

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengalaman emosional perempuan seringkali diabaikan dalam masyarakat. Mereka menghadapi berbagai tantangan dan pergulatan, termasuk patah hati, kehilangan dan tekanan sosial yang berdampak besar pada kesejahteraan emosional mereka. Sebagai seorang perempuan, penting untuk mengakui dan menghargai pengalaman emosional mereka, karena hal ini dapat membantu mereka dalam proses penyembuhan dan pertumbuhan pribadi.

Patah hati merupakan paling sulit dan menyakitkan yang banyak dialami oleh banyak orang dan dapat menjadi tantangan ini lebih sulit. Kondisi patah hati ini bisa terjadi ketika seseorang mengalami peristiwa secara tiba tiba pada suatu kejadian tertentu seperti pindah pekerjaan, atau kehilangan teman dekat maupun kekasih, dimana semua merasa dunia tidak pernah sama. Hal yang sama terjadi pada perempuan patah hati menjadi sebuah tantangan yang lebih sulit karena harapan sosial yang diletakkan pada mereka. Perempuan seringkali menjadi sosok yang harus peduli, perhatian, dan emosional yang akan menyulitkan untuk memproses emosi secara intens terkait patah hati.

Pengalaman serupa juga dirasakan oleh perupa dimana telah mengalami patah hati yang datang dari hubungan yang dingin dengan pasangan perupa. Jarak emosional dan kurangnya kehangatan dalam hubungan kami menciptakan rasa kesepian dan isolasi, bahkan ketika kami berada bersama secara fisik rasanya seolah-olah menuangkan cinta dan kasih sayang ke dalam kekosongan, tanpa pernah menerima tingkat koneksi emosional yang sama sebagai balasan. Ketidakhangatan dalam hubungan kami perlahan-lahan keyakinan bahwa perupa ragu akan hubungan ini. Pada saat mencoba mengkomunikasikan perasaan dan kebutuhan serta berharap ada perubahan positif. Namun, usaha yang dilakukan hanya diabaikan atau dihadapi dengan semakin menjauh.

Respon dari patah hati yang perupa alami ini menjadi dasar utama sebagai jalan membuka diri dan berbagi perasaan, mengungkapkan bagaimana sesungguhnya perasaan setelah patah hati dapat membantu meringankan beban emosional dan mendapat dukungan dari lingkungan dan fokus pada hal-hal yang meningkatkan harga diri dan kebahagiaan di masa depan. Pentingnya respon yang sehat terhadap patah hati yang dapat membantu seorang perempuan untuk pulih dan berkembang setelah mengalami pengalaman emosional yang sulit.

Seiring dengan berjalannya waktu, patah hati itu berubah menjadi perasaan kehilangan dan duka. Kesedihan ditimbulkan karena patah hati merupakan respon yang alami terhadap suatu kehilangan tidak terkecuali

patah hati. Terdapat beberapa tahapan kesedihan termasuk penyangkalan (*denial*), kemarahan (*anger*), tawar menawar (*bargaining*), depresi (*depression*), dan penerimaan (*acceptance*). (Kubler-Ross, 2014)

Mengatasi patah hati berbeda untuk setiap orang, Namun ada beberapa mekanisme penanganan yang dapat dicoba oleh para perempuan yaitu melakukan kegiatan perawatan diri seperti olahraga, meditasi, menghabiskan waktu bersama orang-orang tersayang, kemudian fokus pada pertumbuhan dan pengembangan pribadi dengan menetapkan tujuan baru dan mengejar minat baru dan tidak lupa dengan dukungan sosial dari teman dan keluarga (Slotter & Gardner, 2009).

Karya seni digital mulai marak beberapa tahun belakangan, apalagi dengan teknologi grafis yang semakin canggih di mana orang awam pun bisa membuat karya seni yang mudah tanpa takut salah, ataupun memerlukan proses waktu yang lama. Animasi *motion* dibuat di komputer menggunakan aplikasi grafis, palet virtual dengan kuas, warna dan perlengkapan lainnya.

Kegunaan aplikasi yang tersedia untuk mendukung pembuatan karya Animasi *motion* yakni dengan aplikasi Photoshop dan Adobe Fresco pada Windows atau Procreate pada Apple. Pembuatan animasi ini berawal dari membuat konsep rencana, menyiapkan media aplikasi yang akan digunakan, membuat sketsa frame, membuat latar belakang gambar,

menganimasikan gambar-gambar dalam frame, menambahkan efek jika diperlukan, kemudian di *export* dan dibagikan..

Selama perupa mencoba untuk bereksplorasi dengan Animasi *motion*. Terdapat beberapa hal yang dirasakan oleh perupa karena teknik dari animasi *motion* adalah hal yang baru ditekuni selama beberapa bulan belakangan ini, maka perupa melakukan proses magang dengan narasumber ahli yang relevan dengan gaya serta ide utama sebagai referensi terhadap karya.

Selanjutnya pada tahap metode penelitian, perupa menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendukung ide gagasan terhadap proses penciptaan karya seni rupa. Metode yang digunakan meliputi observasi mengenai fenomena-fenomena sosial yang bisa ditangkap, kemudian wawancara kepada Narasumber magang untuk menggali pengalaman berkarya dan yang terakhir adalah studi literatur sebagai salah satu sumber yang nantinya diolah pada topik penelitian.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Sebelum mendapatkan judul tentang “Representasi Visual Patah Hati Pada Wanita Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis Digital”. Perupa mengalami beberapa perubahan dalam tahap perkembangan ide penciptaan. Awalnya ide membuat karya seni lukis digital sudah muncul ketika mengikuti perkuliahan Studio Seni Rupa Murni dengan Bapak Panji Kurnia, kemudian dalam perkembangan saat pemberian materi perupa mencoba

teknik lain yaitu kolase digital namun perupa mengalami beberapa faktor kelemahan diantaranya adalah kurangnya gambar dari internet yang bisa diakses bebas dengan kategori *commercial free* yang bisa berakibat fatal jika menggunakan gambar sembarangan dari sumber internet.

Kemudian adanya hambatan pada judul "Bunga Sebagai Simbol Cinta Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis Digital" karena penentuan bunga yang masih secara luas dan belum menentukan jenis bunga yang dipilih dan dikaitkan dengan cinta yang masih general dan belum fokus terhadap permasalahan. Ketika perupa mendapatkan workshop mengenai NFT (*Non Fungible Token*) Art Lab yang diselenggarakan oleh Bentara Budaya Jakarta. Perupa mencoba untuk membuat beberapa objek seni lukis digital menjadi bergerak secara berulang-ulang.

Akhirnya dipilihlah judul terakhir yaitu "**Representasi Visual Patah Hati Pada Perempuan Dalam Penciptaan Karya Animasi Motion**". Beberapa ide pengembangan proses penciptaan karya Animasi *Motion* adalah sebagai berikut:

1. Ketertarikan perupa pada representasi visual dengan mengangkat tema patah hati yang berdasarkan pandangan perempuan.
2. Menghadirkan ide gagasan dalam bentuk figuratif, semi figuratif dan non figuratif serta menampilkan *subject matter* secara simbolik.
3. Mengeksplorasi teknik animasi *motion* dengan skema warna yang berbeda untuk menciptakan karya yang unik dan menarik.

C. Masalah Penciptaan

Masalah penciptaan dijabarkan menjadi beberapa aspek meliputi:

1. Bagaimana pengembangan konsep patah hati pada Perempuan dalam penciptaan karya animasi *motion*?
2. Bagaimana mewujudkan karakteristik visual tentang konsep patah hati dalam karya animasi *motion*?
3. Bagaimana pengolahan bahan dan teknik untuk mewujudkan karakteristik visual patah hati dalam karya animasi *motion*?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan berisi pencapaian dari rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan konsep patah hati pada perempuan dengan mempertimbangkan emosi yang kompleks.
2. Mengidentifikasi karakteristik visual pada patah hati sebagai bahan visual.
3. Menggunakan teknik animasi untuk menciptakan gerakan dan transisi antar frame.

E. Fokus Penciptaan (State of The Art)

Berdasarkan penjabaran dari pengembangan ide penciptaan, maka dapat dipaparkan menjadi tiga kelompok antara lain:

1. Konseptual

Sumber inspirasi atau ide penciptaan karya ini diambil dari realitas yang ada di dalam masyarakat dan pengalaman pribadi perupa terhadap beberapa peristiwa yang dialami menjadi sangat penting dan berharga. Begitu pula dengan seorang perupa yang memiliki ketertarikan pada nilai seni reflektif. Penempatan patah hati pada perempuan sebagai media reflektif, memberikan suatu penggambaran perjalanan kondisi patah hati dari penolakan hingga penerimaan.

Interes bentuk yang ditampilkan dalam karya seni dapat berupa figuratif semi figuratif, semi figuratif dan non figuratif dimana karya menggunakan proporsi yang akurat, perspektif dan juga semi figuratif untuk memanipulasi dan menyederhanakan detail. Bentuk-bentuk ini dapat memberikan suatu visualisasi yang unik dan menarik bagi penikmat seni yang melihatnya.

Perupa menggunakan prinsip estetika kontemporer dimana perupa memiliki kebebasan dalam bereksperimen dengan teknik, gerakan (*movement*), waktu (*timing*), dan penceritaan (*visual storytelling*) dalam mengembangkan fantasi dan imajinasi serta memakai simbol sebagai emosi pribadi dalam merespon suatu hal.

2. Visual

- a. *Subject matter*nya adalah patah hati yang memiliki makna perasaan bagi seorang perempuan dan bangkit dari keterpurukan akibat patah hati

- b. Struktur visual ditampilkan pada karya berupa unsur unsur rupa yang menghasilkan sapuan dari beberapa penggunaan kuas digital yang halus dan tegas serta permainan tekstur kehilangan yang mendalam sebagai campuran perasaan, penglihatan, dan praktek yang sering menganggap bagian penting dalam koneksi pribadi hati, menampilkan figur perempuan, pria dan juga bunga bunga. Penggunaan warna ditonjolkan untuk mendominasi obyek utama.
- c. Gaya pribadi yang serupa diterapkan pada karya animasi *motion* adalah teknik *frame by frame*, *tweening* dan *motion on path* yang diberi efek tertentu sesuai aplikasi digunakan namun tidak dibuat dari sketsa kasar awal namun membuat karya jadi utuh terlebih dahulu, kemudian dipilih objek mana yang akan dianimasikan, kemudian pemilihan warna muted pastel dan tone yang lembut dalam karya digitalnya.

3. Operasional

Pada tahap operasional, serupa mempersiapkan beberapa tahapan dari alat bahan teknik yang digunakan dalam berkarya. Tahapan tersebut terbagi menjadi tiga, antara lain:

a. Tahap Persiapan

Perupa mempersiapkan beberapa tahapan berkarya dari bahan alat serta teknik yang digunakan. Hal ini perlu disiapkan adalah bahan dan alat pendukung untuk proses pembuatan karya painting, antara lain: laptop, mouse, pen tab, iPad.

b. Tahap Pelaksanaan

Perupa melibatkan proses pembuatan karya yang terbagi menjadi dua tahapan yaitu eksplorasi karya yang dimulai dari mencoba beberapa kuas digital, alat serta efek dari beberapa aplikasi yang digunakan. Kemudian eksplorasi teknik seperti menggambar *frame per frame*, *tweening*, dan *motion on path* akan menghasilkan perbedaan gerakan pada objek yang berbeda pula. Sehingga perupa bisa menemukan kelebihan dan kekurangan dari proses artistik dan dapat mengarah kepada kreasi baru dan menarik.

c. Tahap Akhir

Tahap akhir perupa menggunakan medium kanvas dan bingkai frame yang diletakkan pada dinding, kemudian objek diproyeksikan pada kanvas dengan bantuan proyektor. Tampilan dikemas dengan hadirnya set ruang tamu dengan ruang yang cukup gelap dan adanya lagu classic jazz sebagai pendukung karya.

F. Manfaat Penciptaan

Berdasarkan hasil proses penggarapan dalam berkarya eksplorasi Berikut adalah manfaat yang bagi perupa, bagi apresiator, dan bagi ilmu Pendidikan Seni Rupa yaitu:

1. Bagi Perupa

Perupa mendapatkan manfaat dari penciptaan karya *motion* seperti menuangkan ekspresi dalam berkeaktifitas, kemudian perupa bisa bereksperimen dengan berbagai teknik dan gaya, serta menjadi media terapeutik yaitu mengurangi stres dan kecemasan.

2. Bagi Apresiator

Apresiator bisa mengakses platform untuk interpretasi pribadi dan membuat karya seni lebih mudah untuk diakses. Kemudian memberikan koneksi emosional karena sejatinya seni bisa membuat perasaan dan kenangan bisa bangkit serta adanya promosi pemahaman budaya, keragaman dan juga cerminan nilai tradisi.

3. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Pendidikan seni memainkan peran penting dalam mengembangkan kreativitas, pemikiran kritis, dan keterampilan pemecahan masalah. *Motion* dengan konsep patah hati dapat meningkatkan dalam hal pendidikan seni dengan penyediaan media dan menarik siswa untuk belajar dan berkreasi, Selain itu, dapat memaparkan siswa pada gaya, teknik, dan apresiasi dan pemahaman seni terutama *animasi motion*