak tampak secara langsung dan membutuhkan proses untuk sampai. Pada luar bungkus terdapat stiker berisikan keluh kesah seseorang yang sedang mengalami QLC. Stiker tersebut akan menjadi silau ketika terkena cahaya lampu yang menggambarkan bahwa permasalahan juga akan memudar ketika seseorang telah mendapatkan petunjuk untuk bangkit. Lampu ini berjumlah tiga buah seperti pada karya sebelumnya yang dapat dimaknai sebagai tiga cara yang dapat membantu memberikan petunjuk ketika seseorang sedang menghadapi QLC di antaranya yaitu mendekati diri kepada Tuhan, bertanya kepada orang terdekat, dan *self-love* atau *self-esteem* dengan memberikan reward kepada diri sendiri agar pikiran menjadi rileks kembali. Semakin tinggi tingkat *Self-Esteem* maka tingkat *Quarter-Life Crisis* akan semakin rendah (Husain & Suminar, 2022).



**Gambar 6. Matrix Rain Code** (Arinda, 2023)

*Matrix rain code* ditampilkan pada sisi tengah tangga melalui LCD proyektor. *Matrix rain code* terdiri dari angka dan huruf katakana yang dianimasikan menggunakan aplikasi Microsoft Office Powerpoint. Beberapa angka dan huruf yang ditampilkan berhubungan dengan QLC seperti “クライシス” yang berarti krisis, “ライフ” yang berarti *life*, dan angka “1 4 1 0 0” memiliki arti seperempat. Selain memuat konsep karya, *matrix rain code* juga dapat memperkuat visualisasi suasana hujan dalam ruangan. Setiap pengunjung yang datang akan tertimpa visualisasi hujan berupa cahaya *matrix rain code* dari proyektor yang mengandung

makna bahwa efek relaksasi hujan mulai merasuk ke dalam tubuh seseorang dan merelaksasi pikiran yang pada awalnya gelisah menjadi tenang dan damai.



**Gambar 7. Ruang Pencerahan (Arinda, 2023)**

Ruang pencerahan divisualisasikan dengan rangkaian lampu dan juntaian benang yang melingkar. Kemudian dilapisi kain hitam pada bagian luar supaya cahaya yang di dalam menjadi semakin terang. Pada bagian juntaian benang terdapat stiker yang berisikan kata-kata positif yang merupakan balasan untuk keluh kesah pada bungkus lampu. Kata-kata positif dapat menumbuhkan semangat dan motivasi (Arif, Hubeis, Sugihen, Purnaningsih, & Saleh, 2015). Ruang pencerahan ini merupakan komponen terakhir pada instalasi yang berada pada tangga bagian atas yang dapat dimaknai sebagai puncak di mana seseorang yang sedang mengalami QLC pada akhirnya menemukan sebuah petunjuk untuk bangkit dari masalah setelah melalui perjalanan yang memberikan efek relaksasi hujan.

Keseluruhan komponen instalasi didominasi dengan pencahayaan berwarna tosca. Pemilihan warna tosca didasari dengan konsep relaksasi ketika hujan. Dalam psikologi warna, biru tosca memiliki makna menenangkan, mengendalikan, suka cita, intuisi, kestabilan emosional, loyalitas, dan kebijaksanaan (Purwaningsih & Oemiati, 2021). Adapun menurut Darmo dan Alim (2022) warna tosca memberikan penyemangat ketika seseorang mengalami *stress* mental, kelelahan, dan merasa kesepian. Efek relaksasi ketika hujan dapat memberikan dorongan atau motivasi pada seseorang yang tengah menghadapi QLC. Sehingga warna tosca sesuai untuk mendominasi pencahayaan pada karya.

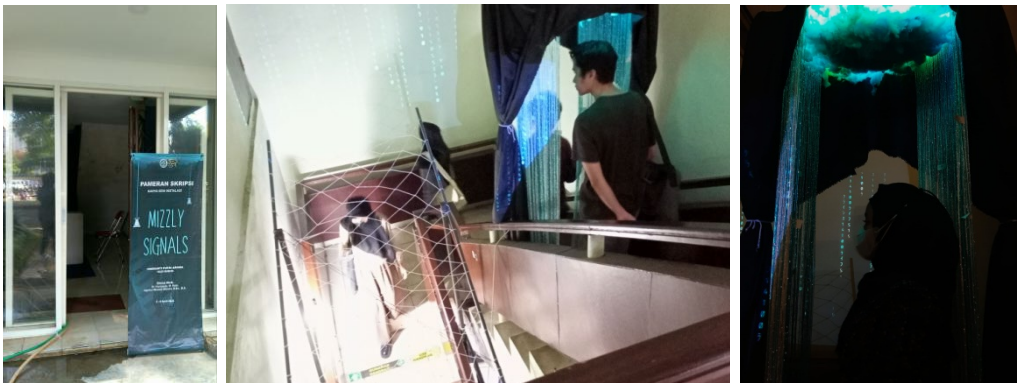
### **3.5. Evaluasi**

Evaluasi adalah tahap penilaian terhadap seluruh tahapan yang telah dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara konsep dan rancangan terhadap karya seni instalasi yang diciptakan. Evaluasi merupakan hal yang sangat penting untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu karya yang dihasilkan, dari hasil evaluasi akan menjadi proses pembenahan pada penciptaan karya seni yang akan datang (Qodrih & Arif, 2020). Pada tahap ini penulis melakukan *crosscheck* antara proses perencanaan dengan proses perwujudan karya. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa komponen karya yang berpindah tata letak setelah proses perwujudan. Hal tersebut dikarenakan proses perancangan serta perwujudan komponen karya tidak dilakukan langsung pada tempat karya yang sesungguhnya. Sehingga terjadi *miss* kalkulasi dan penulis perlu melakukan improvisasi pada saat proses perwujudan karya agar karya tetap sesuai dengan konsep dan tema. Selain itu, terdapat cahaya yang masuk dari sisi lain gedung yang memberikan pengaruh cukup sig-

nifikan terhadap karya. Karya menjadi kurang gelap sehingga sedikit tidak sesuai dengan konsep awal.

### 3.6. Publikasi Pameran

Seperti penjelasan pada bab sebelumnya, hasil karya akan disajikan dalam bentuk pameran. Hal ini didasari oleh prinsip karya seni instalasi partisipatoris bahwa karya tidak akan terwujud tanpa adanya partisipasi publik. Oleh karena itu penulis melakukan publikasi karya. Pameran dilaksanakan pada tanggal 5 sampai 6 April 2023. Hasyim dan Senoprabowo mengatakan bahwa pameran bertujuan untuk memperoleh penilaian dari masyarakat luas atau apresiator, sehingga pencipta dapat menciptakan karya yang lebih baik (2019).



Gambar 8. Kegiatan pameran (Arinda, 2023)

## 4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa karya seni instalasi *site-specific* partisipatoris dapat memvisualisasikan perjalanan ketika hujan yang memberikan efek relaksasi dan ketenangan bagi seseorang yang sedang mengalami QLC. Hal ini ditunjukkan dari hasil penciptaan sebuah satu kesatuan karya instalasi yang utuh dengan tema tersebut. Judul karya instalasi ini adalah “*Mizzly Signals*” yang mengandung makna sebagai sinyal atau pertanda saat gerimis dapat mengingatkan kembali akan masalah kehidupannya terutama saat menghadapi QLC, namun juga dapat memberikan efek relaksasi dan ketenangan. Sehingga seseorang termotivasi untuk bersemangat kembali dan bangkit dari masalah. Karya ini bersifat *site-specific* pada tangga gedung D18 Universitas Negeri Malang. Di dalamnya berisikan lima komponen yaitu *watercurtain*, tiruan awan mendung dengan air yang mengalir, rangkaian lampu interaktif, ilustrasi digital *matrix rain code* dan ruang pencerahan. Penulis ingin menyampaikan pengalaman seseorang ketika menghadapi QLC hingga pada akhirnya dapat menemukan petunjuk untuk bangkit melalui efek relaksasi hujan. Dalam proses penciptaan ini penulis menggunakan landasan teori penciptaan SP Gustami yang dimodifikasi. Proses penciptaan karya seni instalasi ini berurutan mulai dari awal hingga akhir dengan melibatkan kolaborasi dengan artisan. Konsep karya seni instalasi ini diawali dengan maraknya pengalaman relaksasi hujan ketika menghadapi QLC pada lingkungan sekitar maupun diri penulis sendiri. Sehingga muncul sebuah ide bahwa pengalaman tersebut dirasa lebih bermakna jika dinikmati secara langsung oleh masyarakat luas melalui karya seni instalasi partisipatoris. Penciptaan karya ini dapat digunakan sebagai referensi bagi pencipta selanjutnya dengan tema sejenis.

## Daftar Rujukan

- Admojo, I. W. P., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2023). Kesenian Rengganis sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surrealistik. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.17977/um064v3i12023p1-14>
- Arif, E., Hubeis, A. V. S., Sugihen, B. G., Purnaningsih, N., & Saleh, A. (2015). Strategi Pengembangan Perilaku Komunikasi Guru Responsif Gender. *Jurnal Penyuluhan*, 10(2). Retrieved 11 April 2023 from <https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v10i2.9918>
- Arnett, J. J. (2004). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties*. New York, NY, US: Oxford University Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*. Les Presses Du Réel: Dijon.
- Darmo, B., & Alim, B. (2022). Makna Tanda pada Iklan Tokopedia Versi #Dirumahjadulu Bersama Tokopedia 'Bebas Ongkir, Harga Terjaga & Selalu Ready!' *Prologia*, 6(2), 412–422. Retrieved from <https://doi.org/10.24912/pr.v6i2.18679>
- Fischer, K. (2008). *Ramen Noodles, Rent and Resumes: An After-College Guide to Life*. California: SuperCollege LLC.
- Gustami, S. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana S2 Penciptaan Dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Habibie, A., Syakarofath, N. A., & Anwar, Z. (2019). Peran Religiusitas terhadap Quarter-Life Crisis (QLC) pada Mahasiswa. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 5(2), 129. DOI: <https://doi.org/10.22146/gamajop.48948>
- Husain, K. I. S., & Suminar, D. R. (2022). Pengaruh Self-Esteem terhadap Quarter-Life Crisis pada Emerging Adult dengan Self-Compassion sebagai Moderator.
- Islam, A. Z., Ponimin, P., & Sidiyawati, L. (2023). Budaya Agraris Tanam Padi dan Budidaya Ikan Lele pada Masyarakat Desa Kepuh Kecamatan Kertosono sebagai Inspirasi Kreasi Motif Batik Tulis. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(3), 364–380. <https://doi.org/10.17977/um064v3i32023p364-380>
- Jiang, Y., Li, C., & Wang, Z. (2019). *Real-time Sound Visualization with Touch OSC: Stimulating Sensibility through rhythm in nature*, 5.
- Lakoro, R., Sachari, A., Budiwaspada, A. E., & Sabana, S. (2021). Perancangan Media Edukasi Mitigasi Bencana dengan Pendekatan Desain Partisipatif di Kecamatan Bojongsong. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 209–223. DOI: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4156>
- Marcuse, H. (2006). *One-dimensional Man: Studies in the Ideology of AdvancedGezichts Industrial Society*. UK: Routledge & Kegan Paul PLC.
- Maulana, T. A., & Puernamasari, K. I. (2018). *Eстетika Partisipatoris di Ruang Publik Sebagai Inovasi Visual dalam Karya (Con) Struck yang Berjudul Artificial*.
- Najibah, H., Trihanondo, D., & Kusumanugraha, S. (2022). *Fotografi Bertema Petrichor sebagai Cara Memunculkan Memori Bahagia dalam Mengatasi Stress di Kalangan Remaja di Kota Besar*.
- Novianto, Y., & Nataliani, Y. (2022). Peramalan Curah Hujan dengan Pengelompokan Bulan Menggunakan Metode Double Exponential Smoothing dari Brown, *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*. 10(4). DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/justin.v10i4.47167>
- Poniman, A. (2017). *Tema Hujan Sajak Sapardi Djoko Damono dalam Karya Seni Grafis*. Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Purwaningsih, A., & Oemiati, S. (2021). Semiotika Riffaterre dalam Lagu Pale Blue Karya Kenshi Yonezu. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, dan Sastra*. Vol. 1 No. 1 (2021): PEDALITRA I: Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya
- Qodrih, S., & Arif, M. (2020). Seni Instalasi Kenangan Bersama Bapa', *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*. 1(1).
- Robbins, A. & Wilner, A. (2001). *QLC: The Unique Challenges of Life in Your Twenties*. New York: Penguin Putnam, Inc.

- Robert, A. (1990). *Art Speak; Guide to Contemporary Ideas, Movements and Buzzwords*, New York, Abbeville Press.
- Robinson, O. C., Wright, G. R. T., & Smith, J. A. (2013). The Holistic Phase Model of Early Adult Crisis. *Journal of Adult Development*, 20(1), 27–37. <https://doi.org/10.1007/s10804-013-9153-y>
- Rosenthal, M. (2002). *Understanding Installation Art: From Duchamp to Prestel Holzer, Munich*.
- Salsabila, Z., & Arsandrie, Y. (2021). Kondisi Fasilitas Taman Terhadap Standarisasi Lanskap pada Bangunan Paris Van Java Mall Bandung. *Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur*
- Savira, D. (2020). *Hujan Sebagai Obat Menurut Surah Al-Anfâl Ayat 11 (Studi Komparatif Tâfsir Mafâtih Al-Ghaib karya Fakhruddin ArRazi dan Tâfsir Al-Jawâhir karya Tanthawi Jauhari)*. Skripsi S1 Ilmu Al-Quran dan Tafsir. Institut Ilmu Al Quran (IIQ) Jakarta
- Stapleton, A. (2012). Coaching Clients Through the Quarter-Life Crisis: What works? *International Journal of Evidence Based Coaching and Mentoring*, S6, pp.130-145