

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang turut mendorong perubahan yang terjadi di era globalisasi di dalam Dunia Seni Rupa. Istilah Globalisasi sendiri diartikan sebagai sesuatu yang memiliki ciri khas sosial kontemporer dengan proses multi-dimensi (Sintowoko, 2021).

Dalam perkembangan dunia seni rupa kontemporer Indonesia ini, khususnya karya-karya yang bersinggungan dengan perkembangan teknologi, *New Media Art* (seni media baru) salah satu contohnya. Dalam konteks seni, penggunaannya sering dipahami sebagai tawaran kemungkinan baru dalam menciptakan atau mengalami kesenian, Salah satu nya adalah adanya metamorphosis *Performance Art* (*Sanggar Minat. "Performance Art.," 2022*).

Performance art sangatlah berbeda dengan seni lukis, seni patung ataupun seni lainnya, banyak juga yang mengira jika *Performance Art* itu sama hal nya dengan *Performing Art*, karena jika di translasikan kedalam Bahasa Indonesia maka artinya yang akan muncul adalah Seni Pertunjukan. Istilah seni *performance* ini muncul saat era tahun 1970-an. *Performance Art* hadir dikarenakan adanya diskriminasi terhadap orang-orang Amerika yang tidak bisa mengunjungi pentas teater, pentas musik, pemutaran film, dan membeli buku puisi agar dapat disebut “berbudaya” jika kaum – kaum pinggiran yang tidak bisa membeli atau mengunjungi pentas tersebut, maka itu di sebut “tidak berbudaya” (Pojokseni, 2021).

Selain perbedaan antara *Performance Art* dengan seni patung dan lainnya, *Performance Art* juga di sebut sebagai *body art* atau *happening art*, dikarenakan senimannya mengandalkan badan atau tubuhnya untuk melakukan sebuah pertunjukan, dan terkadang mengajak penonton untuk ikut terlibat dalam *performance* nya. Awalnya para seniman *performance art* ini hanya melakukan pertunjukannya melalui cara berupa membaca puisi, orasi, *body painting* dan lain sebagainya. Namun seiring perkembangan *Performance Art* mulai menampilkan tari, dialog hingga lagu sebagai pengiring atau latar suara sebagai pelengkap pertunjukan. *Performance Art* di Indonesia pertama kali di usung oleh Gerakan seni rupa baru pada tahun 1970-an, sama hal nya seperti seniman – seniman di eropa, senima

Indonesia juga menolak konvensi seni rupa konvensional dan juga memiliki kritik – kritik politis. Pada tahun 1990-an istilah *Performance Art* ramai dikenal, apalagi setelah adanya festival – festival *Internasional Performance Art Festival (JIPAF)*, *Bandung Performance Art Festival* dan gelaran *Performance* berskala internasional lainnya (*Whiteboard Journal*, 2018).

Di Indonesia pun banyak tokoh seniman *Performance Art* yang karyanya berkualitas dan bertaraf internasional, seniman *Performance Art* awalnya dimotori oleh FX Harsono, Arahmaiani dan Eddie Harta di tahun 1970 dan 1980-an. Dan pada tahun 1990-an muncul beberapa tokoh lagi yang membuat *Performance Art* semakin berkembang yaitu Melati Suryodarmo, Dadang Chistianto dan Tisna Sanjaya. Selanjutnya di tahun 2000-an *Performance Art* makin marak dilakukan dan diminati, salah satunya oleh Reza ‘Asubg’ Afisina (*Whiteboard Journal*, 2018). Penulis menggunakan *Performance Art* karya tugas akhir Berdasarkan pola pemikiran seperti diatas, maka dalam penelitian ini penulis mengangkat topik dengan judul “*Mentally Unstable*”.

Setiap orang tentunya menginginkan Kesehatan jasmani dan rohani juga kebahagiaan lahir dan batin, namun tidak sedikit orang yang masih bertanya tanya dan mencari tentang arti kebahagiaan itu sebenarnya seperti apa, banyak faktor yang bisa membuat manusia merasa Bahagia dan itu tidak memiliki patokan karena kebahagiaan setiap manusia itu berbeda begitupun cara setiap orang untuk mendapatkan kebahagiaannya sendiri.

Faktor yang membuat manusia Bahagia menurut prespektif psikologi, yaitu:

1. Kehidupan sosial. Orang yang sangat Bahagia adalah orang yang memiliki kehidupan sosial yang baik dan sering melakukan sosialisasi.
2. Faktor agama atau religious. Orang yang religious lebih Bahagia dan lebih puas terhadap kehidupan. Karena agama dapat memberikan harapan akan masa depan dan menciptakan makna hidup bagi manusia yang nantinya akan Bahagia dunia dan akhirat.
3. Faktor pernikahan. Didalam suatu penelitian ditemukan bahwa orang yang menikah bisa mempengaruhi panjangnya usia dan mendapatkan penghasilan.
4. Faktor finansial. Bahagia karena uang (Indopositive, 2019).

Manusia diberi oleh tuhan Kesehatan fisik dan mental, Kesehatan mental sejatinya harus diketahui oleh diri manusia itu sendiri, karena *Mental illness* dapat menyerang siapa saja. Salah satunya *mental illness* dikarenakan *broken home* yaitu Depresi, kondisi mental dapat di lihat dari kehidupan sehari-hari, seseorang akan terkena *mental illness* pada saat tertekan hingga menghambat segala aktivitas nya. *Mental illness* atau disebut juga gangguan kejiwaan, perilaku emosional, yang berdampak menjadi susah bersosialisasi, berkerja, dan aktivitas lainnya. Sama halnya seperti sakit fisik yang memiliki berbeda-beda jenis dan tingkat keparahannya, gangguan jiwa pun memiliki beberapa jenis, yaitu :

1. Gangguan Kecemasan. Gangguan kecemasan merupakan gangguan kejiwa yang membuat penderita merasa cemas dan gelisah, serta sulit mengendalikan perasaan tersebut.
2. Gangguan Kepribadian. Cenderung memiliki pola pikir, perasaan, atau perilaku yang berbeda dari kebanyakan orang pada umumnya.
3. Gangguan Psikotik. Gangguan jiwa yang menyebabkan munculnya pemikiran dan persepsi yang tidak normal, misalnya penyakit Skizofrenia.
4. Gangguan Suasana Hati. Gangguan jiwa yang membuat suasana hati yang cepat berubah meliputi depresi, bipolar, dan siklotimik.
5. Gangguan Stres Pascatrauma (PTSD). Setelah seseorang mengalami kejadian traumatis atau mengerikan, seperti kecelakaan seksual atau fisik, kematian orang terdekat, atau bencana dan masih banyak lagi.
6. Gangguan Obsesif Kompulsif (OCD). Ditandai dengan adanya pikiran dan obsesi terhadap sesuatu, sehingga mendorong penderitanya untuk melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang.
7. Gangguan Makan. Gangguan jiwa yang serius yang membuat perilaku makan seseorang terganggu.
8. Gangguan Pengendalian impulsif dan kecanduan. Tidak dapat menahan dorongan agar tidak melakukan Tindakan yang dapat melukai diri sendiri atau orang lain (Alodokter, 2020).

Setiap individu memiliki lima jenis gelombang otak yang diyakini mewakili spektrum kesadaran manusia secara naluriah. Gelombang otak tersebut berubah

sepanjang hari akibat pengaruh aktivitas, pikiran, serta perasaan masing-masing individu. Berikut jenis gelombang otak :

1. Gelombang Delta. Gelombang yang lambat, rentang frekuensinya sangat rendah, berkisar 0,5-3 Hz.
2. Gelombang Theta. Proses kerja otak secara umum belum diketahui dengan jelas, gelombang theta sering dikaitkan dengan kemampuan daya ingat, rentang gelombang ini berkisar 3-8 Hz.
3. Gelombang Alfa. Ketika otak berada dalam kondisi diam tapi tetap siaga, misalnya saat sedang melamun atau bermeditasi, rentang frekuensi gelombang berkisar 8-12 Hz.
4. Gelombang Beta. Ketika dalam keadaan sadar, merasa waspada, fokus, berfikir mencari solusi masalah, gelombang ini akan mendominasi otak, rentang frekuensi berkisar 12-30 Hz.
5. Gelombang Gamma. Terjadi saat berbagai area otak memindai informasi secara bersamaan dan tingkat kesadarannya yang tinggi, rentang frekuensi berkisar 25-100 Hz (Aditya, 2022).

Terapi gelombang otak diyakini dapat mengatasi sejumlah gangguan Kesehatan dan mengatasi gangguan mental *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Kondisi tersebut merupakan gangguan mental yang menyebabkan penderita dilanda serangan panik akibat kejadian traumatis di masa lalu. Serangan tersebut dapat berupa pikiran yang tak terkendali, kecemasan akut, hingga mimpi buruk akibat depresi akut (Fadila, 2021).

B. Rumusan Masalah

Bagaimana penciptaan karya seni *Performance Art* tentang masalah *Mental Illness* Depresi yang ada dalam diri sendiri?

C. Batasan Masalah

Penciptaan karya seni *Performance Art Mental Illness* dan *Mental Illness* Depresi yang harus di kenali dengan baik.

D. Tujuan Berkarya

Adapun Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk eksplorasi *Performance Art* tentang *Mental Illness*, untuk lebih memahami tentang *Performance Art* dan *mental illness*, untuk dapat mendalami proses pembuatan *Perfromance Art*.

E. Manfaat Berkarya

Adapun Manfaat Tugas Akhir ini adalah :

1. Bagi penulis untuk menambah ilmu tentang *Performance Art* dan mendapatkan kemampuan untuk memvisualisasikan ide kedalam sebuah karya seni *Performance Art*.
2. Bagi masyarakat untuk lebih mengedukasi dan membangun kesadaran publik mengenai *Mental Illness* Depresi melalui karya *Performance Art*.
3. Bagi institusi kampus dapat menambahkan referensi bagi mahasiswa lain yang mengambil Tugas Akhir mengenai karya seni *Performance Art*.

F. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 membahas latar belakang masalah mengenai *Mental Illness* dan *Performance Art*, dilanjutkan dengan identifikasi masalah, tujuan berkarya serta manfaat berkarya.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 membahas mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan berpikir, Yakini teori mengenai *Mental Illness* dan *Performance Art*.

BAB 3 KONSEP KARYA DAN PROSES KARYA

Bab 3 membahas mengenai konsep pengkaryaan dan proses pembuatan karya tugas akhir yang digunakan oleh penulis selama berkarya, judul karya *Mentally Unstable*.

BAB 4 PENUTUP

Bab 4 membahas mengenai kesimpulan seluruh pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk menyelesaikan permasalahan.

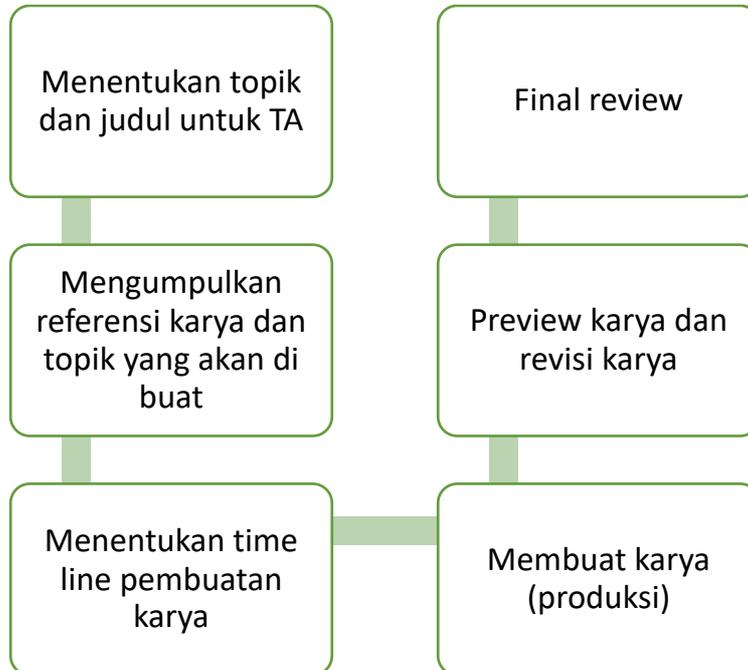
DAFTAR PUSTAKA

Kumpulan referensi yang di cari oleh penulis

LAMPIRAN

Penulisan lembar pengesahan, lembar pernyataan, dan halaman judul Tugas Akhir.

G. Kerangka Berpikir



Bagan 1. Kerangka berpikir
(Sumber : Olahan Penulis, 2022)