

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kehidupan berkeluarga merupakan hal yang menarik untuk menjadi sebuah pembahasan disetiap generasi ke generasi, mulai dari generasi remaja sampai generasi dewasa selalu ikut serta untuk melakukan pembahasan kehidupan berumah tangga. Berkeluarga merupakan sebuah cita cita yang sangat umum di idamkan bagi setiap manusia dan memiliki tujuannya tersendiri. Dalam penuturan yang disampaikan oleh Duval dan Logan menjelaskan bahwa keluarga merupakan sekumpulan orang yang terikat dalam sebuah ikatan perkawinan, kelahiran dan adopsi yang memiliki tujuan untuk menciptakan, mempertahankan budaya dan meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional dan sosial tiap anggotanya (Duval dan Logan, 1986).

Sedangkan kehidupan berkeluarga tidak selalu berjalan sesuai dengan rencana atau yang diharapkan bagi banyak individu, akan hadir sebuah cobaan yang menguji kemampuan setiap individu untuk mempertahankan keharmonisan rumah tangganya. Di Indonesia, masih banyak keluarga yang kurang bijak dalam menyikapi situasi yang tidak membahagiakan tersebut yang mengakibatkan terbentuknya situasi lingkungan rumah tangga yang tidak supportif bagi anggota keluarga lain, serta kurang baik untuk perkembangan sosial pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Dari sinilah definisi disharmoni keluarga tersebut, dimana arti kata disharmoni dalam KBBI didefinisikan sebagai kejanggalan atau penyimpangan yang mendefinisikan disharmoni keluarga sebagai kejanggalan

atau penyimpangan dalam struktur fungsional pada lingkungan berumah tangga. Terdapat berbagai faktor yang dapat memicu lingkungan keluarga menjadi tidak harmonis (disharmoni), sebagai contoh dari Permasalahan Ekonomi, Komunikasi yang kurang baik, lalu pihak external yang ikut campur dan dapat memperkeruh situasi.

Situasi seperti disharmoni keluarga telah melekat dalam lingkungan keluarga perupa. Sebagai anak yang memiliki kedua orang tua yang kerap berbeda pendapat dan bersikap. Dari sini perupa dapat merasakan keadaan yang tidak menyenangkan yang seharusnya tidak sepatutnya seorang anak dapat mengalami situasi tersebut. Dimana Ego dari setiap individunya telah mendominasi dan mempengaruhi pendapat orang tua. Banyak pertengkaran yang tidak terselesaikan dan menciptakan konflik baru yang berimbas pada buah hatinya. Meskipun setiap kedua orang tua selalu menyatakan menginginkan yang terbaik untuk anaknya, nyatanya sikap yang mereka ekspresikan, telah memberikan dampak yang membebani serta mengganggu perkembangan dan pertumbuhan psikologi anaknya.

Bedasarkan pengalaman emosional perupa, permasalahan keluarga memberikan efek yang berpengaruh besar pada pertumbuhan sikap dan kepribadian perupa. Karena disebabkan oleh tekanan yang timbul berada dilingkungan keluarga dengan keadaan yang tidak supportif. Salah satu dampak yang paling mendominasi dari perupa adalah keresahan atau rasa takut untuk mempercayai seseorang, bersikap kasar, tidak berani menyampaikan pendapat, serta sikap melarikan diri dari hal-hal yang memberikan tekanan. Berdasarkan pengalaman emosional itu perupa menciptakan sebuah karya seni yang akan

menggambarkan suasana yang meresahkan dari kondisi-kondisi yang secara pribadi telah dirasakan, serta sebagai sarana bagi para penikmat karya seni akan kesadaran diri bahwa permasalahan keluarga tidak hanya merugikan kedua belah pihak saja namun juga ada pihak yang terdampak dikarenakan terlibat dan merasakan keadaan yang sangat tidak menyenangkan dalam hidupnya yang dapat berpengaruh pada perkembangan psikologis orang tersebut.

Polemik permasalahan keluarga menjadi sesuatu yang penting untuk dibahas khususnya menyampaikan bahwa ada pihak lain yang menjadi korban dikarenakan hasil dari situasi yang kurang kondusif tersebut. Situasi seperti ini semakin lama semakin umum di jumpai yang semakin menimbulkan pertanyaan mengenai apa yang sebenarnya membuat situasi seperti ini semakin umum terjadi.

Selama proses pembelajaran sebagai mahasiswa seni rupa Universitas Negeri Jakarta, perupa mendapatkan pembelajaran pada mata kuliah `Studio Seni Rupa Murni` dengan membuat karya 3D berupa patung. Setelah proses pembelajaran tersebut perupa mengembangkan kemampuan berkarya yang perupa miliki tersupport dari pengalaman sebagai seorang arthandler dibawah naungan PT. Serrum Arthandling, Arthandler di Galeri komunitas Salihara dalam mata kuliah Profesional Intersip II dan sebagai *neon sign custom* di `Flex Jakarta` yang didirikan oleh saya dan rekan saya. Pengalaman tersebut memberikan banyak wawasan mengenai informasi teknik berkarya yang lebih eksploratif. Dari berbagai teknik yang telah diamati dan dipelajari, perupa mengambil keputusan untuk menggunakan media yang telah dikuasai serta

cocok dengan perupa yaitu menggunakan Neon Flex sebagai medium berkarya yang akan diterapkan kedalam karya seni interaktif.

Mengenal medium yang akan digunakan, LED Neon Flex merupakan pita LED silicon yang merupakan perkembangan ide dari lampu Neon yang awalnya menggunakan tabung kaca yang berisikan gas argon dan neon. Yang kini berupa selang panjang yang dilapisi fosfor untuk menghasilkan cahaya melalui *Electoluminescence* saat arus bolak balik/ AC diaplikasikan padanya. Ciri visual dari neon flex ini adalah memberikan kesan cahaya yang tegas pada lekukan garisnya dengan pembiasan cahaya yang halus (reklamejogja.com, 2021).

Pengaplikasian medium Neon Flex kedalam karya seni interaktif akan mengembangkan kreasi inovatif dari yang sebelumnya dikenal sebagai media dekorasi, dan *Sign Board* yang kemudian akan dikembangkan menjadi medium karya seni yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi pada audience. Karya seni interaktif sendiri merupakan gaya berkesenian yang melibatkan audience menjadi bagian dari karya yang dimaksud untuk mencapai tujuan dari pembahasan dari karya tersebut.

Perupa menciptakan karya ini sebagai media merefleksikan diri terhadap situasi yang tidak menyenangkan yang pernah terjadi dalam kehidupan perupa. Menampilkan *light show* kedalam karya seni yang dipadukan dengan interaksi dari audience akan menciptakan interpretasi secara langsung terhadap apa yang telah perupa rasakan kepada audience dengan memberikan gambaran apa yang terjadi jika anak terlibat diantara perdebatan keluarga.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan Ide Penciptaan didasari pada gagasan-gagasan umum dari perupa. Sebelum pada topik yang di tetapkan, perupa memiliki beberapa gagasan serta topik yang ingin diangkat dan berkembang hingga pada akhirnya terfokus pada gaya berkesenian dan topik yang siap untuk dibahas. Proses pengembangan ide tersebut mengalami perubahan dan perkembangan yang diantaranya dengan adanya sebab dan alasan tertentu.

Pada awalnya perupa mengangkat pengembangan karakteristik visual karya yang dapat diterapkan kedalam berbagai medium berkarya seni rupa. Ide ini muncul karena terinspirasi oleh `Bujangan Urban` dan `The Popo`, kedua street artis ini awalnya cukup menginspirasi untuk melakukan penerapan visual yang tak dibatasi oleh media.

Namun pengembangan ide ini telah disadari oleh perupa banyak kekurangan yang dapat melemahkan estetika pada proses penciptaan karya, dikarenakan minimnya daya pengetahuan pada pengaplikasian teknik pada rencana berkarya tersebut yang bisa menjadi faktor yang kuat menurunnya kepercayaan diri untuk menciptakan gaya berkesenian dengan cara yang serupa. Lalu dengan melalui diskusi dengan melibatkan rekan-rekan mahasiswa sebagai sarana brainstorming, terbesitlah sebuah ide yang cukup relevan serta intensitas yang dapat perupa kuasai pembahasannya. yaitu membahas tentang Refleksi diri pada kasus disharmoni keluarga yang perupa alami. Kemudian perupa mempunyai pengalaman sebagai Neon Flex custom yang menjadi pengalaman untuk bekal teknik untuk berkarya.

Munculnya ide ini dengan menggunakan media elektronik telah menstimulasi ide penciptaan karya yang akan mewakili perasaan emosional perupa dan berharap dapat melakukan eksplorasi karya dengan medium yang telah dipilih. Pada akhirnya perupa menetapkan judul `Disharmoni Keluarga dalam Seni Cahaya Interaktif`. Berikut adalah beberapa ide dan gagasan yang digunakan sebagai pengembangan dalam proses penciptaan karya seni interaktif cahaya:

1. Eksplorasi konsep bersumber pada situasi yang terjadi terhadap perselisihan perbedaan pendapat dari orang tua yang menimbulkan pertengkaran, serta menunjukkan apa yang dirasakan oleh perupa yang menjadi pihak yang berada diantara perselisihan orang tua.
2. Visualisasi bentuk outline figurative dengan mengeksplorasi visual dengan gaya line art.
3. Mengaplikasikan neon flex pada media dengan memunculkan struktur dimensi layer dengan penataan potongan media yang diinstal berlayer untuk membentuk kesatuan makna.
4. Menciptakan program pada karya yang dapat berinteraksi terhadap audience.

C. Fokus Penciptaan

Bedasarkan latar belakang dan pengembangan ide penciptaan “Disharmoni Keluarga dalam Karya Seni Cahaya Interaktif”, perupa menyeleksi beberapa momen secara cermat dengan mempertimbangkan seberapa membekasnya momen tersebut, seberapa efektif untuk menyampaikan pesan

yang ingin disampaikan, serta mempertimbangkan bagaimana cara penyampaian gagasan tersebut agar audience dapat memahami situasi yang dikembangkan.

1. Aspek Konseptual

Pengalaman, merupakan dasar bagi perupa untuk mengembangkan konsep serta menyampaikan ide dan gagasan ke dalam sebuah karya. Konsep tersebut dikembangkan melalui proses Analisa kemudian divisualisasikan sebagai penyampaian ekspresi serta pemikiran perupa.

a. Disharmoni Keluarga

Kegelisahan juga menjadi modal bagi perupa untuk mengungkapkan ekspresi yang terpendam. Kegelisahan tersebut muncul karena tekanan pribadi yang berasal dari perselisihan keluarga khususnya yang ditimbulkan dari perselisihan kedua orang tua yang sudah tidak akur sedari dulu. Situasi seperti inilah yang kemudian menjadi sumber inspirasi penciptaan karya tugas akhir. Penciptaan karya ini menjadi wadah untuk mengungkapkan emosi terpendam dan mengeskpose apa saja yang terjadi yang selama ini belum pernah disampaikan secara langsung.

b. Interest Seni

Perupa menerapkan interest seni reflektif dan interaktif yang menempatkan poblematik kehidupan pribadi bedasarkan momentum yang pernah dialami yang menjadi bahan renungan pribadi, berkaitan dengan sudut pandang terhadap isu rumah tangga. Interest seni reflektif sangat memberi kebebasan bagi perupa untuk menyampaikan kegelisahan serta

harapan akan dampak yang telah terjadi agar dapat menjadi bahan pembelajaran bagi orang lain. Serta seni interaktif bisa menjadi media untuk berkomunikasi dengan menyuguhkan sensasi yang saya rasakan dengan melibatkan audience untuk berinteraksi secara langsung pada karya ini.

c. Interest Bentuk

Objek visual yang perupa ciptakan pada karya ini berupa bentuk figuratif dimana bentuk inilah yang akan menjadi fokus pada penciptaan ini. Bentuk figuratif yang akan disajikan akan mengalami distorsi dan deformasi bentuk. Hal tersebut bertujuan untuk membuat objek yang dikembangkan dapat beradaptasi pada media yang digunakan sekaligus memperkuat penyampaian kesan kepada audience.

d. Prinsip Estetika Kontemporer

Prinsip estetika kontemporer menjadi alasan mengapa penciptaan karya seni ini dibuat. Prinsip estetika seni kontemporer mengacu pada mendobrak batasan dari gaya berkesenian yang ada serta tidak ada sekat diantara berbagai macam disiplin. dengan menyelaraskan ide pada perkembangan zaman memicu ide yang inovatif dalam proses penciptaan sebuah karya seni.

2. Aspek Visual

a. Subject Matter

Pengalaman perupa menjadi anak yang tumbuh besar berada disituasi yang sulit, menyebabkan tekanan-tekanan yang tidak mudah

untuk diluapkan pada masa itu. Dengan pendekatan refleksi diri perupa ingin mengkritisi situasi Disharmoni Keluarga yang dirasakan dengan mengimplementasikannya pada penciptaan karya seni instalasi interaktif.

b. Struktur Visual

bentuk yang ditampilkan disetiap karya adalah *figurative*, yang akan menampilkan objek sebuah keluarga dengan penggambaran situasi yang terjadi sebagai objek utama didalam karya perupa. Bentuk figure yang ditampilkan berupa visualisasi anggota keluarga dengan situasi emosi dan ekspresi yang dapat menjelaskan sebuah momen yang terjadi seperti ekspresi marah, sedih, berteriak, dan juga terpuruk. Visualisasi objek akan digambarkan dengan teknik `line art` dengan menyesuaikan dengan karakter medium yang akan di gunakan dan penampilan cahaya yang dibiaskan akan mendukung intensitas emosional yang disampaikan.

c. Komposisi

Komposisi yang diperhatikan pada karya ini berfokus pada peletakan posisi objek serta pemilihan warna yang dapat mewakili kesan emosional yang tepat dan juga membuat karya ini menjadi lebih menarik. Pertimbangan komposisi pendisplay-an dibutuhkan juga sebagai acuan komposisi yang simetris dan seimbang agar objek yang disuguhkan berada pada posisi yang ideal. Perupa menggunakan standar *Eye Level* pameran sebagai acuan untuk mendisplay karya dengan menyesuaikan tinggi badan rata-rata masyarakat indonesia (150cm).

3. Aspek Operational

a. Tahap Persiapan

Proses dari penciptaan karya seni ini melingkupi beberapa proses persiapan. persiapan yang diperlukan berupa mengumpulkan material yang dibutuhkan, seperti *neon flex*, awg 26, trafo, *relay*, *arduino uno*, *sound detector*, timah, *Cable power*, *plug cable*, laptop, *cutter*, benang nilon, *wood sheet*, *acrylic sheet*, jigsaw, *super glue*, *Handy bor*, dan *Cutting Laser*. Sebagai media yang akan dipergunakan pada karya seni ini.

b. Tahap Pelaksanaan

Mengurai beberapa tahapan dalam proses penciptaan karya ini, diawali dengan mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, kemudian memulai dengan membuat rancangan bentuk karya dan memprogram Arduino Uno sesuai dengan *sktech* yang diinginkan. Lalu setelah tahapan awal dilaksanakan. masuklah kedalam proses kedua, yaitu memotong Neon flex menyesuaikan dengan bentuk dan ukuran sesuai dengan sketsa karya. kemudian soldering bagian lampu dengan kabel yang diperlukan, menyatukan rangkaian kabel sebagai penghantar daya yang diperlukan dari *Power Supply*.

c. Tahapan Akhir

Proses dari tahapan akhir ini merupakan kegiatan untuk memastikan jika tidak ada kesalahan teknis, atau human eror yang dapat berdampak buruk ketika karya terinstal. Proses ini diperlukan karena karya menggunakan media elektronik untuk memastikan rangkaian kelistrikan yang terpasang sudah sesuai. Kemudian memastikan sketch yang diprogramkan pada Arduino juga berjalan dengan sesuai dengan sktech yang di rancang dan dapat berinteraksi pada suara.

Tahapan akhir untuk menyelesaikan karya ini adalah mendisplay karya pada media yang sudah disiapkan dengan komposisi pendisplayan karya berpatokan pada *eye level* di Indonesia. Baik itu digantung maupun dipasangkan pada permukaan partisi panel.

D. Tujuan Penciptaan Karya

Adapun tujuan penciptaan karya yang dicapai pada penciptaan karya seni rupa didasarkan pada aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional yang diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Merefleksikan gagasan Disharmoni Keluarga yang berasal dari momentum emosional dengan cara memvisualisasikannya ke dalam bentuk karya seni berdasarkan interes seni reflektif, interest bentuk figuratif, dan prinsip estetika kontemporer.
- 2) Mengembangkan aspek visual pada proses kreasi penciptaan yang didasari pada *subject matter* perselisihan diantara anggota keluarga, dengan struktur visual yang diadaptasikan pada media yang digunakan menggunakan bentuk deformasi figuratif dan prinsip seni rupa kontemporer dalam tampilan karya seni cahaya interaktif.
- 3) Meciptakan karya seni cahaya interaktif didasari pada aspek operasional berupa instalasi rangkaian modul cahaya berjenis LED neon flex, dimana medium ini dieksplorasikan dengan mikrokontroler sebagai teknik untuk pendekatan seni rupa kontemporer (Interaktif).

E. Manfaat Karya

Hasil dari penciptaan karya seni rupa ini akan diuraikan menjadi beberapa point untuk berbagai pihak, diantaranya diutarakan sebagai berikut:

1. Manfaat untuk Dunia Seni
 - a. Ikut serta berpartisipasi dalam men-ciptakan karya seni sebagai media apresiasi diri dan umum.
 - b. Menambahkan koleksi karya yang diciptakan sebagai refrensi umum.

2. Manfaat untuk Intitusi
 - a. Menyumbangkan hasil pemikiran dan penelitian perihal pembahasan yang diangkat dalam penulisaan ini.
 - b. Menambahkan hasil buah pikir dalam bentuk literatur ini bagi Universitas.
 - c. Menambahkan Refrensi untuk penelitian dan penciptaan bagi peneliti selanjutnya.

3. Manfaat untuk Masyarakat
 - a. Sebagai sarana apresiasi seni.
 - b. Sebagai sarana edukasi masyarakat.
 - c. Sebagai sarana informasi masyarakat terhadap isu yang sedang dibahas yang berlaku secara general.

