

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

1 Desember 2019 dilaporkan sejumlah kasus radang paru-paru (*pneumonia*) di Kota Wuhan, China. Temuan ini dinyatakan sebagai “*Pneumonia Wuhan*” oleh pers berdasarkan temuan wilayah, serta gejala seperti demam, kelelahan, batuk kering, dan sesak napas. Berdasarkan penelitian *whole genome squencing*, menunjukkan penyakit tersebut disebabkan virus corona baru (Liu. *et al*, 2020).

Adapun setelahnya, menurut Lauxmann *et al* (2020) pada Februari 2020 *World Health Organization* (WHO) menyebutkan penyakit yang disebabkan virus corona baru sebagai *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19). Adapun virus tersebut menurut Global Biodefense Staff, dalam situsny www.globalbiodefense.com/2020/02/11/who-names-disease-caused-by-new-coronavirus-covid-19/, 11 Februari 2021, bahwa 11 komite International Committee on Taxonomy of Viruses (ICTV) memberikan nama atas virus penyakit COVID-19 dengan *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2). Demikian dikutip Laura Elvina dalam laman daring kompas.tv/article/70893/who-tetapkan-wabah-virus-corona-sebagai-pandemi-global, 12 Maret 2020, menjelaskan World Health Organization (WHO) memutuskan wabah COVID-19 atau virus corona (SARS CoV-2) menjadi pandemi global, bertepatan 11 Maret 2020.

Adapun di Indonesia menurut Satuan Petugas Penanganan COVID-19 www.covid19.go.id/p/berita/penguatan-3m-dan-3t-kunci-pengendalian-pandemi, 11 Februari 2021, mengatakan upaya pengendalian pandemi COVID-19 dilakukan dengan mengimbau masyarakat untuk patuh protokol kesehatan 3M (Memakai masker, Mencuci tangan, dan Menjaga jarak) dan melakukan 3T (*Testing, Tracing, dan Treatment*). Namun kepatuhan protokol kesehatan di masyarakat menurut Shofihara pada laman daring, nasional.kompas.com/read/2021/07/15/11591641/kepatuhan-pada-prokes-rendah-satgas-covid-19-ajak-masyarakat-tingkatkan?page=all, 15 Juli 2021, menjelaskan menurut Satgas COVID-19 kepatuhan terhadap protokol kesehatan terbilang rendah. Melalui evaluasi data kepatuhan protokol kesehatan pada cakupan nasional.

Jika dipahami dalam perspektif psikologis permasalahan tersebut, dipengaruhi *id* dalam tingkatan ketidaksadaran masyarakat terhadap pandemi COVID-19. Menurut Saleh (2018:162) *id* terletak pada ketidaksadaran (*unconsciousness*). Hal tersebut merupakan dorongan-dorongan primitif yang belum dipengaruhi atas kebudayaan (pengalaman) di antaranya; dorongan hidup dan mempertahankan kehidupan (*life instinct*), serta dorongan untuk mati (*death instinct*).

Adapun dalam penciptaan karya, permasalahan kesadaran tersebut dapat dijadikan isi (*subject matter*) pada bentuk *ambient media*. Hal ini selaras dengan pernyataan Sandra Cain (2009:6) menjelaskan sebuah iklan *ambient* mampu memberikan kesadaran yang sangat efektif melalui pesan kepada konsumen

sasaran khalayak. *Ambient media* memberikan perhatian serta fokus massa yang terpusat pada lokasi tertentu. Sehingga dapat ditetapkan penciptaan karya akan direalisasikan ke dalam *ambient media*, dengan tujuan peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pandemi COVID-19.

Setelah keterkaitan seluruh variabel ditentukan dan didapati, diharapkan hasil eksplorasi penciptaan karya hingga penciptaan karya, mampu menyampaikan sinergi pesan sebagai manfaat kepada masyarakat terhadap peningkatan kesadaran terhadap pandemi COVID-19. Serta bagi perupa dalam pengembangan penciptaan karya, melalui penciptaan karya metode kualitatif riset *research led-practice*. Namun adanya dinamika dalam masyarakat, akan membentuk suatu tanggapan berbeda dalam mengampanyekan pesan tersebut. Demikian hal ini menentukan pencapaian tujuan kampanye akan respon masyarakat dalam menanggapi hasil penciptaan karya dan pesan kampanye yang disampaikan.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Selama pemenuhan kewajiban akademik dalam mata kuliah Studio Desain dan mata kuliah Pengantar Penelitian Seni Rupa Penciptaan Desain, pengangkatan masalah mengenai COVID-19 dan *ambient media* sudah ditetapkan. Pemilihan pembahasan pandemi COVID-19, dipengaruhi realitas eksternal yang tengah dihadapi secara global. Berlangsung selama 1 tahun lebih dari penentuan ide penciptaan, sehingga dinilai relevan dengan permasalahan faktual yang tengah dihadapi. Serta *ambient media* melalui rekomendasi Dosen Pengampu Mata

Kuliah Studio Desain, berkaitan dengan media komunikasi periklanan yang dramatis dan unik.

Adapun pengembangan pada aspek operasional, teknik yang utama dikembangkan secara keseluruhan melalui teknik *three-dimensional computer graphic (modelling, shading, rigging, lighting, dan rendering)* yang ditekuni secara mandiri. Sehingga dapat ditemui teknik tersebut, pada tiap-tiap masing pengembangan karya.

Kemudian seluruh pembahasan terkait dikembangkan dalam bentuk eksplorasi karya, pada mata kuliah Studio Desain. Namun, hasil eksplorasi karya yang didapat tidak memiliki dasar yang kuat, sehingga hasil eksplorasi karya dinilai masih rendah. Hal tersebut didasari permasalahan penciptaan yang diangkat kurang tepat dan kurang jelas. Demikian disebabkan kompleksitas keterkaitan peran objek permasalahan, penentuan wilayah permasalahan (perspektif pembahasan), dan perkembangan permasalahan yang berubah secara temporer pada pembahasan pandemi COVID-19.

Setelah pengamatan perkembangan masalah yang terus berubah, ditinjau salah objek permasalahan yang mengalami dampak signifikan. Hal ini ditemui pada masyarakat, dalam tinjauan perspektif psikologis akan kesadaran terhadap kepatuhan protokol kesehatan akan pandemi COVID-19.

C. Masalah Penciptaan

Melalui latar belakang penciptaan dan perkembangan ide penciptaan, didapati rumusan masalah berdasarkan tiga aspek penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana permasalahan kesadaran dalam pandemi COVID-19 dapat ditangani dengan penciptaan karya ?
2. Bagaimana mewujudkan penciptaan karya dengan permasalahan kesadaran dalam pandemi COVID-19?
3. Bagaimana proses dan teknik penciptaan karya terhadap permasalahan kesadaran pandemi COVID-19 direalisasikan?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan dimaksudkan untuk menjawab permasalahan penciptaan yang telah disampaikan. Maka hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengampanyekan peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pandemi COVID-19 melalui penciptaan karya dalam bentuk *ambient media*.
2. Memvisualisasikan karya *ambient media* dengan kampanye peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pandemi COVID-19.
3. Menciptakan penciptaan karya *ambient media* dengan pemenuhan proses dan teknik pada masing-masing penciptaan.

E. Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan dan ide perkembangan penciptaan, maka didapati karakteristik penciptaan karya yang dapat diuraikan berdasarkan tiga aspek penciptaan (*state of art*), meliputi:

1. Konseptual

a. Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi penciptaan karya didapat berdasarkan realitas eksternal yang tengah dihadapi secara global atas pandemi COVID-19. (Elvina, Laura. 2020. kompas.tv/article/70983/who-tetapkan-wabah-virus-corona-sebagai-pandemi-global, 12 Maret 2020)

b. Ketertarikan Seni

Ketertarikan seni penciptaan karya dipengaruhi akan pragmatis sebagai media nonkonvensional (*ambient media*), yang berbeda dari media lainnya— seperti televisi, koran, majalah dan lain-lain— (Wijaya, 2013:31). Sehingga penerapan *ambient media*, menunjukkan format baru dalam bentuk suatu media.

c. Ketertarikan Bentuk

Ketertarikan bentuk dipilih dalam semi figuratif atas tambahan visual terkait ke dalam visual *ambient media*. Dikutip James Lavott dalam www.behance.net/gallery/96350225/SemiFigurative-Art-The-Bar-Scenes, 1 Mei 2020. Mengatakan seni semi-figuratif (*semi-figurative art*) merupakan penggabungan antara objek nyata dan representasi secara definitif.

d. Prinsip Estetik

Prinsip estetik *ambient media* dapat dikategorikan dalam estetika posmodern, yang terjadi sekitar 1960-an sebagai reaksi modernisme (Agung, 2017:61). Dimulai tahun 1972 oleh Alfred Hitchcock dengan promosi film “*frenzy*”. Melalui *dummy* yang ditenggelamkan di sungai Thames, Inggris (Wijaya, 2013 :23).

2. Visual

a. Subject Matter

Gagasan fokus karya ini didasarkan masalah kesadaran masyarakat terhadap pandemi COVID-19. Melalui penciptaan karya *ambient media*, yang mengampanyekankan bentuk peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pandemi COVID-19.

b. Struktur Visual

Struktur visual diambil berdasarkan konsep penciptaan karya atas masalah kesadaran dalam pandemi COVID-19. Kemudian diaplikasikan dalam bentuk dwimatra dan trimatra, yang ditampilkan dengan media (*ambient media*). Setiap visual dibangun untuk menampilkan kesan kesadaran masyarakat terhadap pandemi COVID-19, berdasarkan landasan pengembangan konsep pada hasil karya terkait.

1) Seleksi Unsur Rupa

Seleksi unsur rupa karya, ditentukan berdasarkan susunan dasar pewujudan visual dwimatra dan visual trimatra. Visual dwimatra tersusun akan bentuk natural, tekstur, ukuran (*size*), gelap terang dan warna. Sedangkan, visual trimatra tersusun akan bentuk geometri, ukuran, dan warna. Diklasifikasikan menurut Lia Anggraini S., & Kirana Nathalia (2018:32-37).

2) Komposisi Rupa

Kesatuan seluruh objek visual pada penciptaan karya, menekankan keseimbangan simetris, dan asimetris. Simetris pada bentuk wujud visual trimatra dan asimetris pada bentuk visual dwimatra. Diklasifikasikan menurut Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia (2018:41-42).

3. Operasional

a. Alat dan Bahan

Alat dan bahan dalam merealisasikan bentuk penciptaan karya dibagi atas 2 jenis, yaitu visual dwimatra, dan visual trimatra. Adapun alat pada visual dwimatra, meliputi jenis perangkat lunak *Inkscape*, *GIMP (GNU Image Manipulation Program)*, *Blender 3.0*, *Make Human 1.2.0* dan perangkat keras (*hardware*) laptop ASUS x555QA. Sedangkan, bahan pada visual dwimatra meliputi; *output digital softcopy* berdasarkan jenis masing-masing *software*.

Pada visual trimatra alat yang digunakan akan karya 1 meliputi jasa pengrajin, dan beserta alat pengrajin (gergaji, palu dan mesin pemotong). Sedangkan bahan yang digunakan di antaranya 2x triplek 4 mm, 4x kayu kaso, paku 2 cm, paku 5 cm, amplas halus, amplas kasar, cat kayu, bubuk *ocher*, lem *fox*, *thinner*, dan stiker *duratac*. Pada karya 2 alat meliputi jasa percetakan, alat percetakan dan bahan *polycanvas*. Kemudian pada karya 3 alat yang digunakan meliputi jasa percetakan, alat percetakan dan bahan stiker *vinyl glossy*.

b. Teknik/Media

Penerapan teknik pada seluruh penciptaan karya meliputi jenis; teknik *three-dimensional computer graphic*, teknik *photo manipulation*, teknik konstruksi, dan teknik cetak. Diterapkan media kursi panjang, keset dan stiker, sebagai media penerapan *ambient media*.

c. Prosedur/Proses

Prosedur atau proses penciptaan karya, menekankan metode kualitatif. Menggunakan jenis riset *research led-practice*, dengan penekanan riset (*research*) kajian penciptaan dalam menentukan wujud karya. Kemudian, menciptakan karya sebagai solusi permasalahan (Teikmanis 2013, dalam Moerdisuroso & Kherid 2020).

F. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang dapat dicanangkan dari hasil laporan skripsi penciptaan ditunjukkan kepada beberapa pihak di antaranya:

1. Institusi Universitas

Pengembangan penciptaan karya melalui metode kualitatif dengan riset *research-led practice* (Teikmanis 2013, dalam Moerdisuroso & Kherid 2020). Terhadap kesadaran masyarakat terhadap pandemi COVID-19.

2. Masyarakat

Peningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pandemi COVID-19, yang disampaikan melalui penciptaan karya.

3. Perupa

Pengembangan penciptaan karya melalui metode ilmiah demi masyarakat, terhadap pentingnya peningkatan kesadaran pandemi COVID-19.