

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia dan seni merupakan dua hal yang sangat erat terkait satu sama lain. Karya seni adalah ciptaan manusia dan dihadirkan untuk manusia. Bagi manusia seni memiliki dua fungsi, yaitu sebagai ekspresi individu dan dimensi praktis (kegunaan, efisiensi, teknis dan komersil). Seni sebagai sarana pernyataan ekspresi individu salah satunya berisi tentang pengalaman internal estetis yang dimiliki perupa yang ingin dibagikan kepada masyarakat.

Dalam penciptaan Seni Rupa, salah satunya Seni Lukis, banyak hal bisa divisualisasikan seperti lingkungan, aktifitas, pengalaman yang terjadi dalam kehidupan seseorang baik menyenangkan maupun menyedihkan, bahkan kenangan masa kecil/ muda. Kenangan pada masa yang telah lama atau silam atau masa lalu yang juga disebut nostalgia.

Secara bahasa, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Nostalgia adalah kerinduan (kadang-kadang berlebihan) pada sesuatu yang jauh letaknya atau sudah tidak ada sekarang”. Stern menjelaskan (dalam Fariz dan Rahmat, 2020), nostalgia personal merupakan kenangan masa lalu berasal dari ingatan seseorang tentang peristiwa yang dirasakan secara langsung oleh diri sendiri.

McCann (dalam Clay Routledge, 2016:5) menjelaskan bahwa selain orang yang merindukan rumah, kerinduan akan orang, kerinduan juga bisa berupa objek atau benda. Begitu juga perupa, kenangan bermain dengan mainan yang dimiliki saat masa kecil menjadi salah satu yang terkenang hingga kini. Hal ini memicu

rasa kerinduan bagi perupa untuk bernostalgia. Rasa kerinduan akan masa lalu dipicu dari bayangan masa kecil merupakan masa bebas bermain, tanpa tekanan, dan paksaan. Kenangan itu muncul ketika perupa merasakan perasaan negatif tentang masa dewasa yang penuh tekanan, dan tanggung jawab.

Fungsi nostalgia secara pribadi meningkatkan jati diri dan optimisme untuk masa depan. Nostalgia juga memfasilitasi kesinambungan diri, menghubungkan diri di masa lalu dengan diri saat ini (Routledge, 2016:79). Selain itu fungsi lainnya, nostalgia bisa memotivasi diri untuk lebih mengeksplorasi dan meningkatkan daya kreativitas.

Dalam fungsinya, nostalgia memiliki fungsi sosial. Salah satunya perasaan keterhubungan sosial. Nostalgia juga menginspirasi perilaku pro-sosial dan sikap positif dalam kelompok sosial. Dengan begitu nostalgia tidak hanya membuat orang merasa terhubung, namun juga bisa membuat orang lain untuk terhubung, berempati, dan saling membantu (Clay Routledge, 2016:67).

Pengalaman bermain dengan mainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi perupa. Salah satu mainan favorit perupa adalah mainan mobil mini *Four Wheel Drive* (4 WD). Untuk seseorang yang lahir pada tahun 90-an, termasuk perupa, pasti mengenal dan sangat akrab dengan mainan yang sedang *trend* dan beredar di antara tahun 90-an dan 2000-an hingga kini, yaitu mainan mobil mini *Four Wheel Drive* (4 WD) bermerk *Tamiya*.

Mainan mobil mini *Four Wheel Drive* (4 WD) pertama kali yang masuk ke Indonesia bermerk *Tamiya* dari Jepang, dan tahun 1990-an tren mainan mobil mini *Four Wheel Drive* (4 WD) bermerk *Tamiya* ini cepat sekali populer di kalangan anak-anak (Ramadan, 2017) . Menurut Ramadan (2017) penyebab

mainan tersebut populer di kalangan anak karena adanya serial film animasi *Dash Yankuro* yang tayang di TVRI tahun 1990.

Kepopuleran mobil mainan mini 4WD berlanjut di era 2000an. Setelah ditayangkan kembali film animasi *Let's and Go* di RCTI tahun 2002-2005, film animasi ini bercerita tentang balap mobil rakit mini 4 WD (*4 Wheel Drive*). Dari film animasi *Let's and Go* tahun 2002, diusia 6 tahun, merupakan awal perupa mengenal mainan mobil mini 4 *Wheel Drive* (WD) hingga perupa suka akan mainan tersebut.

Mobil mainan Tamiya memiliki kesan dan cerita tersendiri bagi perupa dibandingkan dengan mainan lainnya. Sejak kecil perupa suka bermain mainan merakit bahkan sebelum kenal mainan ini; sampai akhirnya mainan mobil mini 4 WD (*4 Wheel Drive*) khususnya merk *Tamiya* menjadi populer dikalangan anak-anak. Selain karena kecintaan perupa dengan film animasi *Lets and Go!!*, mainan mobil mini 4WD ini memiliki bentuk desain yang menarik. Faktor lainnya, mainan mobil mini 4 WD (*four wheel drive*) ini mempunyai tempat tersendiri dalam kenangan perupa karena menjadi salah satu hadiah dari orang tua. Bahkan hobi atau kesukaan ini tidak pernah ada larangan dari kedua orang tua. Hingga dalam bermain dimasa kecil ayah selalu mendukung, menemani, bahkan membelikan mainan ini. Sesuatu hal yang mungkin sedikit berarti bagi sebagian orang, namun bagi perupa hal ini sangat berarti banyak hingga dewasa kini. Suatu bentuk kasih sayang orangtua yang akhirnya menjadikan tema nostalgia ini memiliki fungsi personal bagi perupa, yaitu fungsi motivasi. Perupa termotivasi dari kasih sayang orang tua perupa salah satunya hal kecil seperti mendukung anaknya dalam bermain, dan ternyata memiliki dampak yang besar yang baik

untuk anaknya. Dan motivasi ini ingin perupa terapkan dikemudian hari ketika menjadi orang tua.

Eksistensi mainan mobil mini 4 WD (*4 Wheel Drive*) masih ada sampai sekarang. Dengan kata lain, bukan hanya perupa tetapi juga bagi orang yang mengalami masa kecil tahun 2000'an yang mengetahui mainan mobil *Tamiya* ini akan memiliki kesamaan kenangan terhadap mainan tersebut. Sehingga dalam bentuk apresiasi terhadap karya ini bisa membangkitkan rasa keterhubungan, memunculkan memori-memori kebahagiaan, atau memunculkan perasaan yang positif bagi yang melihatnya. Namun bagi apresiator yang tidak memiliki pengalaman yang sama tetap diharapkan mengambil nilai apresiasi terhadap karya atau bahkan lebih mengapresiasi hal yang menurut sebagian orang itu bukan sesuatu hal yang besar, tapi bagi sebagian yang lain sangat berarti.

Representasi kembali momen atau nostalgia saat masih kecil sedang bermain mobil mainan mini 4WD (*Four Wheel Drive*) akan dibuat dengan bentuk visualisasi melalui karya seni rupa khususnya karya lukisan cat akrilik diatas bahan multipleks yang dipadukan dengan imajinasi perupa berdasarkan gagasan perwujudan rasa nostalgia saat bermain mobil mini 4WD (*Four Wheel Drive*).

Bentuk visual menggunakan pendekatan modern dengan pemilihan bahan multiplek yang bertujuan membentuk visual yang direncanakan. Dengan gaya pribadi yang dipilih terinspirasi dari aliran *pop art*. *Popular art* dipilih karena cocok dengan gaya pribadi perupa, selain itu salah satu ciri *pop art* ialah menggambarkan bentuk-bentuk visual dari objek populer di kehidupan sehari-hari. *Tamiya* atau mainan mini 4WD adalah salah satu bentuk yang populer. Untuk material, cat akrilik dipergunakan untuk memvisualisasikan ini karena

perupa lebih berpengalaman menggunakan cat jenis ini dibanding menggunakan jenis cat lain, memiliki karakter lebih fleksibel bila digunakan di berbagai media seperti bahan multipleks, lebih ekonomis, waktu pengeringan cepat, , dapat digunakan seperti cat air walau hanya bisa menggunakan dengan sedikit air.

Teknik lukis menggunakan cat akrilik, perupa menggunakan teknik kuas basah yaitu cat akrilik yang dicampur oleh pengencer (air) untuk memaksimalkan fleksibilitas sapuan kuas. Selain teknik kuas basah, perupa juga menggunakan teknik *blending* yang berarti mencampurkan dua atau lebih warna langsung diatas bahan multiplek menggunakan kuas untuk mencapai efek gradasi, untuk keperluan *shading* dan *highlight*.

Selain faktor diatas, ada faktor lain yang membuat perupa memilih bahan multiplek sebagai media dalam melukis dibanding kanvas, yaitu semua berawal dari saat proses eksplorasi pembuatan karya rancangan awal. Dari pengalaman eksplorasi tersebut, ternyata berjenis multiplek secara teknis mudah dibuat untuk mendukung terciptanya gambaran karakteristik sirkuit balapan sebagai salah satu *item* dalam permainan mobil mini 4 WD (*Wheel Drive*). Bentuk-bentuk visual tersebut dalam operasionalnya perupa membentuk dan melukis, serta disusun dengan bentuk *pop up* bertujuan untuk menonjolkan yang ada pada karya lukis perupa.

Untuk penciptaan visualisasi objek lukisan difokuskan visual interaksi figur anak dengan mainan mobil mini 4WD (*Wheel Drive*) yang ditambah semiotika dan metafora dari imajinasi perupa. Mieke Susanto mengatakan (dalam Iwan 2012: 7-8) metafora (*metaphor*) berasal dari kata Yunani: *meta* dan *phor*, berupa

perlambangan dan bahasa tanda dapat mewakili pikiran pemakaiannya dalam menumpahkan gagasan-gagasannya.

Seperti yang dijelaskan diatas, karya lukis dengan gagasan bermain mobil mini 4WD (*Four Wheel Drive*) ini selain sebagai media ekspresi untuk perupa bernostalgia, juga merupakan perwujudan ungkapan rasa nostalgia untuk orang yang juga memiliki kesamaan pengalaman masa kecil dengan perupa yaitu bermain mobil mini 4WD (*Four Wheel Drive*). Dengan kata lain karya lukisan ini memiliki pesan dan kesan hingga menjadi wujud nostalgia kolektif. Namun bagi apresiator yang tidak memiliki kaitan terhadap tema yang diangkat, tetap bisa mengambil nilai apresiasi seni terhadap karya atau meningkatkan apresiasi pada sesuatu hal yang dianggap remeh tapi bagi sebagian orang menjadi hal yang berarti.

#### **B. Perkembangan Ide Penciptaan**

Ide adalah suatu gagasan, atau dasar pemikiran penciptaan bagaimana wujud suatu karya. Ide sangat penting karena awal dari penciptaan karya seni. Pada perkembangan ide penciptaan karya yang perupa ciptakan tidak lepas dari pengalaman berkarya seni yang di dapat oleh perupa, salah satunya penggunaan cat akrilik dalam berkarya selama ini, dan lebih menekankan karya seni dua dimensi (2D) yaitu seni lukis.

Tema mengalami beberapa perubahan yang diangkat pada karya. Pada saat mata kuliah lukis 2, temanya berjudul “Potret Hewan Terdampak Polusi Sampah Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis.” Setelah di mata kuliah Studio Lukis, temanya berjudul “Seni Debus Banten Dalam Karya Lukisan Diatas Kanvas”.

Tema tersebut dipilih karena didasari asal daerah perupa, yaitu Banten, Jawa Barat.

Perkembangan perubahan tema selanjutnya, perupa mengangkat pengalaman perupa sendiri mengenai imajinasi masa kecil. Alasan tema tersebut dipilih berawal dari faktor internal dan eksternal yang perupa alami dan rasakan. Dikarenakan bahasanya terlalu luas, dosen pembimbing meminta mempersempit dan memfokuskan pada kenangan masa kecil saat bermain dengan mainan.

Faktor internal itu diawali dari perasaan jenuh akan kehidupan masa dewasa yang penuh tekanan, dan tanggung jawab yang dialami perupa khususnya, hingga memicu rasa kerinduan ingin kembali ke masa kecil. Selain itu adanya faktor eksternal yang ikut memancing ingatan perupa untuk menguatkan kembali rasa nostalgia perupa terhadap mainan mobil mini 4WD (*Four Wheel Drive*), seperti adanya berita tentang seseorang yang berusaha kembali mempopulerkan mainan mobil mini 4WD (*Wheel Drive*) khususnya *Tamiya* dengan diadakannya kejuaraan di Bandung, melihat keponakan dan anak-anak disekitar rumah perupa sedang bermain mainan mobil mini 4WD (*Wheel Drive*) khususnya *Tamiya*.

Berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal diatas mendukung proses penciptaan karya lukis ini, bahwa komunitas mainan mobil mini 4WD (*Four Wheel Drive*) masih eksis hingga kini. Sehingga pesan dan kesan dari karya perupa bukan hanya media ekspresi perupa dalam bernostalgia personal, namun juga bisa menjadi nostalgia bersama untuk para apresiator.

Perkembangan ide, visual hingga operasional tidak terlepas dari proses eksplorasi. Perupa membuat 7 karya eksplorasi yang telah diseminarkan, dengan

berbagai konsep, bahan, alat dan teknik yang digunakan. Berikut ini merupakan pengerucutan gagasan yang diangkat pada karya eksplorasi:

1. Menampilkan kegiatan bermain dengan visual figuratif tentang mainan mobil 4 WD (*Four Wheel Drive*)

2. Menampilkan gaya figuratif pribadi dalam lukisan yang terinspirasi dari bentuk kartun

3. Menampilkan karya dengan media multiplek sebagai media pilihan

Kemudian setelah melalui proses eksplorasi dan tahap seminar, terdapat beberapa perkembangan yaitu:

1. Gaya pribadi lebih fokus diterapkan dengan bentuk figuratif yang menggambarkan kegiatan bermain mini 4 WD (*Four Wheel Drive*)

2. Fokus menggunakan media multipleks dengan inspirasi teknik *peepshow* dalam seni *pop up*

3. Visual karya lebih kompleks dalam menampilkan tema di setiap karyanya

4. inspirasi gaya pop art diterapkan dengan penggunaan visual pendukung seperti objek populer atau penerapan warna primer dan komplementer pada karya.

### **C. Fokus Penciptaan**

Perupa memfokuskan penciptaan pada tiga aspek, yaitu aspek konseptual, visual dan operasional. Ketiga aspek itu menjadi fokus utama dalam penciptaan karya lukis dengan judul *Nostalgia Mainan Mobil Mini Four Wheel Drive (4 WD)*

Sebagai Inspirasi Karya Seni Lukis :

## 1. Aspek Konseptual

Tema nostalgia mainan mobil mini 4 *Wheel Drive* (WD) menjadi fokus utama yang akan di angkat pada karya lukis yang didasari pendekatan konsep bergaya Pop Art. Pop Art dipilih karena sesuai gaya pribadi perupa saat melukis manusia.

*Subject matter*nya yaitu aktivitas bernostalgia saat perupa masih kecil sedang asik bermain dengan mainan mobil mini 4 *Wheel Drive* (WD), menjadi acuan visualisasi objek yang akan dipilih dan dituangkan pada karya lukisan bergaya Pop Art.

Ada pun ide dasar penciptaan karya lukis ini terinspirasi dari pengalaman bermain masa kecil perupa dengan mainan mobil mini 4WD (*Wheel Drive*), mainan mobil mini 4WD (*Wheel Drive*) sangat populer dan identik sehingga banyak dimainkan sejak tahun 1990.

Representasi kegiatan bermain seperti merakit setiap komponen mainan, seperti memasang roda, memasang baterai akan digambarkan dari memori masa kecil ditambah imajinasi perupa di masa kini.

Karya lukis ini bersifat pribadi, dimana aktivitas dalam lukisan ini merupakan pengalaman yang menyenangkan kemudian menjadi kenangan, lalu dirajut kembali sebagai bentuk perwujudan perasaan perupa yang ingin bernostalgia kembali masa kecil dulu.

## 2. Aspek Visual

Tema nostalgia mainan mobil mini 4 *Wheel Drive* (WD) diterapkan dalam bentuk karya Seni Rupa yaitu karya lukis dan merupakan karya seni dua dimensi.

Karya lukis ini bersifat pribadi, karena merupakan cerminan dari perasaan, kreatifitas, dan kepribadian pelukisnya itu sendiri.

Visualisasi gaya lukisan yang dibuat berfokus pada gaya perseorangan seniman, karena hasil karya lukisan ini merupakan hasil kebebasan perupa menuangkan imajinasi dan pengalaman dari tema yang diangkat.

Inspirasi gaya pribadi perupa didasari konsep gaya *Pop Art*. Untuk penciptaan visualisasi objek lukisan difokuskan pada visual figur anak saat interaksi dengan mainan mobil mini 4WD (*Wheel Drive*) ditambah metafora dari imajinasi perupa, berupa asap.

Objek asap dipilih agar agar dipahami sebagai asap yang menggambarkan kenangan atau memori masa lalu. Ditambah beberapa tanda-tanda yang dapat mendukung dan menguatkan tema.

Imajinasi dalam karya lukis dengan tema nostalgia mainan mobil mini 4 *Wheel Drive* (WD) tercipta karena adanya interaksi saat figur anak bermain dengan mainan berupa mobil mini 4WD (*Wheel Drive*). Imajinasi tersebut akan ditonjolkan di karya lukisan perupa untuk mendukung subjek *matter*, yaitu interaksi saat anak bermain dengan mainan mobil mini 4WD (*Wheel Drive*).

Karya lukisan perupa terdapat efek gradasi untuk keperluan *shading* dan *highlight*, serta dibuat pop up dengan teknik *peepshow* untuk menegaskan *subject matter* pada karya dan menciptakan unsur dinamis pada karya. Untuk penggunaan warna, pemilihan warna cenderung cerah karena didasari konsep gaya *Pop Art*.

### 3. Aspek Operasional

Aspek operasional meliputi material dan teknik yang akan perupa gunakan. Dalam mengekspresikan ide dituntut dapat memilih material yang cocok untuk

digunakan, agar nantinya tema bisa diekspresikan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pada karya lukis yang perupa buat, material yang dipilih adalah menggunakan cat akrilik diatas kayu multiplek. Cat akrilik dipilih karena perupa familiar dengan cat akrilik berdasarkan pengalaman berkarya seni selama ini. Selain itu waktu pengeringan cepat sehingga membantu perupa dalam proses pembuatan karya lukis ini. Dalam proses penciptaan karya lukis ini, menerapkan teknik kuas basah dan *blending*.

Cat akrilik memiliki karakter lebih fleksibel bila digunakan di berbagai media seperti berjenis multiplek, sehingga perupa memiliki lebih kebebasan dalam berkreasi sesuai imajinasi perupa. Hasil percampuran antara kuasan cat akrilik dan berjenis multiplek dapat menciptakan bentuk yang diharapkan perupa sehingga tema dapat terwujud.

Alasan pemilihan media multiplek dipilih dibandingkan media lainnya dipengaruhi dari proses eksplorasi. Pada awal perkembangan ide dan melalui proses eksplorasi karya rancangan awal, perupa memilih bahan multiplek yang secara teknis mudah untuk dibentuk sesuai imajinasi dan gaya lukisan perupa sehingga media yang dipakai menjadi salah satu ciri gaya pribadi perupa. Selain itu bahan multiplek bisa dibentuk dengan fleksibilitas tinggi, salah satu objek khas yaitu objek lintasan mobil mainan mini 4WD (wheel drive) sebagai representasi bermain mobil 4WD *Tamiya*.

#### D. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni ini sebagai berikut :

1. Menciptakan karya lukis dengan tema nostalgia mainan mobil mini 4WD (*Wheel Drive*) dalam bentuk figuratif dengan gaya pribadi dengan pendekatan gaya Pop Art.
2. Meningkatkan kemampuan untuk mengekspresikan konsep dan gagasan dalam karya lukis Pop Art.
3. Mengembangkan kemampuan pengolahan bahan cat akrilik di atas papan multiplek dalam berkarya lukis.
4. Menciptakan karya lukis dengan gaya pribadi melalui pendekatan gaya pop art dengan menggunakan media berjenis multiplek dengan teknik *peepshow* dalam seni *pop up*.

#### E. Manfaat

Adapun manfaat yang ingin diperoleh sebagai berikut:

1. Bagi Perupa
  - 1) Dapat mengembangkan dan menggali kreatifitas dalam berkesenian melalui karya lukis, sehingga muncul ide-ide baru yang bermanfaat.
  - 2) Dengan berekspresi dan berefleksi kenangan nostalgia dalam bentuk karya lukis, dapat memperoleh sarana ekspresi baru dalam mencapai kepuasan emosi.
  - 3) Pengembangan kemampuan diri dalam pengolahan bahan, teknik, dan medium pada proses kreatif dengan melatih

kemampuan mengekspresikan ide gagasan dalam sebuah karya lukis.

## 2. Bagi Masyarakat

- 1) Dapat membuka wawasan, pengetahuan, dan dapat dirasakan langsung oleh masyarakat melalui karya lukis khususnya pecinta mainan mobil mini *Four Wheel Drive* (4WD).
- 2) Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi masyarakat tentang hal-hal terdekatnya.
- 3) Menumbuhkan bentuk apresiasi seni terhadap karya
- 4) Menumbuhkan bentuk apresiasi dalam bentuk hal apapun di lingkungan dari hal kecil bahkan hal besar

## 3. Bagi Universitas Negeri Jakarta dan Pendidikan Seni Rupa

- 1) Menjadi referensi kepada mahasiswa lain sehingga dapat dijadikan acuan dalam penulisan sebagai bahan kajian atau referensi praktik untuk melakukan penciptaan karya seni rupa murni dalam bentuk karya lukis.
- 2) Dapat memberi sumbangsih pemikiran dan pengalaman-pengalaman dalam bereksplorasi dalam karya seni lukis pada masyarakat.
- 3) Sebagai media untuk meningkatkan daya kreativitas dan imajinasi mahasiswa.
- 4) Sebagai media dalam meningkatkan kepekaan mahasiswa akan hal-hal terdekatnya untuk diapresiasi atau menjadi ide gagasan yang bisa diangkat dalam penciptaan karya.