

BAB I

LATAR BELAKANG

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Setiap individu mengalami fase terpuruk di hidupnya, dimana dirinya merasa jauh dari kebahagiaan. Tidak ada yang bisa menghindari kejadian malapetaka, dimanapun dan kapanpun. Kehilangan suatu harapan merupakan salah satu pengalaman buruk seseorang. Kata 'harapan' selalu menjadi alasan pembawa kebahagiaan, namun jika yang diekspektasikan tidak sesuai dengan harapannya, manusia akan mengalami 'keputusasaan' (*despair*).

Perupa awalnya tidak mengira bahwa akan terjadi perpecahan dalam keluarga. Ketika masih berada di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP), orangtua mengalami perceraian. Kemudian, perupa dan adik perempuan memilih untuk ikut ibu. Pada awalnya, komunikasi tatap muka dengan bapak berjalan lancar. Namun seiring berjalannya waktu, hanya sebatas genggam tangan telepon, hingga bapak tidak pernah menghubungi lagi dan berhenti bertanggung jawab atas kehidupan anak-anak, baik material ataupun psikologis. Perceraian tersebut ternyata membawa situasi buruk setelah bapak tidak lagi berkomunikasi dengan anak-anaknya. Berbagai persoalan kehidupan yang tidak diinginkan anak-anak saat itu terjadi; seperti putus sekolah, kehilangan figur bapak, tumbuh besar tanpa kasih sayang bapak, dan masalah ekonomi keluarga lainnya.

Di masa-masa sulit, ibu dengan segala keterbatasannya berusaha keras untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Kehidupan setelah perceraian masih dijalani dengan pelik dan penuh keputusasaan, karena rumah tidak terasa hangat secara utuh. Akibat dari keputusasaan, perupa kini tumbuh dengan pribadi yang mudah larut dalam pikiran negatif (pesimistik dan emosional) saat menghadapi dunia. Ketika berada dalam situasi *despair*, perupa terus merenungkan harapan-harapan yang telah sirna, yaitu memiliki keluarga yang utuh dan bahagia seperti di masa lalu. Kehidupan keluarga pada masa kanak-kanak yang selalu diisi

dengan hari-hari penuh sukacita. Saat masa bahagia itu, perupa sangat berharap keluarga ini akan sempurna dan menemukan kebahagiaan dalam setiap detik. Perupa seringkali berandai-andai, bagaimana jika perceraian itu tidak ada? Pasti hidup ini akan terasa terpenuhi. Namun harapan itu sudah terlanjur sirna karena keluarga kini sudah tidak seperti dahulu. Kesadaran akan realita inilah yang menimbulkan situasi *despair*.

Peristiwa buruk meninggalkan luka batin pada perupa dalam perasaan putus asa (*despair*). Pengalaman *despair* dibahas dalam pandangan filsafat oleh Sartre sebagai kondisi vital manusia dalam kehidupan yang tak terhindari. Jean Paul Sartre, seorang filsuf Prancis yang membicarakan eksistensialisme manusia. Dalam kuliah umumnya yang berjudul “L'existentialisme est un humanisme” yang kemudian dipublikasikan dalam buku (dalam terjemahan Amerika berjudul “*Existentialism is a Humanism*”), Sartre menjelaskan bahwa putus asa (*despair*) termasuk dalam kondisi vital manusia yang menggambarkan seorang individu ketika ia telah memilih atau menerima keputusan yang buruk, sehingga dirinya merasa gagal total. Hal ini sebenarnya menyinggung segala eksistensi dalam kehidupan individu yang harus direnungi dengan berbagai kemungkinan yang tak terprediksi hasilnya. Setiap kali kita menginginkan sesuatu, akan selalu ada unsur probabilitas (Sartre, 1948, p. 35). Luputnya harapan yang disangka akan membawa kebahagiaan akan menyadarkan seseorang terhadap realita kehidupan yang kejam, seorang individu akan larut dalam ruminasi sehingga menjadikan dirinya makhluk yang mudah rapuh.

Waktu perupa merasa terpuruk, kegiatan distraksi yang menyenangkan bagi perupa adalah menggambar. Hingga akhirnya memutuskan untuk mendalami bidang tersebut. Setelah mempelajari pendidikan seni rupa di perkuliahan, pemahaman terhadap seni semakin mendalam. Menghadiri pameran dan mengetahui seniman yang mengangkat tema personal, mendorong keyakinan perupa untuk berkarya dengan pengalaman pribadi.

Achdiat Kartamihardja, mendefinisikan Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitas ke dalam suatu karya (Sumadi, 2005, p. 80). Bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman

tertentu dalam batin penerimanya. Seni rupa telah melalui perkembangan yang pesat, akibat dari kemajuan teknologi. Aliran seni baru pun muncul dan yang paling mutakhir adalah seni rupa kontemporer. Seni rupa kontemporer atau istilah lainnya, postmodernisme memiliki kecenderungan paradigma yang berbanding terbalik dari modernism (Sucitra, 2015, p. 32). Awal mula perkembangan seni rupa kontemporer ditandai dengan lahirnya seni instalasi dengan istilah *ready mades*, Karya Marchel Duchamp berjudul *Bicycle Wheel*. Nicolas de Oliviera, seorang kurator di London menjelaskan bahwa Seni instalasi memiliki prinsip yang bernaung pada fungsionalitas ruang, memiliki sifat teatrikal dan futuristik. Kini seni instalasi menjadi media ruang kreatif yang memberikan pengalaman artistik lebih baik untuk seniman maupun audiens. MOCA (The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 2002) menyebutkan bahwa seni instalasi yang terpasang, baik itu berwujud dua dimensi atau tiga dimensi di hadapan audiens, melibatkan pergerakan monumental yang tak terbatas, serta aspek lingkungan yang sudah ada dirancang untuk menghadirkan sensori kompleks dan menambah nilai pengalaman emosional.

Berdasarkan paparan di atas, perupa ingin mengangkat penelitian penciptaan karya seni dengan judul “Refleksi *Despair* dalam Seni Instalasi” dengan pengalaman personal perupa sebagai sumber inspirasi. Adanya harapan bahwa penelitian penciptaan ini merupakan tahap proses pembelajaran seorang perupa dalam memahami seni rupa kontemporer lebih dalam lagi beserta aspek-aspek seni yang ada di dalamnya, juga menjadi manfaat pula bagi para pembaca atau audiens yang menikmati karya seni yang dihasilkan. Ekspektasi lain yang ingin dicapai adalah: karena penelitian ini memerlukan kilas balik pada memori-memori yang tidak menyenangkan, perupa ingin menemukan benang di antara peristiwa lampau hingga sekarang yang dapat memberikan suatu petunjuk tentang nilai kehidupan seorang individu bagi dirinya.

B. PERKEMBANGAN PENCIPTAAN

Ide penciptaan ini pertama kali muncul ketika hendak memasuki mata kuliah studio seni murni kontemporer. Sebelum memulai perkuliahan, perupa

mempersiapkan tema besar yang ingin diangkat sehingga karya-karya eksplorasi dapat diciptakan dalam satu benang merah. Berangkat dari hal yang terdekat sebagai pemilihan topik wacana, perupa mengangkat pengalaman masa lampau. Namun tentu saja tidak mudah untuk dipertimbangkan, karena sifatnya personal. Maka dari itu, penelitian penciptaan ini perlu dipersiapkan matang dalam mata kuliah studio murni kontemporer sebagai aspek praktik dan Pengantar Penelitian Seni Rupa Penciptaan Murni sebagai aspek penulisan.

Di kelas studio, berdasarkan karya-karya eksplorasi yang sudah diciptakan, adanya perkembangan cukup signifikan. Seni instalasi menjadi objek material yang telah ditetapkan perupa sejak awal, sehingga aspek-aspek yang dieksplorasi nanti menjadi bagian dari proses perjalanan artistik dari hasil akhir. Hal ini dimulai dari eksplorasi pertama yaitu merefleksikan trauma masa kecil dengan membuat figur seperti hantu dari kain yang dibentuk seperti hantu dengan lem, dipadukan dengan medium lainnya seperti benang jahit dan watercolor untuk menghasilkan warna-warna yang menyerupai luka. Kemudian pada tahap eksplorasi selanjutnya, mengkombinasikan audiovisual yasin dengan figur tiga dimensi berbentuk kuburan yang menghasilkan visualisasi kematian diri sendiri sebagai dampak dari pemikiran *suicidal* yang kerap muncul. Terakhir, adalah karya eksplorasi yang membuka wawasan terhadap seni konseptual dengan menggunakan *found object* dan media digital. Eksplorasi terakhir membuahkan hasil memuaskan baik itu dari segi penilaian ataupun kepuasan diri sendiri. Karya tersebut merupakan imajinasi perupa jika ia berada di posisi ayah dengan penyesalannya meninggalkan keluarga, terutama istri yang sudah melahirkan anak-anaknya, ibu. Dari ketiga eksplorasi yang tercipta, eksplorasi terakhir menciptakan konklusi bagi perupa untuk diteruskan ke tahap penciptaan selanjutnya. Tentu dengan catatan, masih perlu dikembangkan kembali aspek-aspek penciptaannya.

Dari segi penulisan, ketertarikan perupa dalam mengangkat tema personal dimulai pada saat mata kuliah Pengantar Penelitian penciptaan. Saat itu, penuangan tema yang diangkat perupa masih ditulis secara abstrak, karena paralel dengan ide penciptaan di mata kuliah studio yang juga masih merab-raba. Pada awalnya, judul penciptaan ini adalah “Visualisas Trauma Terhadap

Peristiwa Perpisahan dalam Kehidupan Pribadi Perupa pada Karya Seni Instalasi”. Panjangnya objek formal pada judul, mendapatkan masukan dari dosen pengampu (Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn.) untuk digantikan dengan sebuah istilah yang dapat merepresentasikan wacana tersebut secara tepat dan mereduksi teori yang akan dipaparkan di penulisan. Pencarian istilah dilakukan dengan merujuk pada penelitian penciptaan terlebih dahulu dari bidang akademis, sebagai poin indikator penulisan judul yang baik dan benar serta konten penulisannya. Kemudian perupa melakukan penelusuran istilah secara etimologi, terminologi dan epistemologi. Setelah melalui pertimbangan rasional, terpilihilah istilah “*Despair*” sebagai objek formal yang tepat. Namun revisi selanjutnya terletak pada bagian ‘visualisasi’ menjadi ‘refleksi’. Masukan tersebut datang dari dosen pembimbing karena melihat ide penciptaan ini cenderung merefleksikan percakapan antara perupa masa kini dengan dirinya di masa lalu. Sehingga final dari judul ini menjadi “Refleksi *Despair* dalam Seni Instalasi”.

C. MASALAH PENCIPTAAN

Setelah merumuskan latar belakang, terdapat masalah penciptaan yang muncul, antara lain:

1. Bagaimana merefleksikan *despair* ke dalam karya seni instalasi?
2. Bagaimana fokus penciptaan dalam seni instalasi yang mampu merefleksikan pengalaman *despair*?
3. Bagaimana proses dan langkah penciptaan karya seni instalasi dengan tema *despair*?

D. TUJUAN PENCIPTAAN

Setelah terumuskan masalah penciptaan, terdapat tujuan penciptaan yang muncul, antara lain:

1. Merefleksikan *despair* berdasarkan pengalaman yang terjadi dalam kehidupan pribadi pada wadah seni rupa kontemporer.
2. Memvisualisasikan *despair* dalam karya seni instalasi kontemporer dengan memerhatikan unsur dan prinsip rupa.

3. Menjelaskan proses penciptaan seni instalasi dari tahap eksplorasi, hingga hasil akhir serta mengekstraksi manfaat medium dan media dengan berbagai metode.

E. FOKUS PENCIPTAAN (*STATE OF ART*)

Fokus penciptaan (*State of art*) menunjukkan karakteristik khas dari sebuah karya penciptaan. Ada tiga aspek dalam fokus penciptaan, aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional.

1. Aspek Konseptual

a. Sumber inspirasi

Sumber inspirasi penciptaan berasal dari pengalaman personal, sehingga perlunya kilas balik dan menggali kembali memori lampau. Peristiwa perpisahan bapak dan ibu yang ditelusuri kembali membawa kenangan duka yang cukup dalam, tentunya kilas balik ini tidak mudah secara batin. Banyak sekali pula kejadian buruk yang bahkan hingga saat ini masih ‘menghantui’ pikiran dan batin perupa, meski dalam situasi yang tidak ada sama sekali kaitannya. Kemudian perupa sadar bahwa ia kerap merasa putus asa sejak dimulai perpisahan tersebut dan terbawa sampai saat ini. Perupa tumbuh menjadi seseorang yang pesimistik disaat ia mulai melihat realita yang tidak sesuai dengan ekspektasi atau harapannya dan selalu menemukan dirinya dalam keadaan ‘rapuh’ saat harapan itu sirna.

b. Interes Seni

Interes seni yang terdapat dalam karya seni nantinya berupa reflektif. Sesuai dengan ide penciptaan, pengalaman masa lampau akan mencerminkan perasaan dan keadaannya terhadap keputusasaan, akibat dari trauma perpisahan, dengan segalanya yang membawa kenangan buruk. Interes seni reflektif dianalogikan dengan percakapan diri masa kini dengan masa lalu yang akan membuahakan suatu makna filosofis tentang kehidupan. Pencerminan pribadi perupa menjadi titik balik pada masa lalu dengan penuh keputusasaan.

c. Interes bentuk

Karya perupa sebagian besar akan melibatkan foto dan teks, sehingga interest bentuk yang diciptakan adalah figuratif. Meskipun beberapa objek telah melalui manipulasi digital atau pengolahan lebih lanjut, wujud asli tersebut tidak mengalami perubahan secara signifikan. Cara ini merupakan intensi perupa untuk menjaga wujud asli objek, tetapi mampu mengubah artikulasi nilai yang terkandung didalamnya. Dalam kata lain, objek mampu menghidupi nilai pluralisme (kesubjektifan) jika terjadi pergeseran perspektif.

d. Prinsip Estetika

Prinsip estetika merupakan acuan aliran seni rupa yang menjadi profil penciptaan karya seni. Prinsip estetika yang digunakan dalam penelitian penciptaan ini yakni, seni rupa murni kontemporer.

Prinsip seni murni kontemporer merupakan dobrakan dari seni rupa murni modern yang memiliki pendirian untuk merespon isu atau permasalahan yang sedang terjadi pada masa kini. Penggarapan dari segala aspek terfondasi oleh unsur-unsur rupa yang tidak biasa. Sebagai contoh, objek *ready mades* seperti yang dibawa oleh Marchel Duchamp, Mary Kelly atau Joseph Kosuth.

Perupa mengangkat pengalaman personal untuk merefleksikan emosi *despair* pada media yang telah diolah dengan teknik manipulasi digital dan jahit menjahit. Salah satu medium yang termasuk dalam estetika kontemporer adalah seni instalasi, dimana penggunaan ruang tiga dimensional dan gerak menjadi unsur penting dalam karya seni.

2. Aspek visual

a. *Subject Matter*

Penciptaan karya seni rupa ini memiliki *subject matter* yaitu bentuk refleksi dari rasa *despair* terhadap peristiwa perpecahan keluarga. Namun pada karya ini gagasan utama yang ingin disampaikan adalah sikap keresahan sekaligus pembelajaran reflektif perupa pada arti kehidupan, ketika berharap atau berekspektasi yang terbenak dalam bayangan, belum tentu akan seindah hasilnya dan cara penyalurannya melalui karya seni kontemporer.

b. Struktur visual

Karya seni instalasi ini terdapat beberapa unsur seni rupa. Pengalaman merupakan fondasi yang penting dalam pemilihan unsur rupa. Sebab, unsur-unsur yang nantinya akan dipadu-padankan dalam karya seni rupa, mampu menghasilkan suatu komposisi struktur visual yang utuh. Struktur visual ini juga harus memperhatikan aspek konseptual yang diadopsi (sumber inspirasi, interes seni, interes bentuk).

1) Seleksi unsur rupa

Unsur rupa biasanya didefinisikan sebagai komponen dasar, sebuah seni rupa. Terdapat Poin, garis, ruang, sekolahan, bentuk warna, tekstur dan kegelapan. Unsur-unsur tersebut dengan karakter uniknya sendiri. (Ernis, 2005, p. 4)

a) Garis

Ketika sebuah titik bergerak dari posisi awalnya keposisi lainnya ,akan terbentuklah sebuah garis. Garis memiliki panjang ,namun tidak memiliki berat ataupun ketebalan. Garis adalah penuntun penglihatan, garis juga dapat menggambarkan, sifat-sifat dari bentuk. Garis juga dapat memperlihatkan emosi dan sifat-sifat perseorangan seperti tegas ,ragu-ragu, lincah, dan lain-lain. berbagai ekspresi yang ditimbulkan dari emosi manusia. (Ernis, 2005, p. 4).

b) Bentuk

Bentuk adalah istilah umum yang digunakan untuk merepresentasikan wujud atau penampilan. Segala sesuatu yang tampak, baik benda, suatu gabungan komponen titik dan garis, atau bidang, dapat disebut bentuk. Jenis bentuk dapat dibedakan menjadi dua dimensi (dwi-matra) dan tiga dimensi (tri-matra) (Ernis, 2005, p. 10).

c) Tekstur

Tekstur adalah kualitas permukaan, datar, kasar, halus, suhu, lunak atau keras. Oleh karena itu, tesktur memiliki kesan yang ditimbulkan dari indera perabaan. Ada dua jenis tekstur: tekstur

nyata, jika menyentuh fisik, akan langsung merasakan sifat permukaannya. tekstur ilusi, dimana kualitas permukaan berbeda dari pengamatan mata (Ernis, 2005, p. 12).

d) Ruang

Ruang adalah bidang atau keluasan. Ruang mungkin 2 dimensi atau 3 dimensi, ruang merupakan bahan dasar dari seni rupa, sebenarnya senirupa dapat diorganisasikan sebagai organisasi ruang. Didalam sesuatu susunan ada ruang positif yaitu ruang dibatasi oleh suatu batas tepi berupa garis, sedangkan ruang negative (Ernis, 2005, p. 9).

e) Warna

Warna merupakan unsur keindahan seni dan desain, bersama dengan unsur visual lainnya. Wucius Wong menyatakan dalam bukunya "*Several Principles of Dual Matra Design*" bahwa warna adalah unsur yang terlihat. Ia juga mengatakan bahwa warna dapat membedakan bentuk dari sekitarnya. Warna memiliki spektrum yang luas, dan nada yang berbeda-beda. (Ernis, 2005, p. 15)

f) Terang gelap

Terang gelap atau *tone* dapat dianalogikan seperti musik. Suara dan ritme dapat ditemukan tidak hanya dalam musik tetapi juga dalam seni. Herbert Read mengaitkan nada dengan terang dan gelap. Skala dari gelap ke terang dapat menghasilkan nada. Beliau mengatakan ada tiga cara untuk membuat suara: cahaya, warna, dan aksen. (Ernis, 2005, p. 13)

2) Seleksi prinsip rupa

a) Kesatuan

Kesatuan adalah kualitas keutuhan, koneksi sempurna dan hubungan logis. Sebuah unifikasi semua bagian yang bekerja sama secara konsisten untuk memberikan kesan yang sempurna, dan merupakan akhir dari semua prinsip yang merangkai unsur-unsur seni. (Ernis, 2005, p. 41)

Kesatuan dalam karya terfondasi dengan prinsip rupa lainnya: keseimbangan, komposisi dan proporsi. Adapula unsur-unsur rupa didalamnya yang juga saling terpadu akan menciptakan kesatuan yang baik. Perupa merasa bahwa kesatuan ini telah tercapai dari semua karya yang telah diciptakan, karena disetiap karya, terdapat revisi berulang kali yang mampu melengkapi apa yang kurang.

b) Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu perasaan akan adanya kesejajaran, kesetabilan, ketenangan dari berat, ukuran, dan kepadatan dari suatu susunan. Tipe keseimbangan ada dua yaitu : keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau keseimbangan asimetris (Ernis, 2005, p. 40).

Perupa mengaplikasikan keseimbangan asimetris, dimana penempatan objek tidak selalu sejajar atau sama dengan objek disisi lainnya. Tak hanya posisi, ukuran objek yang bervariasi juga menjadi penyebab keseimbangan asimetris.

c) Proporsi

Proporsi adalah hasil perbandingan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan dan bagian. Proporsi dapat diterapkan pada garis, bidang dua dimensi, dan tiga dimensi. Proporsi merupakan salah satu prinsip sitesa. Proporsi menyebabkan kita dapat Menelaah bagian-bagian serta keseluruhan dari hubungan - hubungan dalam suatu karya (Ernis, 2005, p. 40).

3) Gaya Pribadi

Gaya pribadi perupa dalam penciptaan ini ialah, merefleksikan *despair* pada seni instalasi. Refleksi *despair* ini berangkat dari pengalaman perupa pada masa lalu yang diakibatkan oleh perpisahan orangtua dan segala pengalaman buruk yang menyertai nya. Perasaan *despair* ini terefleksikan dari bagaimana perubahan pola pikir perupa terhadap nilai kehidupan. Harapan perupa sejak kecil adalah menginginkan keluarga yang utuh dan normal, hingga sekarangpun

harapan tersebutpun masih ada. Namun perupa tidak menyangka bahwa perpisahan orangtua dapat berdampak begitu buruk pada kehidupan ibu, perupa dan adik. Sampai saat ini, dampak tersebut pun masih terasa. Perupa juga menjadi pribadi yang mudah putus asa atas permasalahan yang dihadapinya. Terutama, dalam menjalin hubungan dengan orang lain, perupa dengan mudahnya berharap kebahagiaan yang belum tentu awet sampai akhir.

Keresahan ini membuat perupa selalu larut dalam situasi 'seandainya'. Seandainya, bapak masih ada bersama kami, mungkin perupa tidak akan terlalu khawatir soal cita-cita, akademik dan keputusan-keputusan lainnya yang lebih membutuhkan kebijaksanaan seorang bapak, atau hanya sekedar memikirkan ibu yang tidak perlu banting tulang mencari nafkah demi anak-anak. Maka dari itu, perupa kini lebih menghargai masa-masa kecil yang bahagia bersama orangtua dan saudara secara utuh dan aman.

Secara visual gaya pribadi perupa ada pada penggunaan teks. Perupa merasa sangat lekat dengan teks, karena sajak kata adalah bentuk rupa yang sangat kuat dalam segala bahasa. Perupa mengadaptasi konsep ini berdasarkan pengamatan pribadi terhadap objek sekitar dan kebiasaan pribadi yaitu menulis diari. Teks juga mudah dibaca oleh orang, sehingga penyampaian pesan juga dapat diterima dengan jelas.

Found object yang memiliki nilai historikal seperti benda konkrit, dokumen, arsip, foto, tulisan (baik tangan atau digital), jejak dan lain-lain adalah saksi bisu terhadap fenomena kehidupan. Bahkan, objek kecil pun dapat diartikulasikan menjadi sesuatu yang istimewa bagi individu. Objek 'berbicara' pada kita melalui memori, membawa seseorang kembali lagi dalam dunia ruang dan waktu. Hal ini tentunya bersifat subjektif, dan justru menimbulkan pluralisme diantara berbagai individu. Pendekatan visual ini dilakukan dengan mengeksplorasi berbagai metode untuk mengisi 'ruang' yang merupakan prinsip seni instalasi.

Sehingga selain dalam wujud benda, media digital seperti foto, video, dan suara juga merupakan bagian dari perekam kehidupan. Di era digital ini pula, memanipulasikan suatu nilai objek menjadi mudah. Dengan kemampuan memanipulasi digital, perupa justru ingin menggunakan cara ini untuk menambah atau merubah fungsi objek tanpa mereduksi nilai yang sudah ada. Manipulasi digital akan menggunakan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) berbasis komputer dan ditampilkan dalam proyeksi. *Software* yang digunakan antara lain, Adobe Photoshop.

Berdasarkan paparan diatas, pengalaman pribadi sebagai tema utama, menghasilkan keragaman ide visual yang akan diciptakan nanti. *Found object* sebagai fondasi visual juga akan memperkuat konseptual karena nilai historisnya. *Found object* juga akan diolah atau dibantu dengan objek lainnya yang akan dipadukan sedemikian rupa mengikuti kaidah-kaidah seni rupa instalasi dengan pemanfaatan segi material. Eksplorasi metode pengolahan objek dieksekusi dengan cara manual dan digital.

3. Aspek operasional

Aspek operasional merupakan penjelasan menyeluruh dalam penciptaan karya seni. Hal ini termasuk penyebutan bahan, alat dan teknik yang dipakai. Proses pembuatan karya akan didokumentasikan dalam bentuk tabel yang berisikan langkah-langkah penciptaan dari tahap persiapan, proses pembuatan dan tahap akhir.

Pada eksplorasi, perupa menggunakan bahan Kain, benang jahit, peralatan jahit, kertas, alat tulis dan memotong, lem, wadah air, kuas, dan foto. Hasil penelitian bahan dan alat dalam penciptaan karya eksplorasi, terkurasi menjadi beberapa saja. Tindakan ini dilakukan atas dasar penciptaan karya akhir, yang menjadi hasil konklusi dari ketiga eksplorasi yang telah dilakukan.

Teknik yang dipakai dalam hasil karya jadi yakni, jahit, bordir, dan *transfer image*. Jahit digunakan dalam membuat instalasi baju, sedangkan bordir adalah elemen tambahan yang digunakan diatas permukaan baju yang sudah dibuat. Jenis bordir yang digunakan adalah bordir mesin. Teknik *transfer image* merupakan

pemindahan gambar atau foto berbentuk fisik (kertas) ke sebuah permukaan, dengan menggunakan medium khusus bernama mod podge.

F. MANFAAT PENCIPTAAN

Berikut adalah manfaat yang diharapkan melalui penciptaan karya:

1. Bagi perupa:
 - a. Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi sarjana pendidikan seni rupa.
 - b. Sebagai cerminan masa lalu yang akan membawa makna filosofis baru dalam kehidupan.
 - c. Sebagai pembelajaran wawasan seni kontemporer
 - d. Sebagai sarana memperdalam pengalaman artistik seni instalasi.
2. Bagi prodi pendidikan seni rupa, UNJ:
 - a. Skripsi penciptaan karya seni instalasi ini menambah referensi perpustakaan untuk digunakan mahasiswa lain.
 - b. Media eksplorasi kreativitas seni murni kontemporer bagi mahasiswa.
 - c. Menghidupi seni kontemporer dalam ruang lingkup mahasiswa.
3. Bagi ilmu pengetahuan pendidikan seni rupa:
 - a. Membuktikan bahwa seni dapat dipadukan dengan bidang ilmu lainnya.
 - b. Menambah pengetahuan terhadap penggunaan media dan medium dari pengalaman artistik.
 - c. Mengasah pengolahan pesan yang disampaikan, berdasarkan simbol visual yang dipakai.
 - d. Menginspirasi masyarakat pendidikan seni rupa untuk mengembangkan kemampuan artistiknya.
4. Bagi masyarakat:
 - a. Salah satu upaya untuk menarik perhatian masyarakat terhadap seni instalasi.
 - b. Meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap seni rupa instalasi.

- c. Berdasarkan pesan yang tersampaikan, masyarakat mungkin memiliki pengalaman atau emosional yang familiar atau justru sangat berbeda, sehingga dapat menghargai makna kehidupan lebih baik.
- d. Sebagai gambaran faktual bahwa *despair* dapat terjadi dan dirasakan dalam sebuah keluarga.

