

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pada setiap diri manusia memiliki berbagai emosi yang beragam, seperti misalnya emosi senang, sedih, marah, dll. Berbagai macam cara dimiliki masing-masing pribadi seseorang dalam menyikapi dan mengekspresikan emosi tersebut karena terpengaruh untuk kesehatan mental yang berdampak bagi diri sendiri ataupun orang lain, hal tersebut juga dialami langsung oleh perupa. Hal ini yang membuat perupa memikirkan pentingnya untuk menjaga kesehatan mental.

Dengan pengalaman pribadi perupa akan permasalahan berupa gangguan emosi yang disebabkan karena faktor keluarga, sosial, pendidikan, dan karir serta kepedulian terhadap pentingnya menyikapi perubahan emosi pada diri sendiri terhadap kondisi psikologis. Cara perupa untuk berdamai dengan diri sendiri untuk dapat lebih menganali emosi perupa coba mengekspresikan diri lewat gambar dan mainan sebagai media untuk meredam emosi. Maka perupa mengangkat isu gangguan emosi dalam bentuk karya Seni Rupa berupa *Art toys* sebagai representasi dari gangguan emosi diri..

Gangguan emosi yang akan menjadi fokus masalah salah satunya merupakan pengalaman pribadi perupa. Menurut Psikolog Rena Masri pada wawancaranya bersama MerahPutih.com (Klinik Medifa - Jakarta, 2018), jenis gangguan mental yang sering terjadi pada fase dewasa adalah seperti :

1. Gangguan Kecemasan (*Anxiety Disorder*)

Gangguan kecemasan merupakan salah satu gangguan psikologis yang sering terjadi pada orang dewasa. Namun gangguan ini masih dalam batas yang cukup sederhana jika dikatakan termasuk ke dalam gangguan psikologis pada orang dewasa. Pada orang-orang yang memiliki gangguan seperti ini biasanya akan memiliki sifat yang tidak nyaman dan sangat mudah tertekan pada lingkungannya sendiri.

2. Perubahan *Mood* (*Moodswing*)

Perubahan *mood* juga termasuk ke dalam sebuah gangguan psikologi yang memang sering terjadi pada orang dewasa. Gangguan psikologis ini terjadi dikarenakan sebuah tekanan yang terjadi pada dirinya yang sulit untuk dihindari. Sehingga bisa juga kehilangan rasa kepercayaan dirinya sendiri. Meskipun masih termasuk ke dalam jenis gangguan psikologis yang sederhana, namun gangguan ini harus segera ditangani.

Kegiatan terapi diri untuk meredam emosi dilakukan melalui kegiatan seni seperti menggambar, melukis, dan kegiatan seni lainnya. Menurut <https://yoursay.suara.com/> terapi seni sangat bermanfaat bagi kesehatan mental seperti *anxiety*, *depresi*, *eating disorder*, *kesulitan emosional*, *Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)*, *psychosocial issues*, dan stres (Van Lith, 2015).

Mengacu dari *Very Well Mind*, teknik yang dapat digunakan dalam meredam emosi yaitu membuat kolase, mewarnai, *doodling* atau *scribbling*, menggambar,

melukis, *finger painting*, fotografi, memahat, serta membuat kerajinan dari tanah liat. Minat perupa terhadap ilustrasi dan mainan perupa dijadikan sebagai alternatif kegiatan untuk meredam emosi yang sering kali berubah drastis dalam suatu waktu. (<https://yoursay.suara.com/>)

Film animasi *Disney Pixar* berjudul “*Inside Out*” dijadikan referensi karakter ilustrasi agar tidak menyieramkan apa yang masing-masing pengidap rasakan. Alasan perupa memilih film animasi *Disney Pixar* berjudul “*Inside Out*” karena dari segi cerita sesuai dengan perupa, yaitu Kisah 5 Macam Emosi Manusia. Dimana film tersebut menggambarkan emosi-emosi atas suatu kasus cerita.

Melalui film tersebut menyadarkan perupa bahwa penting mengenal emosi diri sendiri untuk kebaikan mental dan psikologi, dan pentingnya mengerti kondisi emosi orang disekitar. Sehingga memicu keinginan untuk mengalihkan pikiran-pikiran negatif dan merubah pola pikir menjadi positif, seperti kegiatan berkesenian membuat ilustrasi yang diimplementasikan pada *Art Toys* berbentuk 3 Dimensi/ 3D berbahan eco resin, bahan umum untuk kerajinan tangan dan ramah lingkungan yang dibuat menggunakan teknologi 3D *printing*. Salah satu bentuk teknologi terkini yang memiliki keunggulan: memiliki kemampuannya memproduksi desain secara custom. (<https://midtrans.com/>).

B. Pengembangan Ide Penciptaan

Sebelum menerapkan judul “*Art Toys* Sebagai Media Representasi Emosi Diri”, perupa telah mengalami beberapa tahap ide penciptaan. Ide pembuatan karya

baru muncul ketika perupa mengikuti perkuliahan Ilustrasi pada peminatan desain oleh bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman. Perupa memilih ilustrasi yang kemudian diimplementasikan pada media *Art Toys* berbahan resin yang dibuat menggunakan teknologi *3D printing* sebagai karya produk desain, perupa ingin produk ini dilihat sebagai *collectible item*, perupa yang lebih menyukai seni murni namun dalam produk ini perupa ingin mencang suatu karya atau produk yang dapat memuaskan hati perupa sekaligus dapat dinikmati masyarakat dengan cara memiliki produk yang perupa rancang, selama berkarya perupa merasa dibati dengan seni dan desain, pada karya ini perupa tidak ingin seni dan desain menjadi penyekat.

Gagasan ide penciptaan proyek karya berjudul “*Art Toys* Sebagai Media Representasi Emosi Diri” didasari atas pengalaman pribadi perupa dalam merasakan berbagai emosi. Film animasi *Disney Pixar* berjudul “*Inside Out*” dijadikan referensi karakter ilustrasi agar tidak menyenamkan apa yang masing-masing pengidap rasakan. Untuk melakukan itu perupa melakukan eksplorasi emosi yang perupa alami menjadi beberapa kategori emosi yaitu mulai dari emosi sedih, marah, dan bahagia.

Pada akhirnya perupa mengalami proses perkembangan ide penciptaan dimana masing-masing emosi akan dibuat menjadi sebuah karakter *Art Toys* berbentuk 3D berbahan resin yang dibuat menggunakan teknologi *3D printing* yang diawali dengan pembuatan ilustrasi. *Art toys* tersebut dijadikan perupa sebagai medium pembuatan karya guna mengedukasi masyarakat akan pentingnya mengenali dan memahami emosi diri sendiri serta berekspresi dengan cara menggambar untuk memotivasi diri supaya jauh dari depresi.

C. Fokus Penciptaan

Gagasan-gagasan umum yang terdapat dalam perkembangan ide penciptaan selanjutnya difokuskan menuju tiga aspek penciptaan yaitu: konseptual, virtual, dan operasional.

1. Aspek Konseptual

- a. *Art toys* sebagai media representasi sebagai bentuk penyampaian kesadaran akan kesehatan mental pada diri sendiri khususnya pengidap gangguan emosi.
- b. *Art toys* berbahan resin yang dibuat menggunakan teknologi *3D printing* sebagai teknik yang perupa gunakan.
- c. Metode transmedia *storytelling* dipilih untuk mengangkat pengalaman perupa selama mengalami gangguan emosi yang dimana perupa bercerita melalui jurnal catatan pribadi lalu semua perasaan tersebut diakspresikan lewat gambar ilustrasi yang dikategorikan ke setiap masing-masing emosi.
- d. Menciptakan produk *Art toys* dengan konsep meningkatkan kesadaran akan kepedulian terhadap kesehatan mental dengan menggunakan mainan (*Art toys*) yang sedang menjadi tren saat ini untuk menyampaikan pesan tersebut dan juga ikut serta dalam tren *Pop Culture* saat ini.

- e. Menciptakan inovasi lain terhadap media yang mengkampanyekan atau meningkatkan kesadaran pentingnya mengenali emosi diri sendiri terutama gangguan kecemasan berlebih hingga depresi.
- f. Menjadikan karya sebagai produk desain yang tidak terpaku dengan angket, seperti artisan.

2. Aspek Visual

- a. Ilustrasi dari berbagai emosi yang dibuat perupa diciptakan dengan cara bercerita lewat jurnal catatan pribadi, dan memahami emosi apa yang dirasakan perupa yang kemudian diekspresikan dalam proses pembuatan sketsa, pada saat berbentuk sketsa dan ilustrasi, terciptalah goresan atau garis ekspresif sebagai mempresentasikan emosi perupa.. Kemudian berbentuk sebuah karakter, lalu dijadikan *model 3D* dan dicetak menggunakan printer 3D dengan bahan dasar resin.
- b. Visual karya dalam bentuk *Art Toys* sebagai representasi dari emosi yang dikembangkan aspek-aspek lain pada saat eksplorasi, seperti contoh pada saat menggambar muncul emosi lain yang bisa menjadi emosi positif atau negatif.
- c. Pemilihan tone warna yang disesuaikan dengan psikologi warna sesuai kategori emosi yaitu dimulai dari emosi bahagia, marah, takut, sedih, dan cinta.

3. Aspek Operasional

- a. Melakukan pembuatan sketsa pada media kertas dengan menggunakan alat tulis.
- b. Dari berbagai sketsa yang sudah dibuat dan sudah dikategorikan perupa kemudian ke tahap eksplorasi ilustrasi karakter, dan di digitalisasi menggunakan adobe illustrator sebagai *moodboard*. Lalu dibuat *modelling 3D* sebagai konsep *Art Toys* menggunakan *software Zbrush*.
- c. Proses printing menggunakan printer 3D dengan jenis material resin.

D. Tujuan Penciptaan

1. Perupa mengangkat isu tentang perubahan emosi diri sendiri bertujuan untuk memberi gambaran tentang apa yang perupa alami mulai tentang hidup hingga pola pikir. Bahwa faktor ketidak harmonisannya keluarga, konflik pertemanan, dan lingkungan sangat berpengaruh pada psikologis pribadi seseorang, dari anak usia dini maupun dewasa.
2. Ikut berkontribusi pada tren yang sedang terjadi dan mengungsungkan produk dengan bentuk model atau gaya pribadi perupa.
3. *Art Toys* berbahan resin yang dibuat menggunakan teknologi 3D printing.
4. Memenuhi kebutuhan pasar *Art Toys* karena produk tersebut sedang menjadi tren saat ini, dan juga khususnya untuk para kolektor mainan.

E. Manfaat Pembuatan Karya

1. Manfaat Bagi Masyarakat:

- a. Dapat menyikapi emosi diri dari hidup bersosialisasi
- b. Membuka wawasan masyarakat tentang berbagai emosi
- c. Menjadi produk yang dapat menarik perhatian sebagai benda koleksi dan juga pajangan
- d. Memenuhi kriteria sebagai produk koleksi yang memiliki nilai fungsi dan estetik

2. Manfaat Bagi Perupa :

- a. Membuat mainan sebagai salah satu cara mengekspresikan emosi
- b. Pencapaian dalam menghadapi gangguan emosi
- c. Latar belakang emosi pribadi dijadikan ide yang berdampak positif dibidang industri kreatif dan *pop culture*
- d. Ikut berkontribusi pada tren yang sedang terjadi