

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ketakutan dalam proses berkarya merupakan salah satu perasaan dari banyaknya emosi yang muncul, terutama di ranah kreatif. Rasa takut akan penilaian, perbandingan, hingga kemungkinan diabaikan sering kali membuat banyak individu menahan diri untuk menampilkan hasil karyanya secara terbuka. Ketakutan ini dapat dijelaskan melalui konsep *fear of evaluation*, yakni kecemasan yang muncul ketika seseorang merasa bahwa dirinya sedang atau akan dievaluasi oleh orang lain. Menurut Yoshizawa (2020), *fear of negative evaluation* (FNE) dan *fear of positive evaluation* (FPE) berperan besar dalam memicu kecemasan sosial, karena individu merasa rentan terhadap penilaian sosial baik yang bersifat kritik maupun pujian yang berlebihan. Dalam konteks dunia kreatif, tekanan evaluatif terbukti dapat menurunkan kemampuan seseorang dalam mengekspresikan ide-ide orisinalnya. Bullock Muir et al. (2024) menjelaskan bahwa individu dengan tingkat *creativity anxiety* yang tinggi cenderung mengalami penurunan performa kreatif ketika mereka menyadari bahwa hasil karyanya akan dinilai. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan eksternal yang tidak suportif atau terlalu evaluatif dapat menimbulkan ketegangan psikologis, sehingga menghambat keberanian untuk bereksperimen dan menampilkan karya yang autentik. Pengalaman rasa takut ini dialami secara langsung oleh perupa ketika saat remaja mendapatkan kritik negatif oleh lingkungannya atas karya yang dibuatnya, dalam benak perupa, dirinya merasa

tidak mempunyai lingkungan yang dirasa aman untuk berkarya karena khawatir akan penilaian sosial serta standar estetika eksternal terhadap karya yang ia ciptakan kedepannya. Hal ini yang membuat perupa merasakan rasa takut serta khawatir setiap ingin membuat karya, hingga rasa takut ini yang menyebabkan perupa tidak lagi berani menciptakan karya secara manual dan memilih untuk tidak menampilkan karyanya secara publik.

Berdasarkan penelitian terbaru, pengalaman negatif akut yang dialami selama masa anak-anak dan remaja bukan hanya berkaitan dengan hasil Kesehatan mental yang buruk melainkan hubungan antara jalur pengambilan resiko di masa remaja dan dewasa awal. Penelitian longitudinal juga menunjukkan bahwa pengalaman traumatis memengaruhi perkembangan *risk-taking* terutama melalui mekanisme regulasi diri dan kontrol perilaku, yang berperan atas bagaimana remaja mengevaluasi dan mengambil risiko dalam konteks sosial dan kehidupan sehari-hari (Wang et al., 2025). Oleh karena itu, seni sudah seharusnya menjadi lingkungan yang aman sebagai sarana ekspresi diri, medium katarsis emosi yang sulit dikendalikan, karena hal ini sejalan dalam *The Art Therapy Sourcebook*, yang menjelaskan bahwa praktik seni dapat berfungsi sebagai media ekspresi emosional yang aman, sehingga individu mampu menyalurkan perasaan negatif tanpa harus takut akan adanya penilaian sosial (Malchiodi, C. A., 2007). Melalui keterlibatan aktif dalam ruang kreatif seni, seharusnya generasi muda dalam konteks perupa tidak hanya dapat memperoleh ruang untuk berkreasi, tetapi juga menemukan sarana katarsis yang dapat meredakan kecemasan dan meningkatkan kesejahteraan psikologis mereka.

Pada konteks ini, perupa merespons fenomena negatif tersebut lewat inspirasinya terhadap pengaruh seni dalam mengatasi kecemasan tersebut, khususnya pengaruh yang ada pada seni musik. *The Concise Oxford English Dictionary* (2011) mendefinisikan seni musik sebagai gabungan bunyi vokal dan instrumental yang digunakan untuk mengekspresikan emosi maupun menghadirkan keindahan dalam suatu bentuk estetis. Dalam perspektif psikologinya, musik juga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga berguna sebagai sarana komunikasi emosional yang mendalam (Schubert, 2013). Musik menjadi peran yang begitu penting dalam proses berkarya perupa, karena ketika mendengar musik yang dirasa relevan dengan suatu kondisi yang perupa alami, pengalaman mendengarkan musik menjadi tidak hanya berfungsi sebagai latar suasana, tetapi menjadi medium yang memicu munculnya imaji, emosi, dan narasi personal yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk visual.

Pada konteks ini, perupa mengangkat lagu *Fearless* oleh Pink Floyd sebagai medium musik yang digunakan sebagai jalannya untuk mengatasi pengaruh negatif perupa terhadap lingkungan sosialnya. Pink Floyd, adalah band yang dibentuk pada tahun 1965 oleh Syd Barrett, Roger Waters, Richard Wright, Nick Mason, dan Bob Klose. Pink Floyd juga merupakan salah satu pionir atas populernya genre *psychedelic rock* dan *progressive rock* karena memiliki beragamnya komposisi aransemen yang kompleks terhadap lagu-lagunya. Dari sekian banyak album mahakarya Pink Floyd, perupa mengangkat isu serta materi yang ada pada lagu *Fearless*. Lagu ini dipilih perupa sebagai sumber inspirasi karena liriknya yang mengangkat tema keberanian dalam menghadapi keraguan dan tekanan eksternal.

Pesan tersebut merepresentasikan kondisi psikologis perupa ketika berada dalam fase ketakutan terhadap proses penciptaan karya yang orisinal. Melalui metafora yang dibangun dalam lirik lagu, *Fearless* menjadi cerminan pengalaman personal perupa, sekaligus pemicu untuk berani mengekspresikan gagasan visual meskipun diliputi rasa ragu dan ketidakpastian. Lagu *Fearless* ini membawa nuansa emosi reflektif yang bercampur antara tegang, ragu, dan dorongan untuk melampaui rasa takut. Lagu *Fearless* bukanlah emosi yang tumbuh secara agresif melainkan keberanian yang dibangun dari proses penerimaan atas rasa takut itu sendiri. Emosi yang diwakili dengan gestur, khususnya rasa takut, serta refleksi perupa pada musik menjadi visual utama dalam karya art toy yang diciptakan.

Perupa merespon fenomena musik yang dapat menjadi inspirasi motivasi dalam berani untuk berkarya kedalam sebuah medium *art toys*. Medium ini menjadi fase dalam perjalanan artistik perupa yang sedang perupa tekuni dan dirasa dekat dengan hal itu. Selain dirasa dekat dengan perjalanan artistik perupa dalam merepresentasikan emosi dan narasi tersebut secara visual, perupa memilih *art toys* juga sebagai medium untuk mengeksplorasi emosi yang perupa rasakan melalui gestur-gestur semi figurative yang dihasilkan. Dengan demikian, pemilihan medium ini dapat menjadi medium reflektif yang mendalam sekaligus ruang diskusi lewat kesadaran audiens terhadap cerita yang diangkat namun dengan kemasan yang tidak frontal menceritakan maksud dan tujuan yang dibawa. Menurut Steer (2024), boneka sebagai “*stand-in*” manusia memungkinkan seniman menyampaikan rasa takut, kekerasan, atau kenangan masa kecil, tanpa membuat representasi yang terlalu literal atau terlalu frontal. Konteks ini yang dapat

menjadikan *Art Toys* sebagai medium yang mampu merancang berbagai perasaan secara simbolik namun tetap dapat diterima secara ringan dan akrab oleh publik lewat visualnya yang sederhana. Secara operasional, art toys juga memudahkan perupa dalam mengeksplorasi berbagai bentuk dengan cara yang efisien, melalui teknologi *3D Print*. Meminimalisir resiko kegagalan dalam proses pembentukan, serta waktu dalam penciptaannya.

Pengalaman evaluasi negatif yang berulang dalam konteks sosial dan kreatif seringkali menimbulkan rasa takut, ragu, serta hambatan emosional bagi perupa dalam mengekspresikan gagasan visual secara bebas. Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara kebutuhan personal perupa untuk bereksperimen secara jujur dan tuntutan eksternal yang kerap membatasi keberanian untuk mengambil risiko kreatif. Padahal, ruang seni idealnya menjadi lingkungan yang mendukung kebebasan emosional, eksplorasi, dan proses eksperimentasi tanpa ketakutan akan penilaian yang menghambat. Dalam konteks ini, art toy yang dicetak menggunakan teknologi *3D printing* dipilih sebagai medium penciptaan karena memungkinkan perupa mentransformasikan pengalaman emosional tersebut ke dalam objek visual yang bersifat personal, repetitif, dan eksperimental. Fleksibilitas dalam proses *3D printing* memberi ruang bagi eksplorasi bentuk, ekspresi, dan narasi secara berulang tanpa tekanan finalitas, sehingga art toy berfungsi tidak hanya sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai sarana pemulihan keberanian kreatif dan afirmasi kebebasan berekspresi.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Gagasan dalam penciptaan karya ini berkembang dari refleksi mendalam terhadap pengalaman pribadi yang selama ini perupa alami dalam berbagai bentuk kecemasan dan keraguan ketika berkarya. Ketakutan terhadap penilaian eksternal, standar estetika yang tidak selaras dengan nilai personal, hingga pengalaman traumatik berupa penolakan atau kritik negative menjadi latar emosional yang kuat dalam bentuk pencarian identitas dalam segi artistik. Dalam proses perenungan ini, perupa menyadari bahwa ketakutan bukanlah sesuatu yang harus ditaklukkan dengan agresi atau pengindaran, melainkan harus diolah dan direspons melalui bentuk ekspresi yang jujur dan berani. Dari situlah muncul gagasan awal untuk menjadikan ketakutan sebagai bahan bakar utama dalam menciptakan sebuah karya, bukan sebagai penghalang di setiap momen terciptanya sebuah karya.

Perupa menemukan musik sebagai medium yang secara emosional dekat dan mampu membentuk suasana batin dalam proses kreatif. Musik, terutama lagu *Fearless* yang dipopulerkan Pink Floyd menjadi simbol penting dalam proses penciptaan ini karena merepresentasikan perlawanan terhadap rasa takut dan keberanian untuk tetap berdiri pada keraguan yang mengganggu. Nilai-nilai yang terkandung dalam musik, baik lirik maupun atmosfer yang tercipta menjadi inspirasi yang mendorong perupa untuk mulai mencari bentuk visual yang mampu menerjemahkan pesan dan perasaan tersebut secara langsung. Keterikatan emosional inilah yang mendorong perupa untuk tidak hanya mendengar dan sekedar menikmati musik itu sendiri melainkan juga “menghidupkan” makna yang ada pada lagu tersebut melalui media rupa.

Dalam pencarian medium yang paling tepat untuk menyalurkan gagasan ini, perupa menelusuri Kembali proses kreatif yang telah perupa Jalani selama ini, dari menggambar karakter dua dimensi yang bersifat personal, hingga munculnya keinginan untuk memanifestasikan karakter tersebut kedalam bentuk tiga dimensi. *art toys* menjadi pilihan media utama karena dianggap mampu menampung kompleksitas pesan dan perasaan yang ingin perupa sampaikan. Selain memiliki kedekatan visual dengan karakter yang sebelumnya digambar, *art toys* juga memungkinkan perupa untuk mengekspresikan gestur, pose, dan juga atmosfer tertentu yang bersifat emosional namun tetap dapat diterima dalam visual yang ramah dan kontemporer.

Melalui pendekatan ini, gagasan tersebut mengalami perkembangan dari sekadar ekspresi personal menjadi upaya untuk merespons kondisi psikologis dari sebagian banyak generasi muda khususnya dalam menciptakan sebuah karya secara lebih luas. Karakter yang tercipta bukan hanya menjadi representasi diri perupa, tetapi juga metafora dari dinamika batin dari banyaknya individu muda yang merasakan keresahan yang serupa. Setiap elemen yang dihadirkan mulai dari bentuk karakter, ekspresi wajah, hingga pemilihan warna dan pose diarahkan untuk menyampaikan narasi yang tidak menggurui, tetapi mengajak audiens untuk berkontemplasi. Hal ini menjadi sebuah perwujudan dari keberanian yang tumbuh secara perlahan, yang berasal dari keterhubungan emosi dengan musik dan transformasi pengalaman pribadi menjadi karya yang komunikatif dan penuh makna.

C. Masalah Penciptaan

1. Bagaimana pengembangan konsep lagu *Fearless* oleh Pink Floyd sebagai inspirasi penciptaan karya *art toys*?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual untuk menuangkan konsep inspirasi lagu *Fearless* oleh Pink Floyd pada penciptaan karya *art toys*?
3. Bagaimana proses pengelolaan media dan teknik dalam penciptaan lagu *Fearless* yang menjadi inspirasi dalam penciptaan karya *art toys*?

D. Tujuan Penciptaan

1. Mengembangkan konsep inspirasi lagu *Fearless* oleh Pink Floyd dalam penciptaan karya *art toys*
2. Mewujudkan karakteristik visual inspirasi lagu *Fearless* oleh Pink Floyd dalam penciptaan karya *art toys*
3. Mengembangkan keterampilan dalam mengolah media, alat dan teknik dalam mewujudkan karya *art toys* yang memiliki sumber inspirasi dari lagu *Fearless* oleh Pink Floyd

E. Karakteristik Penciptaan (*state of the art*)

Berdasarkan dari latar belakang penciptaan, maka sumber inspirasi karakteristik visual yang diciptakan serupa kebanyakan berasal dari pengalaman audiovisual dan juga interpretasi dari lirik lagu yang diajukan berdasarkan ketiga aspek penciptaan, yaitu aspek konseptual, visual dan operasional. Berikut adalah penjabaran ketiga aspek tersebut:

1. Aspek Konseptual

a. Sumber Inspirasi

Dalam karya seni ini, perupa menemukan inspirasinya ketika mengalami kejadian yang terasa *relate* baik secara internal maupun eksternal. Secara internal, perupa memilih lagu *Fearless* yang dipopulerkan Pink Floyd ini berdasarkan proses kreatif perupa selama menjalani kesehariannya. Selama ini, keterikatan perupa dengan musik sangatlah dekat. Pink Floyd adalah salah satu band favorit yang dapat mendorong proses kreatif perupa ketika berkarya, dan saat mengatasi ketakutan dan kekhawatiran perupa saat berkarya, lagu *Fearless* yang membawa perupa untuk menjadi lebih berani dan tidak mengkhawatirkan apapun selama menciptakan sesuatu. Adapun hal eksternal yang bersumber dari inspirasi tersebut ialah lingkungan perupa yang cukup dekat dengan musik dan juga pengalaman buruk pada proses kreatif yang dialami perupa pada masa lalunya.

Penciptaan karya seni ini juga berawal dari ketertarikan perupa saat melihat karya *art toys* yang ada pada salah satu pameran di Jakarta. Bentuk-bentuk fisik yang beragam dan juga menarik pada karya seni *art toys* membuat perupa ingin menciptakan karya seni *art toys* versi dirinya sendiri. Lalu dengan ketertarikan tersebut, perupa ingin menyatukan hal yang dekat dengan dirinya khususnya pada musik. Oleh sebab itu, perupa ingin menciptakan karya *art toys* yang dapat membawa pesan dan makna positif dari lagu yang memiliki arti relevan di dalam bentuk *art toys* dengan versi

orisinil diri perupa. Mengubah bentuk media kedalam bentuk media lain menjadi sangat menarik bagi perupa dalam menciptakan sesuatu, dan bukan merupakan sesuatu yang baru bagi para penikmatnya khususnya audio dan visual sehingga dapat mudah diterima dan juga dinikmati.

b. Interes Seni

Minat artistik perupa dalam penciptaan karya ini berangkat dari kebutuhan untuk mengekspresikan pengalaman emosional secara jujur melalui medium yang komunikatif dan juga memiliki pendekatan secara personal. Ketertarikan utama perupa terletak pada bagaimana karya seni dapat merepresentasikan kondisi psikologis seperti rasa takut, cemas, dan keraguan yang dialami oleh Sebagian generasi muda khususnya ketika berkarya.

Dalam penciptaan karya ini, perupa menggunakan interes seni ekspresif sebagai dasar utama penciptaan. Interes seni ekspresif berhubungan erat dengan dorongan untuk menyalurkan pengalaman batin, emosi, serta gagasan personal melalui medium seni (Hurlock, 1978). Lagu *Fearless* karya Pink Floyd dipilih sebagai sumber inspirasi karena liriknya yang merepresentasikan keberanian untuk jujur terhadap diri sendiri meskipun dihadapkan pada tekanan sosial maupun keraguan dari luar. Nilai keberanian dan kejujuran tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam visual *art toys* yang bersifat semi-figuratif, sehingga menghadirkan karakter sebagai simbolisasi dari pengalaman emosional perupa. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menjadi representasi estetik semata, tetapi juga sarana

ekspresi autentik yang merefleksikan perlawanan terhadap rasa takut dalam berkarya.

c. Interes Bentuk

Dalam proses penciptaan karya ini, perupa menaruh minat khusus terhadap pendekatan visual semi figuratif sebagai bahasa bentuk utama. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan representasi yang bersifat personal, emosional, dan simbolik, namun tetap komunikatif secara visual. Bentuk semi figuratif memberikan ruang bagi perupa untuk menciptakan figur-figur yang tidak sepenuhnya realis, namun tetap menyisakan elemen tubuh, gestur, dan ekspresi yang mengisyaratkan karakter manusiawi.

Salah satu pendorong utama dalam perwujudan bentuk ini juga melibatkan lagu *Fearless* karya Pink Floyd tentunya, yang menjadi titik tolak emosional dan konseptual dalam penciptaan karya. Lagu ini, yang di mana tidak hanya mengandung lirik yang menyuarakan keberanian dan keteguhan untuk tetap melangkah di tengah ketidakpastian, tetapi juga membangun atmosfer musikal yang reflektif, kuat, dan melankolis. Melalui proses pengolahan inspirasi, perupa menyerap pesan dan makna dari keseluruhan lagu ini ke dalam bentuk visual—menciptakannya menjadi sebuah bentuk proporsi tubuh karakter, ekspresi wajah, pose, hingga detail simbolik pada art toys yang diciptakan.

Bentuk semi figuratif juga memberi fleksibilitas dalam merespons isi dari lagu ini secara visual. Perupa dengan sengaja menghindari bentuk-bentuk yang terlalu literal, dan memilih pendekatan stilistik untuk

menggambarkan konflik batin dengan cara yang subtil namun kuat. Unsur visual seperti distorsi proporsi, simplifikasi anatomi, dan pemilihan tekstur atau ekspresi menjadi elemen penting untuk menyampaikan nuansa emosional lagu *Fearless* ke dalam karya rupa. *Art toys* yang dihasilkan tidak hanya menjadi objek estetis, tetapi juga sebagai wujud representasi dari perasaan yang ditransformasikan—suatu bentuk kejujuran emosional yang hadir dalam rupa karakter.

Dengan demikian, interest bentuk yang ada pada karya yang tercipta merupakan gambaran-gambaran pengalaman batin perupa yang terinspirasi dari lagu *Fearless*, yang di mana mengalir dalam setiap aspek visualnya. Bentuk semi figuratif bukan hanya strategi stilistik, tetapi juga pendekatan artistik yang memungkinkan perupa menghadirkan karakter-karakter yang menyuarakan keteguhan batin, keresahan, dan keberanian, dalam bahasa visual yang puitis namun tetap mudah dimengerti.

d. Prinsip Estetik

Karya ini mengacu pada prinsip estetika seni *Post-modern* yang mengacu pada aliran *Pop Surrealism*, di mana menggabungkan elemen surealisme dengan budaya populer untuk menciptakan sebuah karya yang unik melalui keterhubungan personal maupun sosial lewat lagu *Fearless* karya Pink Floyd pada penciptaan karya perupa. Dengan menggunakan pendekatan semi figuratif dan media *art toys*, perupa menggabungkan pengaruh estetika urban art dan *Pop Surrealism* untuk menciptakan bentuk yang komunikatif namun tetap menyimpan lapisan makna di dalamnya.

Mengutip buku *An Introduction to Visual Culture*, budaya visual modern dipenuhi dengan gambar populer seperti film, iklan, kartun, dan internet. Gambar pada ikon *pop culture* juga lebih mudah diterima publik karena sudah akrab secara kultural, Mirzoef, N. (1999). Hal ini memiliki arti ketika visual yang diciptakan dengan *Pop Surrealism* yang kemudian bertemu dengan ikon populer dapat lebih mudah menarik dan menghubungkan audiens. Gerakan *Lowbrow / Pop Surrealism* sejak lahirnya di Los Angeles pada 1970-an telah menggabungkan unsur-unsur budaya populer seperti komik, kartun, hot rod, punk, dan mainan (termasuk *art toy/designer toy*) ke dalam karya seni figuratif yang memiliki kualitas surealis, sebagai sarana untuk menyampaikan ide, kritik budaya, atau emosi yang tersembunyi, Bilgi. (2017). Oleh karena itu, perupa banyak menggabungkan unsur budaya populer dan estetika surealis pada penciptaan karya *art toys* sebagai penguat konsep materi yang akan dibawa pada penulisan penciptaan karya ini.

Pendekatan inspirasi yang tercipta lewat musik ke bentuk rupa juga menjadi bagian dari proses estetis yang tidak hanya mengandalkan keindahan bentuk, melainkan keterlibatan rasa dan makna dalam pengalaman artistik perupa mengenai lagu yang didengar pada masa lalunya.

2. Aspek Visual

Pada fokus ini, penciptaan dari segi aspek visual akan melibatkan pengolahan subject matter, struktur visual, hingga komposisi rupa. Hal ini berguna sebagai penghubung antara konsep dengan visual akhir karya yang akan diciptakan.

Penciptaan karya skripsi ini memiliki *subject matter* yang berfokus pada inspirasi perupa terhadap lagu *Fearless* yang dipopulerkan Pink Floyd, salah satu lagu yang ada pada album *Meddle* rilisan tahun 1971 ini menjadi alasan kuat perupa dalam menyampaikan pesan dan makna positif yang ada pada lagu tersebut, yang akan nantinya ditransformasikan menjadi sebuah karya *Art toys* yang berperan sebagai main visual yang ada pada struktur visual. Bentuk karakter semi-figuratif yang diciptakan melalui *art toys* dibuat dengan interpretasi pribadi dan juga analisis pada lagu *Fearless* karya Pink Floyd melalui berbagai macam kajian literatur yang membahas lagu tersebut, sehingga meskipun adanya interpretasi pribadi, pesan dan makna yang terkandung dalam lagu tersebut tidak sepenuhnya berubah dan berkembang melainkan bertambahnya hubungan artistik perupa terhadap lagu tersebut.

Adapun aspek-aspek visual secara komposisi pada penciptaan ini juga memperhatikan bentuk kesatuan, keselarasan, keseimbangan, proporsi dan juga pemilihan warna pada *art toys* yang akan dibuat. Semua bentuk figur pada *art toys* yang diciptakan mengacu pada konsep tema lagu *Fearless* serta melibatkan interpretasi pribadi atas pengalaman perupa yang *relate* terhadap lirik-lirik yang terkandung di dalamnya, sehingga hal ini membuat keselarasan yang seimbang antara lagu dan interpretasi pribadi terhadap transformasi media yang akan dipraktikkan.

3. Aspek Operasional

Pembuatan karya desain *Art toys* yang dicetak dengan metode *3D Print* umumnya banyak melibatkan *software* yang berasal dari perangkat lunak sebagai media pembuatannya, namun sebelum itu, perupa juga melibatkan pembuatan sketsa digital sebelum merubahnya ke dalam medium digital tiga dimensi, yaitu digital sculpting. Tahapan ini terbagi menjadi tiga proses, yaitu pembuatan sketsa digital yang kemudian diubah ke dalam desain visual karakter yang berasal dari sketsa final pada perangkat lunak Nomad (*Digital Sculpting*), setelahnya karakter yang telah tercipta dicetak menggunakan Teknik *3D Print*. Pelaksanaan operasional *Art toys* yang perupa ciptakan berasal dari beberapa sketsa digital yang nanti akan dipilih, sketsa terpilih atas dasar penerapan *artistic research* mengenai lagu *Fearless* itu sendiri, juga dengan kajian literatur yang membuat konsep final pada pemilihan sketsa digital. Sedangkan bahan yang akan dipilih antara lain ialah bahan filament serta berbagai jenis tipe resin yang dicetak dengan metode *3D Print*. Pemilihan pada berbagai jenis bahan yang dicetak juga berdasarkan nuansa serta emosi yang mewakilkan tiap figur karakter yang diciptakan.

Penciptaan ini melibatkan berbagai macam teknik serta media yang digunakan, Adapun media, teknik, alat serta bahan yang digunakan pada penciptaan perupa Adalah sebagai berikut:

- a. ProCreate (*Digital Drawing Software*)
- b. Nomad (*Digital Sculpting Software*)
- c. 3D Print
- d. Resin
- e. Filament
- f. Kuas
- g. Cat Semprot Akrilik
- h. Cutter
- i. Masking Tape
- j. Varnish

F. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya “Lagu *Fearless* oleh Pink Floyd sebagai Inspirasi Penciptaan Karya *Art Toys*” dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Manfaat bagi perupa
 - a. Mendapatkan pengalaman pribadi terkait dengan gagasan penciptaan karya *art toys* mengenai inspirasinya terhadap lagu
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam proses berkarya, khususnya meningkatkan minat untuk terus mengeksplorasi dalam berkarya melalui medium *art toys* terutama dengan gagasan mengenai lagu
 - c. Menjaga dan meningkatkan semangat dalam bereksplorasi dan berkarya pada *art toys*
2. Manfaat bagi masyarakat

- a. Menambah wawasan mengenai konsep dan arti dari penciptaan karya *art toys* yang terinspirasi dari musik, khususnya pada penikmat musik maupun yang bukan.
 - b. Menambah pengetahuan tentang media dan teknik dalam penciptaan karya *art toys*
 - c. Menambah wawasan dan ide terhadap penciptaan karya *art toys* di masa mendatang
3. Manfaat bagi ilmu Pendidikan Seni Rupa
- a. Sebagai kajian yang dapat ikut berpartisipasi menambah manfaat terutama dalam dunia pendidikan seni rupa
 - b. Sebagai sumber referensi penelitian dan penciptaan karya seni rupa bagi mahasiswa, tim pendidik, dan lembaga pendidikan seni rupa
 - c. Sebagai media untuk menambah dan mengembangkan informasi, imajinasi, serta kreativitas mahasiswa dan pihak-pihak yang membutuhkan