

VISUALISASI KENANGAN HIDUP 2001-2009 DI YOGYAKARTA DALAM KARYA SENI INSTALASI

VISUALIZATION OF LIFE MEMORIES 2001-2009 AT YOGYAKARTA IN INSTALLATION ART

Ghina Ayu Septarina¹, Iqbal Prabawa Wiguna², Cucu Retno Yuningsih³

^{1,2,3} *Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
ghinaayu@student.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id,
curetno@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Penciptaan tugas akhir ini, penulis terinspirasi dari kenangan hidupnya. Kenangan menjadi sumber inspirasi dalam pengkaryaan ini yang berjudul “Visualisasi Kenangan Hidup 2001-2009 ke Dalam Karya Seni Instalasi”. Latar belakang mengambil konsep ini karena, penulis ingin kembali ke masa lamanya yang didapatkan melalui proses bernostalgia yang akhirnya penulis terhanyut akan kenangan terinspirasi dan menjadikan kenangan ini sebagai karya Tugas Akhir. Kenangan adalah konsep yang dapat dikaitkan dengan ingatan atau memori. Kenangan bisa diartikan sebagai representasi mental dari suatu keadaan, suatu pencapaian atau suatu yang telah terjadi di masa lalu. Kenangan juga dikenal sebagai ingatan yang samar-samar dari suatu peristiwa. Istrilah ini juga dapat digunakan untuk sesuatu yang tidak lagi ada atau bisa saja ketika seseorang mengingat. Memori memiliki fungsi yang penting bagi manusia. Jika kita melakukan aktivitas berpikir maupun menalar, maka sebagian besar kita menggunakan fakta dari memori atau ingatan, menggunakan konsep waktu dengan menghubungkan-hubungkan masa sekarang dengan masa lalu serta membuat perencanaan untuk masa datang. Hal tersebut dimungkinkan dengan adanya fasilitas fungsi memori kita yang kuat dan dapat disesuaikan pada berbagai situasi. Karena memori inilah manusia dapat dikatakan makhluk bersejarah. Artinya makhluk yang tidak ditentukan oleh pengaruh proses dari hal yang terjadi saat ini saja, tetapi berkembang dalam sejarah masa lalunya yang masih dimilikinya dan sewaktu-waktu dapat dihidupkannya kembali.

Kata Kunci : *visualisasi, kenangan, seni instalasi*

Abstract: *In the creation of this final project, the author was inspired by the memories of his life. Memories are the source of inspiration in this work entitled “Visualization of Memories of Life 2001-2009 into Installation Artworks”. The background for taking this concept is because, the author wants to return to the past which was obtained through a*

nostalgic process which finally the author was carried away by inspired memories and made these memories as his Final Project work. Memories are concepts that can be memorized or recalled. Memories can be interpreted as a mental representation of a situation, a company or something that has happened in the past. Memories are also known as vague recollections of an event. This term can also be used for something that is no longer there or it could be when someone remembers. Memory has an important function for humans. If we do thinking or reasoning activities, most of us use facts from memory or memory, use the concept of time by connecting the present with the past and making plans for the future. This is made possible by our strong memory function facility and can be adapted to various situations. It is because of this memory that humans can be said to be historical history. This means that it is not determined by the influence of the process of things that are happening at the present time, but develops in its past history which can still be revived at any time.

Key Word : visualization, memor, installation art

PENDAHULUAN

Sebelum memikirkan konsep dan pengkaryaan, karya ini berangkat dari hubungan personal dan adanya pengaruh lingkungan sekitar yang dialami oleh penulis. Sejak lahir hingga dewasa penulis mengalami perpindahan tempat tinggal, yang memiliki dua perbedaan *culture* sehingga hidup terasa berbeda. Sampai saat ini yang dirasakan penulis pada saat berkunjung ke halaman lamanya yaitu di kota Yogyakarta adalah keindahan yang disetiap sudutnya penuh dengan rasa rindu. Maka dari itu penulis merasa ingin kembali ke kota Jogja tetapi kondisi dan waktu yang tidak memungkinkan untuk kembali ke masa itu, sehingga penulis ingin mengenang rasa rindunya dengan kota Jogja dan keluarga kecilnya melalui karya ini. Dari pengalaman dan kenangan lama yang didapatkan melalui proses bernostalgia akhirnya penulis terhanyut akan kenangan pada saat penulis dan kedua orang tua yang sering meluangkan waktu dan menikmati bersama suasana kota Jogja yang membuat penulis akhirnya terinspirasi dan menjadikan kenangan ini sebagai karya Tugas Akhir.

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah kota yang sangat berkesan dan banyak memberikan kenangan yang indah dalam

kehidupan penulis pada saat itu yang sulit untuk terulang kembali.

Namun, melihat kembali kondisi Yogyakarta yang sedang tidak damai dan tidak baik-baik saja saat ini ramai dibicarakan di sosial media ataupun media lainnya adalah klitih, istilah yang kerap dipakai untuk menyebut beragam aksi kejahatan jalanan di Yogyakarta. Dalam bahasa Jawa sebenarnya klitih memiliki arti kegiatan atau aktivitas mengisi waktu luang, seperti menjahit, membaca, atau sekedar menonton. Seiringnya waktu pemaknaan klitih bergeser, ia berkembang menjadi aksi kejahatan jalanan yang dilakukan oleh anak dibawah umur. Seperti vandalisme, penganiayaan, tawuran, pengrusak fasilitas umum, miras, dsb.

Pergeseran terjadi setelah pemerintah Yogyakarta merilis aturan tegas yang melarang aksi tawuran dikalangan pelajar. Suprpto, Sosiolog Kriminal UGM berpendapat sebagai berikut: “mulai saat itu, para pelajar banyak yang kemudian sadar dan takut untuk bertawuran. Karna takut, maka sejumlah pelajar yang masih ingin menunjukkan identitas diri, yang melampiaskan kekecewaan di rumah, sekolah, dan di masyarakat, itu kemudian mencari musuh dengan jalan-jalan berkeliling kota naik sepeda motor yang mereka kemudian menamakan klitih.

Mendengar isu tentang klitih yang sedang terjadi di Yogyakarta sehingga sering disebut-sebut di media sosial bahwa Yogyakarta sedang tidak baik-baik saja, membuat penulis sengaja ingin terjebak dengan kenangan kota Jogja yang baginya kota penuh dengan rasa rindu dan damai.

Dari permasalahan dan penjelasan yang telah dikemukakan diatas menjadi latar belakang bagi penciptaan karya Tugas Akhir penulis. Konsep berupa kenangan yang bertujuan untuk mengenang kehidupan penulis pada saat 2001- 2009 dan menjadi salah satu langkah untuk melepas rasa rindu.

LANDASAN TEORI

Kenangan

Memori memiliki fungsi yang penting bagi manusia. Jika kita lakukan aktivitas berpikir maupun menalar, maka sebagian besar kita menggunakan fakta dari memori atau ingatan kita, dan menggunakan konsep waktu dengan menghubungkan-hubungkan masa sekarang dengan masa lalu serta membuat perencanaan untuk masa datang. Hal tersebut dimungkinkan dengan adanya fasilitas fungsi memori kita yang kuat dan dapat disesuaikan pada berbagai situasi. Karena memori inilah manusia dapat dikatakan makhluk bersejarah. Artinya makhluk yang tidak ditentukan oleh pengaruh proses dari hal yang terjadi saat ini saja, tetapi berkembang dalam sejarah masa lalunya yang masih dimilikinya dan sewaktu-waktu dapat dihidupkannya kembali.

Manusia memiliki memori yang kemampuan dan kapasitas sangat besar, sehingga tak terhitung besarnya. Akan tetapi tidak semua memanfaatkan kapasitas tersebut seoptimal mungkin dan lebih banyak lagi yang memanfaatkan memori ini sekedarnya saja, sehingga banyak ruang-ruang dalam memori seseorang yang tidak terisi bahkan tidak diisi serta tidak diperlakukan dengan lebih baik. Di masa lalu, saat masih muda, segalanya terasa menyenangkan, Nostalgia adalah perasaan hangat yang kita rasakan sewaktu kita memikirkan tentang kenangan-kenangan terindah dari masa lalu kita. Itu kenapa orang-orang suka sekali mengenang ingatan lama. Hal ini membuat kita merasa hangat, nyaman, saat masa kini tak berhasil ditaklukkan, maka kembalilah pada masa lalu yang menyenangkan, kelampauan yang manis, tenang dan hangat.

Paper Mache

Kertas memiliki fungsi yang cukup signifikan dalam keseharian manusia. Dalam perkembangannya, kertas pun tidak melulu sebagai tempat untuk menulis. Namun juga menjadi prakarya dengan nilai seni yang cukup tinggi. Salah satunya yang cukup populer adalah *paper-mache*. *Paper-mache* adalah sebuah bahan komposisi yang terdiri dari kertas atau bubur kertas, bahkan bisa juga dipadukan

dengan tekstil, dan dipadukan dengan memakai pelekat seperti lem atau tempelan kertas dinding.

Puppet

Indonesia adalah negeri yang memiliki beragam seni, bahkan tak terhitung jumlahnya, salah satunya adalah seni tutur dan peran. Wayang bisa disebut sebagai salah satu seni tutur yang melegenda di Indonesia. Pertunjukan unik yang menggunakan medium bayangan menjadikan wayang sebagai warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur.

Selain wayang Indonesia juga mempunyai budaya mendongeng dengan medium boneka untuk menggambarkan peran-peran dalam cerita yang didongengkan. *Puppet* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah wayang, tetapi menurut penulis *puppet* sendiri sebenarnya memiliki arti sebuah bentuk model manusia atau hewan yang digerakan menggunakan tali atau tangan.

Seni Fotografi

Fotografi dalam dunia seni memiliki ketertarikan yang unik, jika mengingat pada sejarah fotografi munculnya fotografi banyak sekali ditentang oleh para seniman. "Apakah fotografi masih dapat disebut sebagai seni?" adanya perkembangan fotografi ke arah digital membuat munculnya pertanyaan tersebut menjadi relevan. Pemilihan objek foto yang asal, proses yang instan, kemudahan dalam mencipta dan menghapus hasil foto semakin mencerminkan tidak bergantungnya lagi fotografi pada karsa sebagai manusia. Setiap orang dengan mudah dapat mengambil foto dan sudah tidak memerlukan syarat khusus seperti halnya seorang pelukis ketika akan melukis di atas kanvas.

Fotografi bukanlah sebuah aktifitas yang baru bagi kebanyakan orang. Perkembangan teknologi tentang foto dapat ditemukan sangat mudah saat ini, seperti di smartphone ataupun kamera DSLR (Wiguna 2021). Fotografi membebaskan tangan sebagai fungsi artistik yang paling penting, dan

menggantikannya dengan sebuah mata yang melihat pada sebuah lensa (Benjamin.1999:213). Pernyataan ini menjadikan fotografi sebagai sebuah seni.

Yang dilihat secara dominan bukan lagi unsur seni dalam sebuah foto, melainkan dari pada sisi mekanis fotografi dalam menghasilkan suatu imaji, gambaran dari realitas.

Komposisi Fotografi

Komposisi dalam fotografi sangat berkaitan dengan bagaimana penyusunan objek, pengambilan sudut pandang. Komposisi akan menentukan keseimbangan, kemenarikan, ekspresi, makna, hingga *point of interest* yang diberikan oleh suatu foto. Maka dari itu, komposisi dapat dikatakan menjadi salah satu faktor penentu terbesar dalam keberhasilan atau ketidak berhasilan suatu foto untuk menangkap dan menyampaikan maksud dan tujuannya.

SENIMAN REFERENSI

Ria Tri Sulistyani atau banyak dikenal dengan Ria Pappermoon, merupakan orang dibalik terciptanya karya seni boneka-boneka kertas. Wanita yang biasanya dipanggil Ria merupakan sosok dibalik kesuksesan pagelaran Pesta Boneka Papermoon Puppet Theater hingga ke mancanegara. Menurut Ria, wayang dengan teater boneka sama-sama menggunakan

obyek dalam sebuah pementasannya dan kedua obyek tersebut selalu mengalami perkembangan, maka dari itu Ria sering kali menolak jika ada seseorang yang mengatakan Papermoon adalah wayang.



Gambar 1. Papermoon Puppet – KACACAKA (2021)
(Sumber : <https://www.instagram.com/p/CV6bafSBKlu/>)

Larry Sultan adalah seorang fotografer asal Amerika lebih tepatnya di Lembah San Fernando di California, kebanyakan karyanya merupakan bentuk dokumentasi dari kehidupan keluarga.



Gambar 2. Larry Sultan – Pictures From Home(1992)
(Sumber : Pinterest)

Karya larry sultan yang bertemakan *Pictures From Home* (1992) adalah proyek berdurasi satu dekade yang menampilkan ibu dan ayahnya sendiri sabagai subjek utama, mengeksplorasi peran fotografer dan menciptakan mitologi keluarga. Dalam penciptaan karya penulis menjadikan seniman Larry Sultan sebagai referensi dari segi warna dan efek dalam foto ke dalam pembuatan karya ini

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Karya

Karya ini bertujuan untuk memanggil kembali ingatan-ingatan lama pada saat penulis tinggal dan hidup di kota Yogyakarta pada tahun 2001-2009 yang memberikan kenangan hangat terhadap keluarga yang sulit didapatkannya di waktu sekarang pada saat kondisi sudah tidak lagi sama. Maka melalui karya ini penulis ingin terjebak dalam kenangan yang dirasanya memiliki ketenangan dan kehangatan hidup. Karya dibuat dengan teknik paper-mache yang menggunakan medium awal yaitu kertas yang dihancurkan yang nantinya akan dibentuk seperti boneka puppet. Alasan penulis menciptakan boneka puppet karna memiliki nilai personal bagi penulis. Medium selanjutnya adalah kayu sebagai rangka badan puppet yang nantinya dibalut dengan teknik paper mache, kemudian penulis menggunakan suasana Jogja sebagai latar dan representasi terhadap kenangan masa lalu dari karya penulis yang diambil gambarnya menggunakan teknik fotografi.

Konsep foto

Dari setiap foto yang ada, memiliki makna dan arti tersendiri yang diambil dari beberapa kenangan masa kecil.

Tabel 1. Penjelasan makna foto (2022)

Konsep foto	Penjelasan foto
	Foto disamping memperlihatkan kenangan di di jalan malioboro karna saat kecil saya dan kedua orang tuanya memang suka berjalan-jalan dan menghabiskan waktu sore bersama di malioboro.
	Foto disamping memperlihatkan kenangan terhadap sawah yang berlokasi di dekat rumah karna hampir setiap hari libur ayah saya suka mengajak ke sawah untuk bercengkrama, bercanda, dan menghabiskan waktu bersama.
	Foto disamping memperlihatkan kenangan pada saat dulu sering mengunjungi alun-alun jogja. Pada masa itu kedua orang tua mengajak ke alun-alun jogja untuk menikmati sorenya kota Jogja sambil membeli brongkos yang sampai saat ini masih jadi makanan kesukaan kami bertiga setiap mengunjungi alun-alun Jogja

	<p>Foto disamping memperlihatkan kenangan terhadap becak yang berlokasi di malioboro. Becak merupakan salah satu transportasi yang menyenangkan bagi saya, karna pada saat duduk di becak ayah saya senang sekali mengenalkan tempat-tempat yang dikelilingi ppada saat naik becak.</p>
	<p>Foto disamping merupakan foto cetakan paling besar, hal ini disebabkan foto tersebut merupakan karya foto utama dari semua kumpulan foto yng penulis ciptakan. Memperlihatkan gambaran dari kehangatan keluarga yang sedang berkumpul bersama diteras rumah dengan harmonis.</p>
	<p>Foto disamping memperlihatkan kenangan terhadap ayah saya. Bagi saya beliau dulu adalah orang yang sangat dekat dengan saya sampai akhirnya waktu yang memaksakan kita unuk beberapa waktu terpisah cukup lama dan pada saat bersama lagi rasanya sudah sangat jauh berbeda.</p>
	<p>Foto disamping memperlihatkan kenangan hubungan saya dengan ayah, kerinduan di masa kecilnya yang memiliki hubungan erat, namun kini sulit untuk didapatkan.</p>

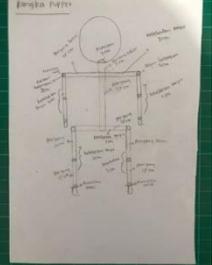
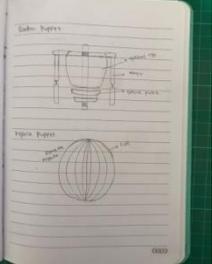
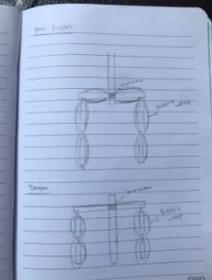
(sumber : Penulis)

Proses penciptaan Karya

Sketsa

Penulis membuat kerangka tubuh yang kemungkinan akan menjadi wujud dari boneka puppet tersebut. Namun sketsa tersebut masih bersifat tentatif, sehingga sketsa dapat saja berubah

Tabel 2. Sketsa Karya (2022)

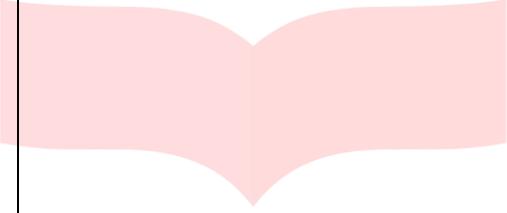
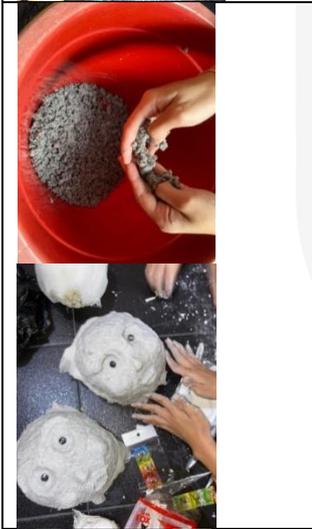
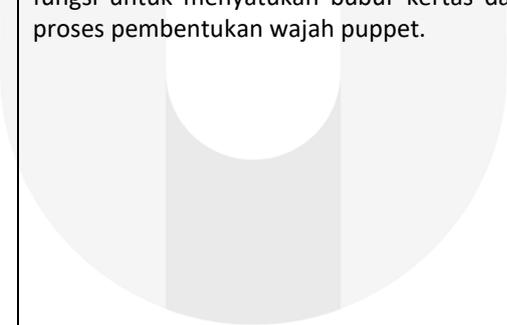
	<p>Sketsa rangka dari boneka puppet. Rangka boneka terbuat dari kayu.</p>
	<p>Sketsa badan puppet dan kepala puppet. Badan puppet terbuat dari gabus hijau agar mudah dibentuk dan kepala puppet terbuat dari lidi yang dibuat melingkr dan dalamnya di isi dengan kertas bekas.</p>
	<p>Sketsa awal bentuk wajah boneka puppet.</p>
	<p>Sketsa kaki dan tangan boneka puppet.</p>

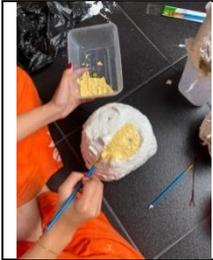
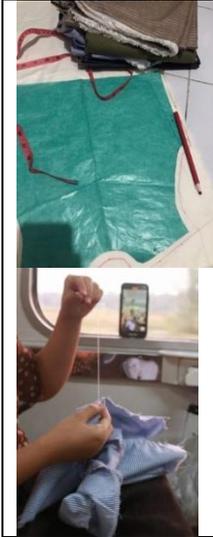
(Sumber : Penulis)

Eksekusi

Tabel 3. Proses Pembuatan Boneka Puppe

Proses	Penjelasan
	<p>Pada saat proses pemotongan kayu penulis mencari tukang kayu untuk membantu dalam proses pembuatan rangka puppet.</p>

	<p>Pada proses ini penulis memasukan sekrup kerangka puppet supaya puppet bisa bergerak dan memiliki gestur pada saat di foto</p>
	<p>Proses ini menggunakan beberapa batang lidi untuk membuat rangka kepala puppet dan dibalut menggunakan masking tape. Dilanjut dengan pembuatan badan puppet yang menggunakan gabus hijau unuk membentuk lengkungan badan dan kawat untuk membentuk volume dada.</p> 
	<p>Proses pembuatan bentuk wajah boneka mengguakan bahan dari koran yang dihancurkan lalu di campur menggunakan lem fox dan ada sedikit campuran bubuk kompon. Lem dan kompon memiliki fungsi untuk menyatukan bubuk kertas dan mempermudah dalam proses pembentukan wajah puppet.</p> 
	<p>Lalu setelah itu masuk ke proses pengecatan wajah puppet menggunakan cat acrylic untuk membuat wajah puppet terlihat hidup dan menarik.</p>

	
	<p>Pada saat proses ini penulis merancang bentuk dan ukuran untuk baju puppet menggunakan pola baju yang sudah penulis bentuk agar mempermudah dalam penjahit, dan mengefektifkan pemakaian bahan.</p>
	<p>Dari beberapa proses yang sudah disampaikan diatas pada gambar 26 merupakan hasil akhir dari wujud puppet.</p>

(Sumber : Penulis)

Photoshoot

Untuk merealisasikan gagasan konsep karya, penulis melakukan *photoshoot* yang menggunakan latar kota Jogja. Latar kota jogja yang diambil adalah tempat-tempat yang pernah atau sering dikunjungi penulis pada saat kecil bersama kedua orang tuanya.

Proses *photoshoot*

pada proses pemotretan ini pengambilan gambar di setting dengan bagaimana penyusunan objek, dan pengambilan sudut pandang. Di gambar

penulis juga menata dan mengatur gesture puppet agar menghasilkan foto yang menarik dan ekspresif.



Gambar 3. Proses Photoshoot
(Sumber: Penulis)

Proses Editing

penulis menggunakan aplikasi *Adobe Lightroom* karna ingin menemukan preset sesuai dengan referensi penulis. Di *Adobe Lightroom* penulis bisa bebas mengatur berbagai macam variable seperti *exposure*, *shadow*, *black*, *white*, *tone*, *color grading* dan masih banyak lagi. Dalam proses editing ini penulis lebih fokus mengubah warna dan efek agar terlihat seperti film lama yang digunakan dikamera analog. Itu adalah salah satu dari konsep karya penulis.



Gambar 4. Proses editing
(Sumber : Penulis)

Hasil akhir foto

Setelah proses editing selesai penulis menyeleksi kembali foto mana saja yang akan ditampilkan untuk di display karya akhir. Penulis memilih 7 foto yang cukup menggambarkan konsep karya



Gambar 5. Hasil akhir foto
(Sumber : Penulis)

HASIL KARYA

Display Akhir Karya

Display karya akhir dirancang seperti bentuk ruang tamu rumah agar memiliki dan memperlihatkan kesan keluarga sekaligus memperlihatkan gambaran keluarga yang sedang berkumpul bersama di ruang tamu sambil mengenang kenangan yang berada didepannya, begitu pun dengan baju boneka puppet yang di buat sengaja berbeda dengan yang di foto menunjukkan bahwa ada perbedaan waktu. Ruang tamu juga jadi salah satu ruang yang sangat penting didalam rumah, karna ruang tamu adalah tempat memperkenalkan keluarga kepada tamu yang berkunjung. Maka dari itu penulis sengaja membuat display karya menyerupai ruang tamu.



Gambar 6. Display akhir Karya
(Sumber : Penulis)

KESIMPULAN

Dalam proses pengkaryaan penulis mencatat beberapa yang bisa menjadi kesimpulan. Bahwasanya dalam kehidupan manusia terus menerus menjalani berbagai rentetan kegiatan atau peristiwa yang berbeda di setiap detiknya. Kehidupan manusia berbeda dengan film yang telah dirancang atau didesain dengan plot yang menarik serta telah mengalami pengulangan dalam rekamannya, sehingga bisa membawa siapapun yang menonton, menikmati, dan menanti tiap detik yang akan datang. Kehidupan yang dijalani manusia tidaklah dirancang atau didesain sehingga memiliki plot yang sangat abstrak dan penuh kejutan. Untuk menikmati kehidupan yang telah dilalui, manusia perlu menjeda, merangkai dan memutar ulang rekaman peristiwa yang telah dilalui yang biasa disebut sebagai kenangan atau memori. Menurut penulis kenangan adalah kumpulan peristiwa yang jika di ingat kembali dapat memicu emosional, di buktikan dalam proses pengkaryaan penulis berkunjung ke tempat-tempat yang dulu pernah didatanginya untuk memanggil kembali emosi dan ingatan lamanya, selain itu karya ini juga merupakan pemenuhan hasrat penulis dalam berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

S. Qodrih and M. ARIEF(2020), "Seni Instalasi Kenangan Bersama Bapa'," Sakala J. Seni Rupa ..., vol. 1, no. 1, pp. 10–18.

Basuki Anggi Dwitama NIM, M., Studi S-, P., & Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, K. (2022). *KENANGAN MASA KECIL KE DALAM KARYA SENI BATIK LUKIS PENCIPTAAN*.

M. Alhaq and S. A. Agustin, "Perancangan Cerita, Boneka Karakter dan Environment untuk Serial Teater Boneka 'Tangkupet' dengan Mengangkat Unsur Identitas Lokal InonesiaPerancangan Cerita, Boneka Karakter dan Environment untuk Serial Teater Boneka 'Tangkupet' dengan Mengangkat Unsur," J. Sains dan Seni ITS, vol. 9, no. 1, 2020, doi: 10.12962/j23373520.v9i1.51985.

F. A. Chaves and D. Jiménez, "Access to Materials," *Nanotechnology*, vol. 29, no. 27, 2018.

J. Felix, "Penggunaan Kontras Warna dalam Fotografi," *Humaniora*, vol. 1, no. 2, p. 315, 2010, doi: 10.21512/humaniora.v1i2.2872.

A. P. Gunawan, "Hasil Dan Pembahasan Warna Sebagai Bagian Dalam Karya Fotografi," *Humaniora*, vol. 3, no. 9, pp. 540–548, 2012.

A. P. Zen, D. A. W. Sintowoko, I. P. Wiguna, A. Andrian, and G. K. H. Ginting, "Review Pergeseran Fotografi Dari Sistem Konvensional ke Digital (Virtual Photoshoot) Pada Masa Pandemi COVID-19," *J. Rupa*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.25124/rupa.v6i1.3060.

