e-ISSN: 2988-5183
Vol: 21, No.2 2026
WIDYA DUTA
JURNAL ILMIAH ILMU SOSIAL BUDAYA

TRANSFORMASI TRADISI UA PUA BIMA DALAM DESAIN GRAFIS ILUSI BERBASIS MEDIA LED

Maulana Adi Prasetio[1], I Wayan Adnyana[2], Nyoman Dewi Pebryani[3],
Institut Seni Indonesia Bali[123]
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235

Abstract *This study aims to develop an innovative visual design based on the Ua Pua tradition from Bima through illusion graphic design using LED media. The research employs a design-based research method combined with a design thinking approach, including stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through observation, literature study, and documentation. The results show that the transformation of cultural elements such as Uma Lige, egg flower arrangements, and ritual procession into illusion graphics using reverse perspective techniques can create an engaging visual experience. The integration of LED technology enhances visual dynamics through lighting effects, making the design more interactive and appealing, especially for Generation Y and Z. This research contributes to cultural preservation by presenting traditional values in a contemporary visual form that is adaptive to digital developments.*

Keywords *Ua Pua, illusion graphics, LED media, visual communication design, cultural preservation*

PENDAHULUAN

Tradisi Ua Pua berdiri sebagai salah satu pilar warisan budaya yang paling esensial bagi masyarakat Bima, di mana di dalamnya terajut erat perpaduan antara nilai-nilai religius, memori historis, dan kebanggaan identitas lokal. Secara historis, ritus adat ini memiliki akar yang tidak dapat dilepaskan dari momentum penyebaran syiar Islam di tanah Bima, sehingga pelaksanaannya secara sakral selalu disinergikan dengan peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW. Lebih dari sekadar selebrasi kultural, Ua Pua berfungsi sebagai ruang spiritualitas komunal

[1] Sk8wie@gmail.com
[2] Santir.jiwa@gmail.com
[3] dewipebryani@isi-dps.ac.id

yang menyatukan masyarakat dalam penghormatan terhadap Rasulullah. Peleburan harmonis antara adat istiadat leluhur dan nilai-nilai tauhid ini menjadikan tradisi tersebut sebagai manifestasi rasa syukur, sekaligus pengingat akan fondasi keagamaan yang kuat dalam kehidupan sosial masyarakat Bima.

Pada dimensi visual dan pembentukan maknanya, kemegahan tradisi ini diekspresikan secara kuat melalui kehadiran Uma Lige dan arak-arakan bunga telur yang ikonik. Uma Lige, sebuah struktur arsitektur tradisional berupa mahligai atau rumah panggung berhias, mengambil peran krusial sebagai elemen utama yang menjadi pusat perhatian (centerpiece) dalam seluruh rangkaian prosesi. Nilai filosofis dari struktur ini semakin diperkuat dengan penyematan 99 tangkai bunga telur yang ditata secara artistik. Jumlah sembilan puluh sembilan tangkai tersebut bukanlah sekadar keputusan estetis, melainkan representasi simbolik yang digunakan secara langsung melambangkan Asmaul Husna (nama-nama Allah yang agung). Kesatuan antara wujud fisik Uma Lige dan simbolisme teologis dari bunga telur ini menciptakan sebuah harmoni visual yang sarat akan pesan moral, mengukuhkan Ua Pua sebagai sebuah mahakarya seni sekaligus media dakwah kultural yang tak lekang oleh waktu.

Namun, perkembangan zaman dan teknologi telah menyebabkan menurunnya eksistensi tradisi ini, khususnya di kalangan generasi muda. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tradisi lokal mengalami pergeseran fungsi akibat modernisasi dan kurangnya media edukasi yang relevan. Penelitian ini menawarkan kebaruan yang signifikan melalui penerapan grafis ilusi berbasis LED sebagai media komunikasi visual budaya yang inovatif. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pencahayaan terkini, elemen-elemen tradisional dipresentasikan kembali dalam format yang lebih dinamis dan relevan dengan audiens modern. Penggunaan panel LED tidak hanya sekadar berfungsi sebagai sumber cahaya, tetapi juga sebagai instrumen naratif yang mampu memperdalam makna filosofis di balik simbol-simbol budaya.

Transformasi ini memungkinkan warisan lokal untuk melampaui batasan fisik artefak konvensional, menjadikannya lebih adaptif terhadap ruang publik maupun digital. Secara teknis, pendekatan ini dilakukan dengan secara cerdas menggabungkan teknik reverse perspective dengan presisi teknologi pencahayaan untuk menciptakan pengalaman visual yang sepenuhnya interaktif. Melalui manipulasi sudut pandang yang menentang logika ruang tradisional, objek budaya tampak "bergerak" atau berubah seiring dengan posisi pengamat, sehingga memicu keterlibatan aktif dari audiens.

Sinergi antara ilusi optik dan kontrol cahaya yang terprogram ini menghasilkan dimensi kedalaman baru yang mengaburkan batas antara kenyataan dan representasi visual. Hasil akhirnya adalah sebuah jembatan komunikasi yang tidak hanya mengedukasi masyarakat mengenai kekayaan budaya, tetapi juga memberikan kesan sensorik yang mendalam dan tak terlupakan. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana mentransformasikan tradisi Ua Pua ke dalam bentuk desain grafis ilusi yang inovatif dan komunikatif. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan karya visual berbasis LED yang mampu menjadi media edukasi dan pelestarian budaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode reka desain *(design-based research),* yakni pendekatan penelitian yang menempatkan proses perancangan kreatif sebagai metode utama untuk menghasilkan solusi visual terhadap suatu permasalahan. Metode reka desain dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan sistematis yang meliputi: analisis, pengembangan konsep, eksplorasi visual, perancangan desain, dan pembuatan prototipe. Dalam operasionalisasinya, perancangan ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap utama:

1. *Empathize*: Memahami kondisi masyarakat dan penurunan minat generasi muda terhadap tradisi *Ua Pua*.
2. *Define*: Merumuskan masalah penyajian tradisi ke dalam media edukatif dan relevan dengan teknologi.
3. *Ideate*: Mengeksplorasi ide visual untuk merepresentasikan elemen tradisi lewat grafis ilusi.
4. *Prototype*: Membuat rancangan awal karya grafis ilusi memanfaatkan perspektif dan pencahayaan *LED.*
5. *Test*: Menguji efektivitas visual karya sebagai penyampai pesan budaya

Data primer penelitian diperoleh melalui observasi langsung di lokasi pelaksanaan upacara *Ua Pua* di Bima untuk mengamati elemen visual dan struktur prosesi. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumentasi jejak digital dan studi literatur, salah satunya mengacu pada buku *Asi Mbojo: Penghubung Mata Rantai Sejarah* karya Alan Malingi yang mengupas proses sejarah dan identitas *Dana Mbojo*.

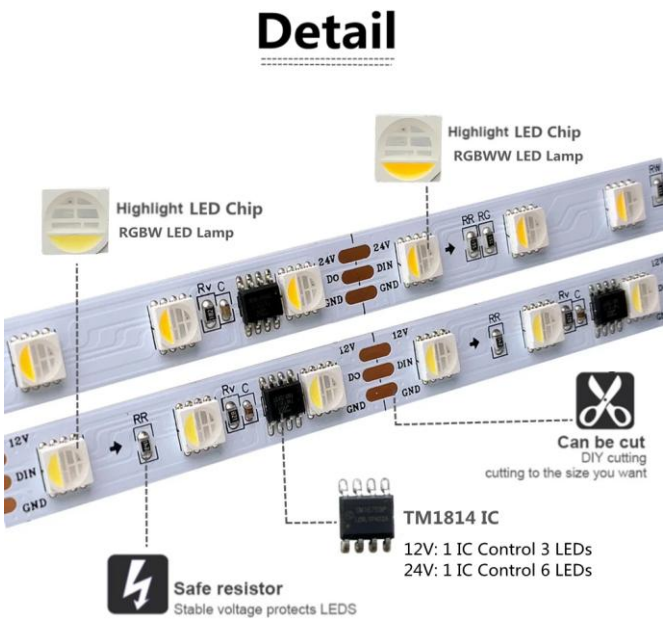
PEMBAHASAN

Penelitian ini diimplementasikan melalui pendekatan metode reka desain yang terstruktur dan sistematis guna memastikan penyelesaian masalah visual secara komprehensif. Tahapan awal berpusat pada fase analisis, di mana dilakukan pembongkaran permasalahan, identifikasi karakteristik target audiens, serta pengumpulan landasan teoritis mengenai ilusi optik dan psikologi persepsi. Data yang terhimpun kemudian disintesis pada tahap pengembangan konsep.

Pada fase ini, kerangka ide utama dirumuskan secara holistik, mencakup penentuan narasi visual, strategi manipulasi struktur 3D, hingga pemilihan integrasi perangkat keras pendukung seperti sistem pencahayaan guna mencapai sasaran komunikasi yang presisi. Transformasi elemen budaya seperti Uma Lige, bunga telur, dan prosesi adat dilakukan dengan mempertimbangkan nilai simbolik serta estetika visual. Setelah fondasi konseptual ditetapkan, proses berlanjut ke tahap eksplorasi visual yang dilakukan dengan mengutamakan eksperimentasi bentuk dan ruang. Pada titik ini, berbagai kemungkinan skema komposisi, skema warna, dan struktur tata letak diuji coba secara ekstensif.

Eksplorasi ini mencakup simulasi penghitungan sudut geometris yang presisi, seperti penerapan garis perspektif 2 titik hilang dan 3 titik hilang, untuk memastikan distorsi visual dapat bekerja dengan baik. Hasil eksperimen terbaik kemudian dibakukan dalam tahap perancangan, yaitu fase eksekusi teknis di mana seluruh elemen visual disusun dalam format digital standar industri, menghasilkan cetak biru (*blueprint*) desain akhir yang matang dan siap untuk direalisasikan. Puncak dari metodologi ini adalah tahap pembuatan prototipe, yang merupakan proses transformasi rancangan digital ke dalam wujud instalasi fisik. Pada tahap ini, struktur relief tiga dimensi dikonstruksi secara material dan diintegrasikan dengan perangkat keras, seperti instalasi LED strip yang telah diprogram.

Prototipe ini berfungsi sebagai instrumen uji coba krusial (*proof of concept*) untuk memvalidasi keberhasilan ilusi *motion parallax* saat diinteraksikan dengan pergerakan audiens secara nyata. Melalui evaluasi pada prototipe, dapat diukur tingkat akurasi distorsi gambar. Efektivitas pencahayaan terhadap atmosfer ruang, serta keberhasilan karya secara keseluruhan dalam menciptakan pengalaman visual yang imersif dan interaktif. Teknik *reverse perspective* digunakan untuk menciptakan efek ilusi optik yang memberikan kesan kedalaman dan pergerakan visual. Media *LED* digunakan untuk memperkuat efek visual melalui pencahayaan dinamis yang interaktif.



Gambar 1. Komponen detail *LED Strip*
Sumber: *AsmtLed Official Store*

Pendekatan *design thinking* diterapkan melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype*, dan *test.*

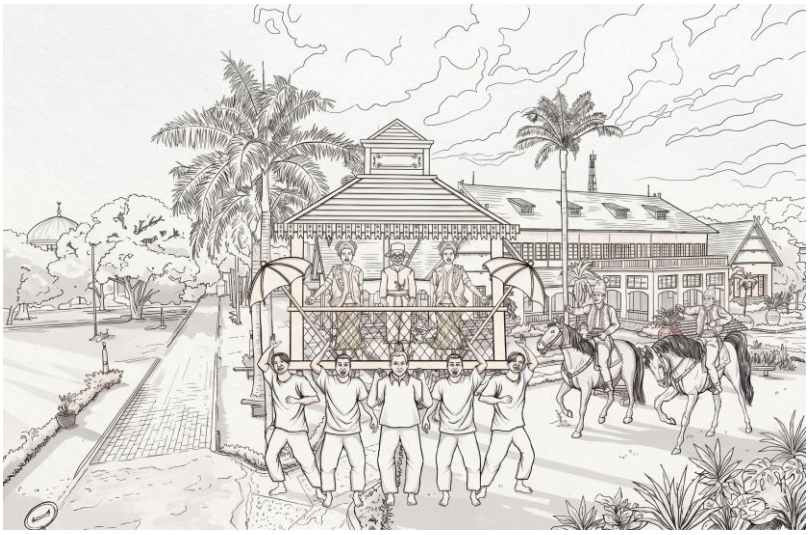


Gambar 2. Tahapan Desain *Thinking*
Sumber: Satu.ac.id

Desain yang dihasilkan relevan dengan karakteristik generasi Y dan Z yang responsif terhadap visual digital.

Konsep Dasar dan Transformasi Elemen Visual

Proses perancangan diawali dengan mentransformasikan elemen-elemen visual utama dari tradisi *Ua Pua* ke dalam bentuk grafis ilustrasi. Elemen yang diadaptasi meliputi bentuk *Uma Lige* sebagai struktur komposisi utama, rangkaian bunga telur *Ua Pua* sebagai elemen simbolik religius, serta para aktor prosesi seperti Pemuka Adat Melayu dan Mbojo, Penari *Lenggo*, pasukan berkuda *Jara Wera* dan *Jara Sara'u*, hingga laskar kesultanan *Suba Na'e*.



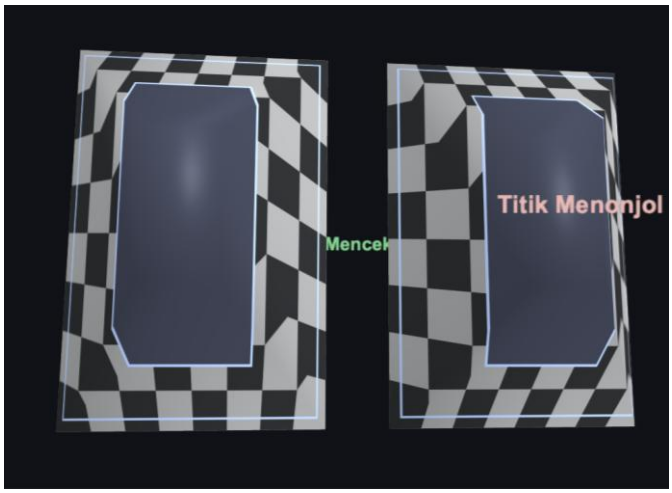
Gambar 3. Sketsa *line art*
Sumber: Dokumen Pribadi

Penggabungan elemen ini menggunakan teknik *line art* (seni garis) sebagai kerangka fundamental yang mendefinisikan bentuk serta memberikan batasan presisi sebelum pewarnaan diterapkan.

Penerapan Grafis Ilusi dan Teknik *Reverse Perspective*

Guna menciptakan kesan visual yang interaktif, perancangan ini menerapkan teori grafis ilusi optik melalui konsep *reverse perspective* (perspektif terbalik) yang dipopulerkan oleh seniman Patrick Hughes.

Teknik ini memanipulasi ruang dua dimensi dengan membalik prinsip perspektif konvensional; bagian objek yang seharusnya tampak menjauh justru dibuat seolah menonjol ke arah *audiens.*



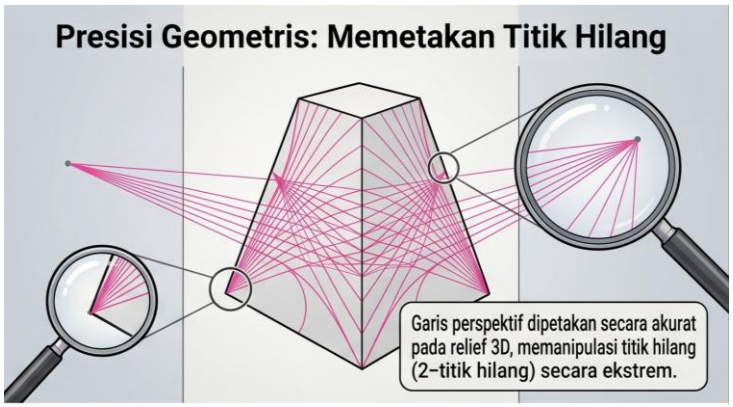
Gambar 4. Desain Ilustrasi *Layout Reverse Perspective*

Sumber: Dokumen Pribadi

Saat audiens bergerak di depan karya ini, efek optik tersebut menciptakan ilusi seolah-olah objek statis pada gambar ikut bergerak atau berubah kedalamannya secara dinamis. Hal ini mendorong audiens untuk berinteraksi secara visual dengan karya.

Presisi Geometris dan Manipulasi Titik Hilang

Guna mencapai tingkat realisme ilusi yang meyakinkan tanpa merusak pengalaman visual, konstruksi grafis ini menuntut presisi matematis yang tinggi. Penerapan garis perspektif pada gambar—baik itu menggunakan skema 2 titik hilang (*two-point perspective*) maupun 3 titik hilang (*three-point perspective*) dikalkulasi secara terbalik dengan sangat akurat dan dipetakan langsung ke atas permukaan relief 3D.



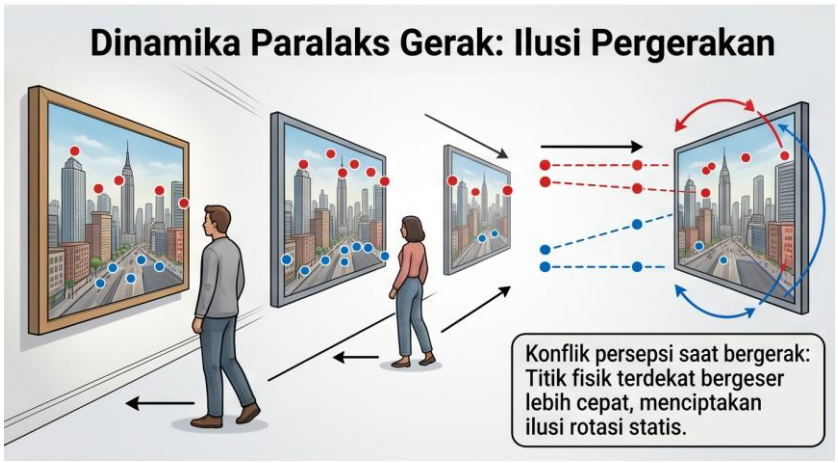
Gambar 5. Ilustrasi geometris titik hilang

Sumber: Dokumen Pribadi

Distorsi vektor dan pemetaan garis ini dirancang sedemikian rupa sehingga, ketika dilihat dari titik pandang *(vantage point)* lurus ke depan, otak manusia akan serta-merta "memperbaiki" anomali wujud fisik tersebut dan membacanya sebagai ruang berkedalaman normal.

Fenomena *Motion Parallax*

Daya tarik utama sekaligus nyawa dari teknik ini terletak pada ilusi optik lanjutan yang disebut sebagai *motion parallax* (paralaks gerak).



Gambar 6. Ilustrasi ilusi gerak *Motion Parallax*

Sumber: Dokumen Pribadi

Saat audiens bergeser atau berjalan di depan karya, elemen fisik yang menonjol (yang dipersepsikan otak sebagai titik terjauh) akan bergerak melintasi medan penglihatan lebih cepat dibandingkan elemen yang mencekung (yang dipersepsikan sebagai titik terdekat).

Konflik antara data visual ruang yang ditangkap mata dan pergeseran fisik aktual ini membuat otak menginterpretasikan anomali tersebut sebagai sebuah pergerakan rotasi. Hasilnya, karya seni yang secara material sepenuhnya statis menjadi "hidup" dan interaktif; lorong seolah membuka arahnya, dan lanskap atau bangunan tampak berputar mengikuti arah pergerakan audiens secara dinamis.

Eksplorasi dan Partisipasi Aktif

Penerapan ilusi ruang ini secara fundamental mengubah posisi audiens dari sekadar pengamat pasif menjadi partisipan aktif. Ketergantungan ilusi pada pergerakan memancing *audiens* untuk terus berinteraksi secara fisik melangkah ke kiri, ke kanan, atau mengubah ketinggian pandangan untuk mengeksplorasi transisi kedalaman objek.



Gambar 7. Ilustrasi Eksplorasi dan Partisipasi Aktif

Hal ini tidak hanya menantang batasan kognitif dan persepsi visual penonton, tetapi juga menciptakan keterikatan yang lebih dalam antara audiens dan ruang desain yang disajikan.

Integrasi Medium *LED* (*Light Emitting Diode*)

Ilusi optik yang telah dirancang selanjutnya diintegrasikan dengan medium perangkat keras berupa *LED strip*. Dalam karya ini, pencahayaan *LED* tidak sekadar berfungsi sebagai sumber penerangan, melainkan sebagai elemen artistik yang mampu menciptakan atmosfer, memperkuat kesan kedalaman (*depth*), dan menghasilkan efek visual yang dinamis pada teknik *reverse perspective*.



Gambar 8. Ilustrasi dengan Integrasi Medium *LED*

Sumber: Dokumen Pribadi

Integrasi warna, bentuk, dan cahaya *LED* ini secara khusus dirancang untuk menarik perhatian generasi Y dan Z yang memiliki kecenderungan *visual-oriented*. Penggabungan ilusi

optik *reverse perspective* dengan medium perangkat keras berupa strip *LED* menandai transisi karya ini dari sekadar representasi grafis statis menjadi sebuah instalasi seni ruang yang imersif. Dalam perancangan ini, pencahayaan *LED* sepenuhnya dilepaskan dari fungsi konvensionalnya sebagai alat penerangan pasif *(ambient lighting).* Sebaliknya, cahaya diperlakukan sebagai "pigmen aktif" dan elemen naratif yang krusial untuk memanipulasi atmosfer dan memperkuat struktur ilusi visual.

Amplifikasi Kedalaman dan Dramatisasi Geometri

Pada struktur relief 3D yang membalikkan logika ruang, penempatan arah cahaya dan bayangan menjadi sangat vital. Strip *LED* diintegrasikan secara strategis pada celah atau batas-batas bidang struktural untuk menembakkan intensitas kepadatan cahaya (*grazing* atau *backlighting*) yang secara artifisial mempertegas kontras antara area menonjol dan area mencekung. Interaksi cahaya ini mendistorsi persepsi mata lebih jauh lagi; bayangan yang dihasilkan oleh pendaran *LED* dapat menipu otak dalam membaca volume benda, melipatgandakan efek kedalaman (*depth*), dan membuat transisi paralaks gerak saat audiens berjalan menjadi jauh lebih dramatis dan tajam.

Dinamika Visual melalui Pemrograman Kromatik

Penggunaan *LED* khususnya varian RGB yang dapat diprogram (*addressable LED*) memungkinkan karya seni ini memiliki "nafas" dan dimensi waktu. Melalui perpindahan warna (*chromatic shifts*), intensitas yang berdenyut (*pulsing*), atau efek cahaya yang merambat, karya ini mampu mengubah suasana ruang secara instan dari atmosfer hangat yang melankolis hingga nuansa futuristik yang agresif. Dinamika cahaya ini memastikan bahwa karya tidak pernah terlihat persis sama pada dua momen yang berbeda, memberikan alasan bagi audiens untuk berlama-lama mengamati perubahan tersebut.

Estetika dan Psikologi Generasi Y & Z

Secara demografis, integrasi warna berpendar (*luminescent colors*), bentuk geometris, dan cahaya dinamis ini dirancang secara spesifik untuk merespons perilaku konsumsi visual Generasi Y (Milenial) dan Z. Generasi ini lahir dan tumbuh dalam ekosistem digital yang sangat berorientasi pada visual (*visual-oriented*) dan budaya layar (*screen culture*).

Mereka memiliki kecenderungan psikologis terhadap:

1. Pengalaman Partisipatoris (*Experiential Art*): Mereka tidak hanya ingin melihat karya seni, tetapi ingin mengalaminya. Interaktivitas ilusi yang digabungkan dengan pendaran cahaya memberikan stimulus sensorik ganda.
2. Nilai Dokumentasi (Urgensi Media Sosial): Cahaya *LED* yang dramatis dikombinasikan dengan ilusi ruang yang mengecoh mata menjadikannya objek yang sangat fotogenik, *Instagrammable*, dan layak dibagikan (s*hareable*), yang secara langsung memenuhi dorongan generasi ini untuk mendokumentasikan dan mempublikasikan pengalaman visual mereka di ranah digital.



Gambar 5. Warna *RGB LED Strip*

Sumber: *Ledvv.com*

Komposisi Warna dan Makna Simbolik

Pemilihan komposisi warna (*color layout*) dirancang untuk memperkuat pesan dan identitas budaya. Pada struktur *Uma Lige*, dominasi warna emas dan kuning digunakan untuk melambangkan kemuliaan, kekayaan, serta penghormatan kepada tokoh yang diarak. Pada elemen 99 bunga telur, warna hijau dedaunan mendominasi sebagai simbol kesuburan dan kedamaian rohani, yang dikombinasikan dengan warna primer bersemangat (merah, biru, kuning) pada pita sebagai lambang keragaman masyarakat yang bersatu padu.

Khusus karakter manusia, warna-warna cerah seperti pink magenta dan merah intens diterapkan pada pakaian tokoh utama dan Laskar Suba Na'e untuk menciptakan fokus visual (focal point) yang kuat serta melambangkan energi, status, dan keberanian. Sebaliknya, untuk

para penggotong Uma Lige menggunakan pakaian berwarna abu-abu netral yang merepresentasikan sifat kesederhanaan peran pendukung.



Gambar 6. Komposisi Warna

Sumber: Data Pribadi

SIMPULAN

Desain grafis ilusi berbasis *LED* mampu mentransformasikan tradisi *Ua Pua* ke dalam bentuk visual kontemporer yang menarik dan interaktif. Pendekatan ini efektif sebagai media edukasi dan pelestarian budaya serta relevan dengan perkembangan teknologi dan generasi muda. Strategi perancangan karya grafis ilusi berbasis medium *LED* berhasil mentransformasikan nilai-nilai budaya, historis, dan religius dari tradisi *Ua Pua* Bima ke dalam sebuah produk komunikasi visual yang kontemporer. Melalui penggabungan yang presisi antara kerangka *line art*, palet warna yang sarat makna simbolik, serta teknik ilusi optik *reverse perspective* yang dihidupkan oleh pencahayaan *LED,* karya ini menghadirkan pengalaman visual yang interaktif dan imersif. Inovasi desain ini membuktikan bahwa pelestarian warisan budaya lokal dapat dilakukan melalui medium teknologi estetis yang relevan, sehingga mampu berfungsi secara efektif sebagai sarana edukasi dan apresiasi budaya bagi generasi muda masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G., & Harris, P. (2017). Layout. Bloomsbury Publishing.

Brougher, K., Strick, J., Wiseman, A., & Zilczer, J. (2005). *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900*. New York: Thames & Hudson. *(Bisa digunakan untuk memperkuat pembahasan mengenai dinamika visual melalui pemrograman kromatik dan perpindahan warna).*

Brown, T. (2009). Change by Design. Harper Business.

Ernst, B. (2007). The Magic Mirror of M.C. Escher. Taschen.

Gombrich, E. H. (2000). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Princeton: Princeton University Press. *(Buku babon dalam kajian sejarah seni dan psikologi ilusi optik).*

Hayati. (2023). Transformasi budaya lokal di era modern. Jurnal Budaya Nusantara.

Hughes, P. (2014). *A Newer Perspective*. London: Reverspective Ltd. *(Buku ini ditulis langsung oleh Patrick Hughes, sangat krusial sebagai sumber primer untuk menjelaskan teknik reverse perspective).*

Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Andi Offset.

Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge: MIT Press. *(Sangat relevan untuk mendukung argumen tentang bagaimana audiens berubah dari pengamat pasif menjadi partisipan aktif melalui interaktivitas fisik).*

Landa, R. (2014). Graphic Design Solutions. Wadsworth Publishing.

Liedtka, J. (2018). Why Design Thinking Works. Harvard Business Review Press.

Malingi, A. (2016). Asi Mbojo: Penghubung Mata Rantai Sejarah. Bima Press.

Murdiono. (2020). Dinamika tradisi lokal dalam masyarakat modern. Jurnal Sosial Budaya.

Palfrey, J., & Gasser, U. (2016). Born Digital: How Children Grow Up in a Digital Age (Revised Edition). New York: Basic Books. (Membahas karakteristik psikologis dan kebiasaan konsumsi media dari generasi digital native).

Piliang, Y. A. (2012). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari. *(Sangat relevan untuk membahas bagaimana budaya lokal (seperti tradisi Ua Pua) bertransformasi dan beradaptasi di era teknologi digital).*

Sachari, A. (2007). Budaya Visual Indonesia: Membaca Makna Perkembangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia Abad ke-20. Jakarta: Erlangga. (Memperkuat landasan teori mengenai kajian budaya visual dalam konteks ke-Indonesia-an).

Sherin, A. (2018). Introduction to Graphic Design. Bloomsbury Publishing.

Sihombing, D. (2015). Tipografi dalam Desain Grafis. Gramedia.

Tapscott, D. (2008). Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World. New York: McGraw-Hill. (Mendukung argumen tentang kebutuhan generasi muda akan interaktivitas dan pengalaman partisipatoris).

Wade, N. J. (1990). *Visual Allusions: Pictures of Perception*. London: Lawrence Erlbaum Associates. *(Referensi klasik yang sangat baik untuk membahas psikologi persepsi dan bagaimana otak merespons ilusi ruang dan motion parallax).*

Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. Educational Technology Research and Development, 53(4), 5-23. (Jurnal rujukan utama untuk justifikasi penggunaan metode Reka Desain/DBR dalam konteks edukasi dan teknologi).

Weibel, P., & Jansen, G. (Eds.). (2006). *Light Art from Artificial Light: Light as a Medium in 20th and 21st Century Art*. Ostfildern: Hatje Cantz. *(Buku komprehensif yang membahas penggunaan cahaya buatan/LED sebagai medium instalasi seni).*