

# Interpretasi Visual dan Pemahaman Hermeneutik: Analisis Karya Vr *The Starry Night* Oleh Van Gogh

Fajar Persada Supandi <sup>a,1,\*</sup>, I Made Gede Arimbawa <sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> Institut Seni Indonesia Bali

<sup>b</sup> Institut Seni Indonesia Bali

<sup>1</sup> [fajarpersada@isi-dps.ac.id](mailto:fajarpersada@isi-dps.ac.id) \*; <sup>2</sup> [img.arimbawa@gmail.com](mailto:img.arimbawa@gmail.com)

\* Corresponding Author

<b>ABSTRAK</b>	
<p>Karya seni Vincent van Gogh yang paling ikonis telah membuka ruang bagi berbagai interpretasi seiring waktu. "The Starry Night" adalah salah satu mahakarya yang dihidupkan kembali melalui teknologi modern, di mana pengalaman Virtual Reality (VR) memberikan perspektif baru untuk memahami seni klasik ini. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi bagaimana pengalaman VR yang memperkaya interpretasi visual dan emosional dari karya seni ini. Studi ini menggunakan metode kualitatif, berfokus pada analisis visual dan emosional dari pengalaman VR, menggunakan pendekatan lingkaran hermeneutika Gadamer. Analisis ini mengamati bagaimana elemen-elemen visual seperti gerakan kamera dinamis, warna yang hidup, dan efek putaran di langit diterjemahkan dalam format digital yang imersif. Pengalaman VR memungkinkan penonton memasuki dunia Van Gogh dan merasakan intensitas emosi serta estetika visual yang disampaikan. Temuan studi menunjukkan bahwa VR mampu menciptakan konteks baru yang kaya dan memperkaya pemahaman tentang karya seni klasik. Penelitian ini menegaskan bahwa teknologi VR dapat memperkaya pengalaman kita terhadap seni klasik, memungkinkan interpretasi yang lebih kaya dan bervariasi dari karya seni yang sudah dikenal.</p>	<p><b>Article History</b> Received 2025-09-1 Revised 2025-09-13 Accepted 2025-10-04</p> <p><b>Kata Kunci</b> Virtual Reality Hermeneutika Lukisan Vincent van Gogh The Starry Night</p>
<b>ABSTRACT</b>	
<p><i>Vincent van Gogh's most iconic artwork has opened up to various interpretations over time. "The Starry Night" is one such masterpiece brought to life through modern technology, with the Virtual Reality (VR) experience providing a new perspective for understanding this classic work of art. This study aims to explore how the VR experience enriches the visual and emotional interpretation of this artwork. The study uses qualitative methods, focusing on the visual and emotional analysis of the VR experience, using Gadamer's hermeneutic circle approach. The analysis examines how visual elements such as dynamic camera movements, vivid colors, and swirling effects in the sky are translated into an immersive digital format. The VR experience allows viewers to enter Van Gogh's world and experience the intensity of emotion and visual aesthetics conveyed. The study's findings demonstrate that VR can create a rich new context and enrich the understanding of this classic work of art. This research confirms that VR technology can enrich our experience of classical art, allowing for richer and more varied interpretations of familiar works.</i></p> <p style="text-align: center;">This is an open-access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC-BY-SA</a> license</p>	<p><b>Keywords</b> Virtual Reality Hermeneutics Painting Vincent van Gogh The Starry Night</p>
	

## 1. Pendahuluan

The Starry Night karya Vincent van Gogh adalah salah satu lukisan paling ikonik dalam sejarah seni rupa, terkenal dengan perpaduan sapuan kuasnya yang berani, warna-warnanya yang cerah, dan langit malam yang berputar-putar penuh emosi [1], [2]. Diciptakan pada tahun 1889 saat Van Gogh tinggal di Rumah Sakit Jiwa Saint-Rémy, lukisan ini mencerminkan kondisi mental Van Gogh yang penuh gejolak, yang terwujud dalam lanskap yang penuh dinamisme dan ekspresi [3]. Karya ini tidak hanya menjadi simbol kreativitas Van Gogh, tetapi juga menjadi contoh bagaimana seni dapat melampaui batas waktu dan tempat.

Di era teknologi modern, Virtual Reality (VR) telah muncul sebagai media baru untuk menghidupkan kembali karya seni klasik dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya [4], [5], [6]. Seperti yang dijelaskan oleh Giulia Isetti dalam *Religion in the Age of Digitalization*, digitalisasi mengubah pengalaman spiritual dan persepsi budaya kita, dan perspektif ini memberikan konteks penting terkait bagaimana teknologi digital mempengaruhi interpretasi seni [7]. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk masuk ke dalam dunia imersif yang dibangun berdasarkan karya seni, menawarkan perspektif yang tidak dapat dicapai melalui metode tradisional. Dengan kemampuan untuk meniru lingkungan tiga dimensi yang hidup, VR memberikan kesempatan bagi penonton untuk mengalami karya seni dari sudut pandang baru, menjelajahi detail-detail yang mungkin tidak terlihat dalam bentuk fisik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pengalaman VR The Starry Night mampu memperkaya interpretasi visual dan emosional dari karya seni klasik ini, membuka wawasan baru tentang cara Van Gogh memandang dan menggambarkan dunia. VR memungkinkan pengunjung untuk tidak hanya mengamati karya seni dari dekat, tetapi juga merasakan suasana dan emosi yang dihadirkan oleh karya tersebut, seolah-olah mereka berada langsung di dalam scene yang dilukis. Pengalaman yang sangat pribadi dan mendalam ini memperkaya pemahaman kita terhadap konteks historis dan teknis dari karya seni tersebut, menyajikan cara baru dalam menikmati seni.

Dalam penyelenggaraan pameran seni, VR sering digunakan untuk menciptakan pengalaman yang memukau, memberikan kesan bahwa pengunjung adalah bagian dari karya seni itu sendiri. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kepuasan estetis, tetapi juga memberikan pelajaran mengenai pentingnya inovasi dan pelestarian budaya dalam pengalaman seni. Penggunaan VR dalam pameran-pameran ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat memperluas batas tradisional dalam penyajian dan pengalaman seni.

Sejarah VR diawali pada tahun 1950-an dengan konsep "Cinema of the Future" oleh Morton Heilig dan berlanjut dengan penciptaan Sensorama pada tahun 1962 [8], [9]. Alat ini merupakan perangkat pertama yang mampu merangsang indra penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perabaan, membawa konsep awal simulasi realitas. Pada tahun 1966, Ivan Sutherland memperkenalkan Head Mounted Display (HMD), membuka jalan bagi perkembangan lebih lanjut dalam simulasi realitas virtual [10], [11]. Populeritas VR meningkat pada tahun 1980-an ketika Jaron Lanier mulai mengembangkan dan menjual perangkat VR. Lanier juga dianggap sebagai orang pertama yang menggunakan istilah "Virtual Reality" dan mendirikan bisnis komersial pertama di bidang ini [12]. Pada tahun 2012, peluncuran Oculus Rift memberikan titik penting dalam teknologi VR, membuatnya lebih canggih dan terjangkau.

Dalam konteks *The Starry Night* karya Van Gogh, penggunaan VR telah digunakan untuk memperdalam pengalaman visual dan emosional penikmat seni, memungkinkan mereka untuk memasuki dan mengalami dunia yang digambarkan oleh Van Gogh dari perspektif yang baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana VR dapat meningkatkan interaksi, imersi, dan edukasi dalam seni, membuka perspektif baru dan cara baru dalam memahami estetika serta emosi dalam seni, menekankan pentingnya teknologi dalam mengubah pengalaman kita terhadap seni.

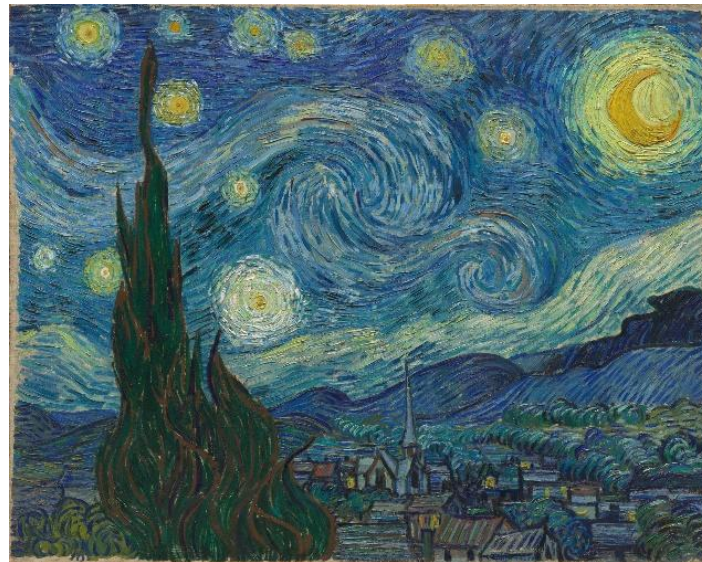
## 2. Metode

Untuk menggali pengaruh teknologi Virtual Reality (VR) terhadap pengalaman estetis penikmat seni, khususnya dalam penerapan pada karya Van Gogh yang berjudul "*Starry Night*," menurut Putra dan Kania (2010), hermeneutika melibatkan interpretasi teks dengan memasukkan konteks historis dan pengalaman sebelumnya dari penafsir [13]. Dalam konteks ini, pendekatan analisis konten [14], [15] yang digunakan dalam studi ini sejalan dengan prinsip-prinsip hermeneutika, karena berfokus pada pemahaman konteks dan pengalaman terkait. Metodologi yang dipilih adalah kualitatif dengan pendekatan analisis konten, yang memungkinkan pemahaman mendalam tentang bagaimana interaksi yang disediakan oleh VR dapat memperkaya pengalaman seni. Data yang dianalisis meliputi berbagai sumber online yang membahas implementasi VR dalam seni, termasuk artikel, video YouTube, dan publikasi akademis, dengan fokus pada bagaimana VR mengubah interaksi dan persepsi terhadap karya seni. Pendekatan hermeneutika mengacu pada metode interpretasi teks atau karya seni, yang memeriksa konteks historis dan pengalaman penafsir sebelumnya. Dalam konteks ini, Gadamer mengembangkan konsep 'lingkaran hermeneutika,' yang menyatakan bahwa pemahaman suatu karya membutuhkan pemahaman awal tertentu. (2014), dengan membaca teks itu, prapengertian terwujud menjadi pengertian yang sungguh-sungguh dan ini disebut lingkaran hermeneutika [16].

## 3. Pembahasan dan Diskusi

### 3.1 Lukisan *Starry Night*

Richard Thomson menyoroti bahwa "*Starry Night*" adalah salah satu karya seni yang paling dikenal dalam budaya modern mengeksplorasi bagaimana gambar dan teks saling mempengaruhi interpretasi dalam media digital. Wawasannya memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana representasi visual dalam karya seni digital memengaruhi pemahaman kita terhadap karya tersebut [17]. Diciptakan pada Juni 1889 selama masa tinggal Van Gogh di Rumah Sakit Jiwa Saint-Rémy di Prancis, lukisan ini mencerminkan kondisi emosional Van Gogh dan interpretasinya terhadap alam [18]. Richardson memberikan perspektif medis dan neuroanatomis, berpendapat bahwa konstelasi dan pergerakan sapuan kuas dalam "*Starry Night*" dapat mencerminkan kondisi neurologis Van Gogh, seperti epilepsi lobus temporal, yang memengaruhi persepsinya [19].



**Gambar 1.** Lukisan *Starry Night*.

Lukisan ini, menurut Thomson, adalah salah satu dari sedikit karya Van Gogh yang tidak sepenuhnya berdasarkan pengamatan alam. "*Starry Night*" melibatkan campuran antara pengamatan dan interpretasi kreatif Van Gogh, karena pola visual dalam lukisan ini memiliki kemiripan dengan fitur anatomi otak manusia, terutama hippocampus dan gyrus parahippocampal. "*Starry Night*" pada awalnya tidak menerima pujian besar dari kritikus atau bahkan Van Gogh sendiri, seperti yang dijelaskan Thomson. Namun, seiring waktu, karya ini mendapatkan pengakuan karena dinamisme sapuan kuasnya dan interpretasi uniknya tentang alam. Richardson et al. mengaitkan interpretasi ini dengan kondisi neurologis Van Gogh, yang dapat memengaruhi cara dia menghubungkan pola visual dengan perasaannya, sehingga menciptakan lanskap emosional dalam "*Starry Night*".

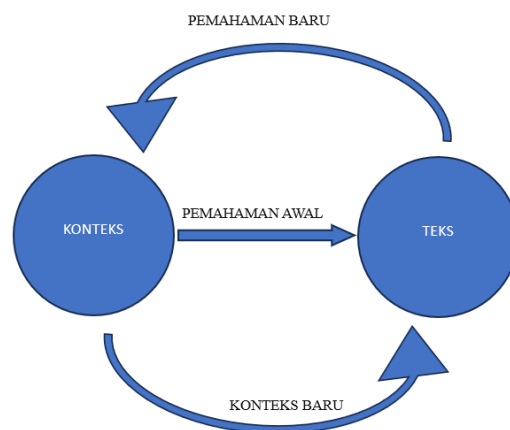
Kombinasi antara perspektif seni dari Thomson dan interpretasi medis dari Richardson mengungkapkan bahwa "*Starry Night*" adalah karya seni kompleks yang mencerminkan jiwa Van Gogh, menggabungkan simbolisme emosional, imajinasi, dan mungkin persepsi neurologis untuk menciptakan gambaran dunia yang dinamis. Gaya lukisan juga memberikan bentuk pola yang menarik dan dijelaskan pada, Artikel "*Arts & Culture: Turbulence in The Starry Night*" oleh Katherine Wright, bahwa pola mencerminkan sifat-sifat turbulen yang serupa dengan yang ditemukan di awan molekuler tempat bintang-bintang lahir[20].

Artikel ini membahas analisis yang dilakukan oleh James Beattie dan Neco Kriel, yang membandingkan pola dalam lukisan dengan pola turbulen yang ditemukan di awan molekuler nyatab[21]. Mereka menggunakan teknik analisis gambar untuk menganalisis struktur dalam lukisan tersebut dan menemukan bahwa pola-pola tersebut memiliki karakteristik turbulen yang sama dengan yang ditemukan di awan gas molekuler. Hal ini menunjukkan bahwa pola-pola besar dalam "*Starry Night*" dapat menyerupai pola turbulen dalam awan.

Peneliti lain, José Luis Aragón, juga menemukan bahwa pola turbulen serupa dapat ditemukan dalam karya-karya Van Gogh lainnya, seperti 'Road with Cypress and Star' dan 'Wheatfield with Crows.' Dalam penelitian mereka, mereka melakukan analisis statistik terhadap pola luminans dalam karya Van Gogh, menunjukkan bahwa karya seni tersebut memiliki kemiripan pola dengan turbulensi fluida yang nyata [22]. Teknik analisis yang digunakan oleh Beattie dan Kriel memberikan bukti kuantitatif lebih lanjut untuk mendukung klaim ini. Hal ini menunjukkan bahwa representasi seni oleh Van Gogh bisa jadi menggambarkan pengaruh kondisi neurologis dan mentalnya pada karya-karya seninya, menciptakan pola yang unik dan dinamis. Meskipun mungkin hanya kebetulan bahwa pola-pola dalam "Starry Night" mirip dengan pola turbulen di awan nyata, artikel ini menunjukkan bahwa karya seni dan ilmu pengetahuan sering kali memiliki keterkaitan. Para seniman seperti Van Gogh tampaknya memiliki kemampuan untuk menangkap pola kompleks di alam dan menampilkannya dalam karya seni mereka.

### 3.2 Hermeneutika Gadamer

Hans-Georg Gadamer melihat pemahaman sebagai sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari sejarah. Alberto Romele dalam bukunya *Digital Hermeneutics* menekankan pentingnya memahami konteks epistemologis dan ontologis dari teknologi digital sebagai lingkungan teknologi dan fenomena budaya. Dia juga memperkenalkan konsep 'emaginasi', yang mengungkapkan bagaimana imajinasi manusia diproyeksikan dalam teknologi dan mempengaruhi interpretasi kita [23]. Dia berpendapat bahwa pengalaman masa lalu kita secara intrinsik mempengaruhi cara kita memahami masa kini dan masa depan, membentuk prasangka-prasangka dan interpretasi kita tentang dunia. Hubungan reflektif antara sejarah dan pemahaman ini memungkinkan kita untuk memahami diri kita sendiri dalam konteks sejarah yang lebih luas. Gadamer mendukung model lingkaran hermeneutika yang diperkenalkan oleh Heidegger, yang menekankan bahwa pemahaman teks atau karya seni selalu melibatkan keseluruhan dan bagian-bagiannya dalam hubungan dinamis yang tidak pernah selesai. Lingkaran hermeneutik ini melibatkan pra-pemahaman (*vorhabe*, *vorsicht*, dan *vorgriff*) yang terus berkembang.



**Gambar 2.** Lingkaran hermeneutika.

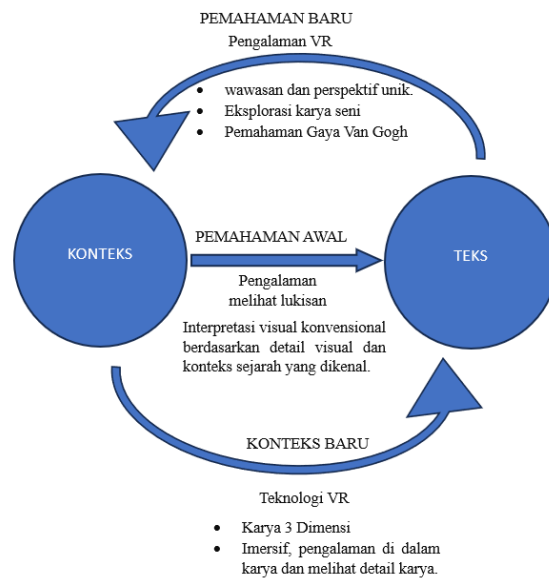
Gadamer menekankan pentingnya prasangka dalam proses pemahaman, yang dia pandang bukan sebagai hal negatif tetapi sebagai bagian integral dari interpretasi. Prasangka ini memengaruhi cara kita memahami teks atau karya seni, dan penafsir harus menyadari pengaruh ini dalam proses interpretasi mereka. Dia juga memperkenalkan konsep "kesadaran sejarah efektif," yang menunjukkan bahwa pemahaman selalu terkait dengan sejarah dan tradisi [24]. Setiap pemahaman baru adalah hasil dari pengaruh sejarah yang mendahuluinya. Selain itu, Gadamer menekankan bahwa pemahaman bukan hanya tentang memahami maksud pengarang tetapi juga tentang bagaimana teks atau karya seni diterapkan dalam konteks saat ini, mengharuskan pemahaman selalu dikaitkan dengan situasi konkret penafsir. Struktur pemahaman ini menyerupai struktur pertanyaan dan jawaban, di mana penafsir mengajukan pertanyaan untuk memahami makna yang terkandung dalam teks atau karya seni.

### 3.3 VR Starry Night

Karya VR "Starry Night" buatan VR Motion Magic berhasil membawa lukisan ikonik karya Vincent van Gogh ke dalam dunia virtual yang mendalam dan interaktif. Dengan durasi 2 menit 32 detik, pengalaman VR ini memanfaatkan efek rotasi dan zoom in untuk membawa penonton langsung ke dalam lukisan, memberikan perspektif baru yang memperkaya pemahaman akan seni Van Gogh. Navigasi interaktif memungkinkan penonton menjelajahi dunia yang dibuat berdasarkan lukisan ini, menghadirkan pengalaman yang menggugah imajinasi.

Teknologi VR menciptakan pengalaman yang sangat interaktif, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara mendalam dengan dunia yang dibuat berdasarkan lukisan *The Starry Night*. Dengan navigasi yang bebas dan perspektif 360 derajat, VR memberikan penonton kemampuan untuk menjelajahi setiap detail lukisan seolah-olah mereka berada di dalamnya. Ini mengubah pengalaman melihat seni, yang sebelumnya statis, menjadi perjalanan interaktif, membuka kemungkinan interpretasi yang lebih personal dan mendalam. Dalam konteks ini, VR mengubah penonton dari pengamat pasif menjadi peserta aktif, yang memberikan mereka wawasan baru tentang emosi dan perspektif Van Gogh yang mungkin tidak dapat dicapai melalui metode tradisional.

Pengalaman VR ini menciptakan perasaan melintasi batas realitas menuju dunia imajinatif Van Gogh, mencerminkan interpretasi yang disebutkan oleh Richard Thomson tentang cara Van Gogh menciptakan dunia yang menggabungkan realitas dan imajinasi. Madeline Mayer juga mengungkapkan bagaimana karya seni ini mencerminkan kompleksitas emosional Van Gogh [25], yang melalui VR dapat dihidupkan kembali dalam konteks digital. Warna-warna cerah dan gerakan yang terus-menerus dalam karya ini menyampaikan turbulensi emosional yang khas dari Van Gogh, memberikan interpretasi visual dan emosional baru kepada penonton.




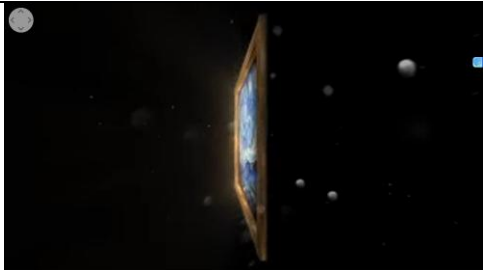


**Gambar 3.** Lingkaran Hermeneutika VR Starry Night.

Bagan yang ditampilkan menunjukkan bagaimana pemahaman baru dapat terbentuk melalui lingkaran hermeneutik antara konteks dan teks, terutama dalam konteks teknologi Virtual Reality (VR). Pada awalnya, pemahaman kita tentang karya seni seperti karya Van Gogh terbatas pada pengalaman melihat lukisan asli atau reproduksi dua dimensi, yang mengarahkan kita pada interpretasi konvensional berdasarkan detail visual dan konteks sejarah yang dikenal. Munculnya teknologi VR, konteks baru tercipta, memungkinkan eksplorasi karya seni dalam tiga dimensi yang memberikan pengalaman imersif. Ini memungkinkan penonton untuk melihat karya seni secara mendetail dan merasakan seolah-olah mereka berada di dalam karya tersebut.

Interpretasi tradisional terhadap *The Starry Night* terbatas pada lukisan dua dimensi yang dipajang di museum, di mana penonton hanya bisa melihat dari satu sudut pandang. Karya ini umumnya diinterpretasikan berdasarkan detail visual yang terlihat, dengan pemahaman yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan pengetahuan tentang sejarah seni. Namun, pengalaman Virtual Reality (VR) memberikan penonton kesempatan untuk masuk ke dunia lukisan secara interaktif, memungkinkan mereka melihat dan mengalami karya seni ini dari sudut pandang yang berbeda. VR memungkinkan penonton merasakan sapuan kuas Van Gogh dengan lebih dekat dan mendalam, serta merasakan turbulensi emosionalnya melalui efek visual yang dinamis. Dengan begitu, VR memperluas interpretasi dengan menghadirkan pengalaman tiga dimensi yang sebelumnya tidak dapat dicapai, memberikan pemahaman yang lebih luas dan kontekstual terhadap motif dan emosi yang ada dalam karya ini.

### 1.4 Interpretasi Visual Karya Van Gogh dalam Pengalaman Virtual Reality

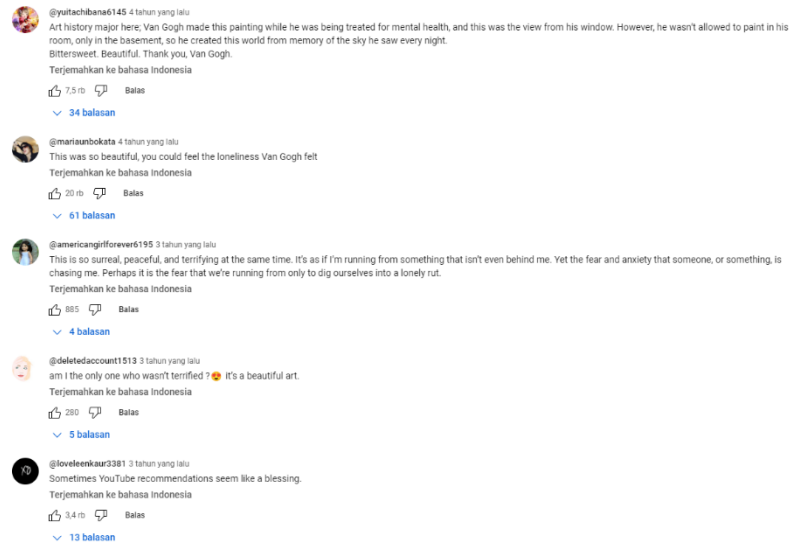
Dalam melakukan penelitian interpretasi karya, maka dilakukan dengan mencoba menonton tayangan video pada youtube channel VR Motion Magic secara langsung, sehingga memberikan gambaran terhadap pengalaman langsung peneliti. Pengalaman tersebut di analisis dalam tabel berikut:

Durasi	Tampilan Video	Keterangan
00:02-00:05		Video dimulai dengan logo perusahaan dan judul karya VR, memberikan pengantar singkat tentang pengalaman VR yang akan dihadirkan.
00:14		Video mulai masuk ke dalam scene lukisan "The Starry Night," memperlihatkan detail lukisan dengan frame yang berotasi. Efek rotasi ini memberikan perspektif yang mendalam, membuat penonton merasa sedang memasuki dunia lukisan.
00:17		Frame terus berotasi menuju ke tengah lukisan, menampilkan elemen visual yang dinamis.
00:20		Tampilan lengkap lukisan "The Starry Night" muncul, memberikan gambaran dunia yang unik. Video melakukan zoom in ke arah lukisan, memungkinkan penonton untuk melihat detail-detail sapuan kuas Van Gogh.

00:23		Perbesaran gambar semakin mendekat, membawa penonton lebih dalam ke dalam lukisan. Efek ini memperkaya perpaduan antara realitas dan imajinasi Van Gogh.
00:29		Video tetap berada dalam posisi zoom in, dengan navigasi di kiri atas yang memungkinkan pengguna menjelajahi lingkungan sekitarnya..
00:47		Video bergerak menuju bangunan dengan efek zoom in yang mendalam, memberikan sensasi perjalanan ke dalam dunia yang diciptakan oleh Van Gogh.
01:14		Video terus bergerak menuju bangunan kuning, mencerminkan keinginan Van Gogh untuk menangkap dunia penuh warna dalam karyanya.
01:27		Video tetap mengarah ke bangunan kuning, memungkinkan penonton merasakan suasana unik yang diciptakan oleh Van Gogh.
01:40		Video kemudian memasuki ruangan di dalam bangunan kuning, memperlihatkan ruang-ruang imajinatif Van Gogh.

01:54		Kamera terus bergerak lebih dalam ke dalam gedung, memungkinkan penonton merasakan detail-detail dari dunia Van Gogh.
02:07		Kamera bergerak ke arah jendela menuju keluar ruangan, menunjukkan bagaimana pemandangan berubah saat bergerak melalui ruangan.
02:20		Kamera menyoroti langit yang dinamis, menciptakan kembali efek visual dari "The Starry Night" dan memberikan kedalaman emosional.
02:31		Dan closing video ditutup dengan logo perusahaan dan judul

Tabel ini dengan jelas menunjukkan bahwa VR memungkinkan eksplorasi yang mendalam ke dalam karya Van Gogh, memberi pengalaman yang menggugah secara emosional dan visual, sambil menambahkan lapisan interpretasi baru kepada penonton. Melalui navigasi dan efek zoom in, karya ini membawa penonton ke dalam dunia lukisan, memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan immersive dibandingkan galeri fisik tradisional[26]. Interpretasi karya juga dapat dilihat dari berbagai komentar yang dituliskan pada kanal youtube VR Motion Magic. Berikut beberapa komentar teratas dari penonton kanal Youtube video tersebut:



**Gambar 4.** Komentar Kanal Youtube Vr Motion Magic.

Karya Van Gogh "Starry Night" telah membangkitkan berbagai emosi dan interpretasi di antara para penonton. Salah satu komentar mencatat bahwa Van Gogh menciptakan lukisan ini saat dia menjalani perawatan kesehatan mental dan menggambarkan pemandangan yang dilihatnya dari jendela di rumah sakit. Dia tidak bisa melukis di kamarnya, sehingga dia menciptakan dunia ini dari ingatan akan langit yang dia lihat setiap malam. Komentar ini menyentuh tentang keindahan yang pahit dari karya seni Van Gogh, dan rasa terima kasih yang mendalam kepada seniman tersebut.

Komentar lain menyoroti rasa kesepian yang dapat dirasakan dari karya seni ini, menekankan bahwa lukisan itu menyampaikan emosi mendalam Van Gogh. Yang lain menggambarkan pengalaman yang lebih kompleks, menggabungkan perasaan damai, ketakutan, dan ketidakpastian, seolah-olah ada sesuatu yang mengejar mereka di dalam kegelapan. Banyak yang merasa bahwa karya seni ini luar biasa dan menakutkan, menekankan bagaimana interpretasi seni Van Gogh sangat subyektif dan unik untuk setiap orang.

Dalam bab 'The Correlation Between Ethics and Technology' dari buku *Religion in the Age of Digitalization*, ditekankan bahwa teknologi dan etika saling memengaruhi satu sama lain. Bab ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat menciptakan nilai-nilai dan inovasi yang berdampak nyata pada etika. Sebaliknya, etika juga memberikan panduan teknologi. Melalui berbagai sudut pandang ini, jelas bahwa "Starry Night" memiliki kekuatan yang luar biasa untuk menginspirasi, menggugah, dan menggerakkan para penikmat seni dengan cara yang berbeda-beda, menunjukkan betapa karya Van Gogh melampaui waktu dan masih sangat relevan hingga saat ini.

#### 4. Kesimpulan

Pengalaman Virtual Reality (VR) *The Starry Night* menawarkan interpretasi baru dan mendalam terhadap karya Van Gogh. Dengan teknologi VR, para penonton dapat menyelami dunia yang diciptakan oleh Van Gogh, memberikan perspektif yang tidak mungkin dicapai dengan metode tradisional. Temuan utama dari analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi VR secara signifikan memperkaya interpretasi visual dan emosional dari lukisan

asli, menghidupkan sapuan kuas dan elemen warna khas Van Gogh dalam bentuk tiga dimensi yang interaktif.

Pengalaman ini memberikan pengguna kesempatan untuk menjelajahi karya Van Gogh dengan detail yang lebih mendalam, memperkuat hubungan emosional mereka dengan karya tersebut. Gerakan kamera yang dinamis dan efek visual VR menciptakan konteks baru bagi penonton untuk mengapresiasi karya Van Gogh, selaras dengan konsep lingkaran hermeneutika Gadamer yang menekankan bahwa konteks baru membawa pemahaman baru. Temuan ini menyoroti pentingnya teknologi dalam mengubah cara kita memahami dan mengapresiasi seni klasik, memungkinkan kita melihat dunia melalui mata sang seniman dengan perspektif yang baru dan inovatif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi VR secara signifikan dapat mengubah pengalaman dan interpretasi seni, memperkaya perspektif visual dan emosional penonton. Dengan menciptakan pengalaman yang imersif, teknologi VR, memungkinkan galeri seni mengatasi keterbatasan fisik selama pandemi. Di masa depan, teknologi VR mungkin tidak hanya digunakan untuk karya klasik seperti *The Starry Night*, tetapi juga untuk berbagai bentuk seni lainnya, membuka peluang baru dalam interpretasi dan interaksi seni. Teknologi ini memungkinkan para seniman dan penikmat seni berinteraksi dengan karya seni dengan cara yang lebih mendalam, membuka pintu bagi pemahaman dan apresiasi yang lebih kaya. Dengan memanfaatkan VR, kita dapat menjelajahi lapisan-lapisan baru dalam seni klasik maupun kontemporer, memberikan ruang untuk interpretasi yang lebih inovatif dan kontekstual.

## 6. Referensi

- [1] Y. Ma, W. Cheng, S. Huang, F. G. Schmitt, X. Lin, and Y. Huang, "Hidden turbulence in van Gogh's *The Starry Night*," *Physics of Fluids*, vol. 36, no. 9, Sep. 2024, doi: 10.1063/5.0213627.
- [2] X. Zhou, "Vincent Van Gogh's '*The Starry Night*,'" *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, vol. 51, pp. 148-153, May 2025, doi: 10.54097/xncm9k67.
- [3] P. Wolf, "Creativity and chronic disease Vincent van Gogh (1853-1890)," *Western Journal of Medicine*, vol. 175, no. 5, pp. 348-348, Nov. 2001, doi: 10.1136/ewjm.175.5.348.
- [4] K. Amina G., "Exploring the Aesthetics of Virtual Reality in Art," *Research Output Journal of Education*, vol. 5, no. 2, pp. 26-29, Feb. 2025, doi: 10.59298/ROJE/2025/522629.
- [5] R. Fang, "Exploring the Role of Virtual Reality in Transforming the Environmental Art Experience," *International Journal of e-Collaboration*, vol. 21, no. 1, pp. 1-15, Mar. 2025, doi: 10.4018/IJeC.370951.
- [6] X. Yang, P.-Y. Cheng, X. Liu, and S.-P. Shih, "The impact of immersive virtual reality on art education: A study of flow state, cognitive load, brain state, and motivation," *Educ Inf Technol (Dordr)*, vol. 29, no. 5, pp. 6087-6106, Apr. 2024, doi: 10.1007/s10639-023-12041-8.
- [7] P. G. Kirchsclaeger, "The Correlation Between Ethics and Technology," in *Religion in the age of development*, vol. 9, no. 12, 2018, pp. 165-180. doi: 10.3390/rel9120382.

- [8] Z. Abes, N. Fairchild, S. Lin, M. Wahba, K. Xiao, and S. S. Fisher, "The Immersive Archive: Archival Strategies for the Sensorama & Sutherland HMD," in *2025 IEEE International Conference on Artificial Intelligence and eXtended and Virtual Reality (AIxVR)*, IEEE, Jan. 2025, pp. 307–312. doi: 10.1109/AIxVR63409.2025.00059.
- [9] A. J. Alnagrat Alnagrat, R. Che Ismail, and S. Z. Syed Idrus, "The Opportunities and challenges in virtual reality for virtual laboratories," *Innovative Teaching and Learning Journal*, vol. 6, no. 2, pp. 73–89, Jan. 2023, doi: 10.11113/itlj.v6.91.
- [10] M. Dutra-Medeiros *et al.*, "Three-Dimensional Head-Mounted Display System for Ophthalmic Surgical Procedures," *Retina*, vol. 37, no. 7, pp. 1411–1414, Jul. 2017, doi: 10.1097/IAE.0000000000001514.
- [11] I. E. Sutherland, "A head-mounted three dimensional display," in *Seminal graphics*, New York, NY, USA: ACM, 1998, pp. 295–302. doi: 10.1145/280811.281016.
- [12] H. E. Lowood, "Virtual Reality," *Encyclopedia Britannica*. [Online]. Available: <https://www.britannica.com/technology/virtual-reality>
- [13] R. M. S. Putra, "Desember 2010 • Volume II, Nomor 2," *Tradisi Hermeneutika dan Penerapannya dalam Studi Komunikasi*, 2010.
- [14] L. Prior, "Content Analysis," in *The Oxford Handbook of Qualitative Research*, P. Leavy, Ed., New York: Oxford University Press, 2014.
- [15] K. Krippendorff, *Content analysis: an introduction to its methodology*, Fourth Edi. Los Angeles: Sage, 2018.
- [16] S. A. Kau, "Hermeneutika Gadamer Dan Relevansinya Dengan Tafsir," *Jurnal Farabi*, vol. 11, no. 2, pp. 109–123, 2014.
- [17] D. N. Rodowick, "Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media Post-Contemporary Intervention," p. 296, 2001.
- [18] R. Thomson, *Vincent van Gogh, The Starry Night*. the museum of modern art, new york, 2008.
- [19] B. A. Richardson, A. M. Rusyniak, W. George Rusyniak, and C. B. Rodning, "Neuroanatomical interpretation of the painting starry night by vincent van gogh," *Clinical Neurosurgery*, vol. 81, no. 3, pp. 389–396, 2017, doi: 10.1093/neuros/nyx406.
- [20] K. Wright, "Arts & Culture: Turbulence in The Starry Night," [physics.aps.org](http://physics.aps.org). [Online]. Available: [physics.aps.org](http://physics.aps.org)
- [21] J. Beattie and N. Kriel, "Is The Starry Night Turbulent?," no. 2, pp. 1–6, 2019.
- [22] J. L. Aragón, G. G. Naumis, M. Bai, M. Torres, and P. K. Maini, "Turbulent luminance in impassioned van Gogh paintings," *Journal of Mathematical Imaging and Vision*, vol. 30, no. 3, pp. 275–283, 2008, doi: 10.1007/s10851-007-0055-0.
- [23] A. Romele, *Digital Hermeneutics: Philosophical Investigations in New Media and Technology*. Routledge, 2020.

- [24] A. Darmaji, "Dasar-Dasar Ontologis Pemahaman Hermeneutik Hans-Georg Gadamer," *Refleksi*, vol. 13, no. 4, pp. 469–494, 2014, doi: 10.15408/ref.v13i4.911.
- [25] M. Mayer, "Art Analysis: Starry Night," *Ergo Magazine*. [Online]. Available: <https://www.theergomagazine.com/art/blog-post-title-four-jt88m>
- [26] M. E. Rahmah and Jassica Nikita, "Dampak Penggunaan Teknologi dan Pameran Virtual pada Komunitas Seni Lokal Selama Pandemi," *Jurnal ATRAT*, vol. 10, no. 1, pp. 9–18, 2022.