

EKSPLORASI MAINAN SENI DENGAN PENDEKATAN BERBASIS PRAKTIK

Alam Fadhillah¹, Eko Hadi Prayitno²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta
alamfadhillah15@gmail.com, ekohadiprayitno@unj.ac.id

Abstrak

Mainan Seni Sebagai Media Representasi Emosi Diri, Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Mainan seni atau mainan desainer merupakan sebuah produk yang dibuat oleh seniman dan desainer yang diproduksi sendiri atau dibuat oleh perusahaan mainan kecil dan independen, yang biasanya dalam edisi yang sangat terbatas. Dilakukan pembuatan jurnal pribadi, dirancang dengan mengusung konsep bercerita dan mengekspresikan masing-masing emosi melalui gambar sketsa, menyimpulkan berbagai sketsa yang telah dibuat menjadi satu karakter yang mewakili emosi tersebut dalam masa berkarya, modelling 3D dan dicetak dengan alat cetak 3D. Merespon tren tentang budaya pop dengan ikut berkontribusi melalui karya Mainan Seni yang pada masa kini mulai banyak perancang mainan yang membuat karakter-karakternya sendiri menjadi sebuah mainan seni, produk bisa dinilai dengan gaya yang otentik sebagai produk mainan yang ditargetkan untuk usia dewasa. Produk dirancang berdasarkan survey dan masukan akan kebutuhan masyarakat dan telah teruji di kalangan menengah atas mulai dari usia dewasa awal di wilayah Jakarta sebagai target pasar. Tentunya produk mainan seni ini akan menjadi pilihan dan juga jawaban dari tren budaya pop dan memberikan edukasi tentang kondisi psikologis khususnya pada gangguan emosi, sebagai karya seni atau benda koleksi produk mainan seni ini dapat bertahan untuk waktu yang tidak terbatas tergantung dengan teknik perawatannya

Kata kunci: Seni Mainan, Gangguan Emosional, Cetakan 3D, Budaya Pop.

Exploration Of Art Toys With A Practice Based Approach

Abstract

Toys as a Media for Self-Emotional Representation, Thesis for Creation of Fine Arts, Department of Fine Arts Education. Faculty of Languages and Arts, State University of Jakarta. An art or designer toy is a product made by artists and designers who are self-produced or made by small, independent toy companies, usually in very limited editions. A personal journal is made, designed by carrying the concept of telling stories and expressing each emotion through sketch images, summarizing various sketches that have been made into one character that represents these emotions during the work, 3D modeling and printing with 3D printing tools. Responding to the trend of pop culture by contributing to the creation of Art Toys, nowadays many toy designers are starting to make their own characters into art toys, the product can be judged in an authentic style as a toy product targeted at adults. The product is designed based on surveys and input on the needs of the community and has been tested among the upper middle class starting from early adulthood in the Jakarta area as a target market. Of course, this art toy product will be an option as well as an answer to pop culture trends and provide education about psychological conditions, especially in emotional disorders, as a work of art or a collection of art toy products can last for an indefinite period depending on the treatment technique.

Keywords: Art Toys, Emotional Disturbance, 3D Print, Pop Culture.

PENDAHULUAN

Gangguan emosi pada suatu individu dapat berpengaruh besar dalam berkelangsungan hidup bersosial. Berbagai cara atau metode yang berguna untuk meredakan suatu emosi atau bahkan mengekspresikannya salah satunya dengan langkah berkarya, hal tersebut bertujuan untuk dapat menyikapi suatu emosi baik itu emosi positif atau berupa emosi negatif supaya dapat bisa lebih mengenali emosi pada diri sendiri dan bersikap dengan sebaik-baiknya dilingkungan sosial, karena pada era sekarang banyak orang terlebih lagi kaum muda yang sering salah persepsi akan kesehatan mental yang mana dengan mudahnya mengklaim bahwa dirinya sudah memiliki penyakit mental tanpa dari ahlinya atau spesialisnya.

Dengan adanya penelitian ini guna dapat menjadi acuan bahwa kesehatan mental itu memang sangat penting dan juga butuh penanganan yang baik, salah satunya dengan bercerita kepada orang lain atau bahkan dengan cara berkarya, mainan menjadi alternatif untuk dapat bisa lebih mengenal dan mengerti diri sendiri, ada hal lainnya seperti melukis, bermusik, atau bahkan dengan cara positif lainnya yang bisa meredakan emosi negatif pada diri. Fase dewasa awal menjadi target karena dikenal memiliki emosi yang masih menggebu-gebu dan pentingnya memahami pentingnya kesehatan mental khususnya pada gangguan emosi.

Setiap mengalami emosi tertentu, perlu diketahui maknanya dan bergerak dan dengan cepat untuk memanfaatkannya sebaik mungkin. Pelaku perlu mencari cara efektif untuk meraih keberhasilan yang belum pernah terbayangkan. (Sabrina, Claudia, 2020).

Storytelling adalah kegiatan menyampaikan cerita dari seorang

storyteller kepada pendengar dengan tujuan memberikan informasi bagi pendengar sehingga dapat digunakan untuk mengenali emosi dirinya sendiri dan orang lain, serta mampu meredakan emosi yang tidak ingin dirasakan (Greene, Ellin, 1996).

Ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari belanda *illustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian atau melukiskan tujuan-tujuan tertentu.

Representasi dapat dikatakan sebagaimana seseorang menggunakan bahasa dalam menggunakan atau menyampaikan sesuatu dengan penuh arti kepada orang lain. Makna dikonstruksi oleh sistem representasi dan maknanya diproduksi melalui sistem bahasa yang fenomenanya tidak hanya terjadi melalui ungkapan verbal, namun juga visual (Hall, 1997).

METODE

Penelitian dan Pengembangan menggunakan metode *Practice-based Research*. Penelitian memiliki beberapa tahapan perencanaan pengembangan produk. Model pengembangan produk dengan menggunakan jenis metode *Practice-based Research* yaitu metode yang berlandaskan bukan tentang menegakkan metode atau mengurung praktik dalam prosedur spesifik atau mengerjakan secara sistematis, namun tentang menelusuri hasrat kekarya dan mengumpulkan serta merakit hal-hal yang dibutuhkan untuk menciptakan karya serta menyajikan jawaban atas pertanyaan.

Kontribusi utama dalam metode *Practice-based Research* adalah artefak praktik atau rekam jejak proses berkarya,

artefak berfungsi sebagai riset pribadi dan sebagai pengantar penjelasan karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Desain Pengembangan Produk

Riset pengembangan produk desain berfokus pada kebutuhan pasar tentang *Art Toys* dan juga metode yang digunakan, sebelum melakukan proses mendesain dilakukan pembuatan jurnal pribadi untuk memfokuskan masalah dan juga menentukan emosi-emosi apa saja yang diimplementasikan dalam bentuk *Art Toys* supaya dapat menjadi latar belakang dari masing-masing emosi. Dalam kasus pribadi peneliti, emosi-emosi yang tidak terkendali dirasa muncul karena selalu dipendam dan tujuan dibuatnya jurnal pribadi sekaligus sebagai sarana dalam menyampaikan isi hati yang sulit diungkapkan.

Tahap selanjutnya peneliti membuat sketsa atau coretan hasil dari dampak emosi-emosi tertentu yang menjadikan kegiatan tersebut sebagai cara untuk mengekspresikan diri dari perasaan atau emosi yang dirasa, selain bertujuan untuk mengekspresikan diri kegiatan tersebut juga dijadikan sebagai *moodboard* dalam merancang bentuk atau karakter dari emosi-emosi tertentu.



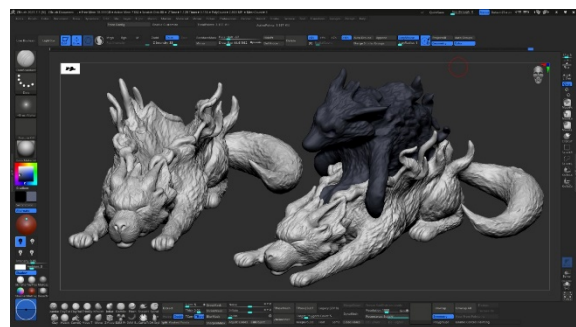
Gambar 1. Hasil Eksplorasi dari 5 emosi

Ketika dirasa bahan eksplorasi berupa sketsa atau coretan yang sudah dibuat sudah cukup kemudian masuk ke tahap pembuatan desain karakter atau bentuk yang mewakili setiap emosi tersebut dan didukung dari beberapa hasil dari eksplorasi sebelumnya dan *moodboard* yang diperoleh dari aspek-aspek lainnya sebagai referensi dalam berkarya.

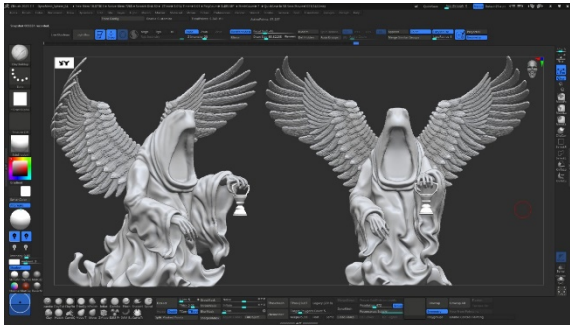
Setelah sketsa rancangan awal sudah final maka dilanjutkan ke tahap *modelling 3D* menggunakan *software* komputer dengan nama aplikasi *Zbrush*, selama proses pengerjaan *modelling 3D* pun banyak mengalami sedikit perubahan beberapa bentuk guna untuk mempertimbangan apakah selama proses pencetakan tidak mengalami insiden-insiden kerusakan. Ketika Hasil dari *modelling 3D* dirasa sudah final maka lanjut ke proses pencetakan menggunakan alat *printer 3D* dengan menggunakan material resin sebagai bahan dari karya *Art Toys*.



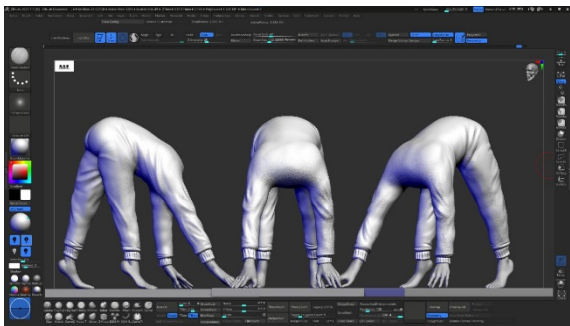
Gambar 2. Eksplorasi karya 1 Emosi Bahagia



Gambar 3. Eksplorasi karya 2 Emosi
Marah



Gambar 4. Eksplorasi Karya 3 Emosi
Takut



Gambar 5. Eksplorasi Karya 4 Emosi
Sedih



Gambar 6. Eksplorasi Karya 5 Emosi
Cinta

Ketika sudah selesai proses cetak masuk ke tahap colouring ke setiap Art Toys yang sudah dibuat dengan memilih jenis warna yang mengacu kepada teori psikologi warna, lalu dilanjutkan ke proses desain packaging.



Gambar 7. Hasil Karya *Art Toys*



Gambar 8. Desain Box Kemasan

Produk yang dihasilkan telah dilakukan uji validitas oleh pakar professional dalam bidang *Art toys* di Indonesia yaitu Eka Aprizal sebagai founder “Buatan Eka”. Produk dinilai telah memasuki karya yang mampu menjadi produk yang dapat bersaing dikancah public dengan value sebagai *awareness* terhadap pengendalian emosi diri.

B. DESKRIPSI PRODUK

Dalam pengembangan karya ini dihasilkan sebuah produk *Art Toys* Sebagai Media Representasi Diri, produk ini terdiri dari 5 karya *art toys* antara lain 1) **Wolfine** : Karya dari figure *Wolfine* yang dihasilkan merupakan sebuah produk yang menjadi visualisasi dampak dari emosi bahagia akibat dari hal-hal yang spesifik disini visualisasi yang digunakan adalah super hero. 2) **Inside** : Karya dari figure *Inside* yang dihasilkan merupakan sebuah produk yang menjadi visualisasi dampak dari emosi

marah akibat terlalu sering memendam kemarahan yang berujung buruk bagi diri sendiri. 3) *Dream Repeated* : Karya dari figure Dream Repeated yang dihasilkan merupakan sebuah produk yang menjadi visualisasi dampak dari emosi takut akibat apa yang sudah dilakukan atau pun yang belum terjadi. 4) *Sadees* : Karya dari figure Sadess yang dihasilkan merupakan sebuah produk yang menjadi visualisasi dampak dari emosi sedih akibat apa yang sudah dilakukan atau pun yang belum terjadi, spesifiknya tentang diri sendiri dan dampak dari pecahnya keluarga. 5) *NA NA NA* : Karya dari figure NA NA NA yang dihasilkan merupakan sebuah produk yang menjadi visualisasi dampak dari emosi cinta akibat apa yang dirasakan dan lebih berrfokus rasa cinta atau kasih sayang orang tua kepada seorang anak dan juga dari anak ke orang tua.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis awal dan pengembangan produk dapat disimpulkan bahwa penciptaan karya produk ini di dasari atas pengalaman pribadi perupa yang didukung proses observasi, magang, dan studi literatur sebelum dilakukan penciptaan karya tersebut..

Obrervasi dilakukan guna mendapatkan data masalah emosi dalam diri seseorang ternyata juga merupakan permasalahan yang menjadi issue sosial umumnya masyarakat pada fase dewasa, Khususnya dimasa pandemik. Hal itu terlihat setelah perupa melakukan survey dengan google form, ada 50% responden dari 26 responden yang mengalami emosi bergejolak. Dari beberapa studi literatur ditemukan bahwa melalui Seni khususnya Seni Rupa, bidang yang ditekuni perupa ternyata bisa menjadi terapi seni bagi pengendalian emosi seseorang.

Eksplorasi dilakukan dari hasil perasaan atau suatu emosi yang sedang

dirasakan perupa maupun yang terpikirkan dimasa lalu. Pada akhirnya perupa mengalami proses perkembangan ide penciptaan dimana berbagai emosi yang dominan perupa rasakan dapat divisualisasikan menjadi suatu visual atau karakter ilustrasi yang diaplikasikan menjadi Art toys.

Art toys sebagai visual representasi, dan secara tidak langsung mengedukasi masyarakat akan pentingnya kesadaran terhadap kesehatan mental. Art toys sebagai media menjadi simbol “representatif” dan kecintaan perupa terhadap action figure atau mainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apri, (2014), "Color Scheme Theory and Psychology for Designers", Skripsi, Universitas Negeri Jakarta.
- Ariani, M. A. (2012), “Storytelling untuk meningkatkan happiness”, Digilib UMM.
- Arnett, J. J. (2000), “Emerging adulthood: A theory of development from the late teens /through the twenties”, *American Psychologist*, 55(5), 469–480.
- Arnett, J. J. (2016), “College students as emerging adults: The developmental implications of the college context”, *Emerging Adulthood*, 4(3), 219–222. <https://doi.org/10.1177/2167696815587422>
- Dias, Gabriela. (2015), “Ilustrasi dalam Kampanye Sosial Tentang Kanker pada Anak”, Skripsi, Universitas Negeri Jakarta.
- Greene, Ellin. (1996). “Storytelling Art and Technique, Third Edition”, Libraries Unlimited, A Member of Greenwood Publishing Group
- Hall, Stuart. (1997), “Representation : Cultural Signifying and Practices”, London: Sage Publication

- Kurniawaty, R. (2012), “Dinamika psikologis pelaku self-injury (Studi kasus pada wanita dewasa awal)”. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 1(1), 13-22. Universitas Negeri Jakarta Maria J Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Pollice, dkk, (1996), “Relationship of Depression, Anxiety, and Obsessionality to State of Illness in Anorexia Nervosa”, *International Journal of Eating Disorders*.
- Ulrich, K.T. and Eppinger, S.D. (2008), “Product Design and Development. 4th Edition”, McGraw-Hill, New York.
- Sabrina, Claudia (2020), “Seni Mengendalikan Emosi”, Yogyakarta: Bright Publisher.
- Suryadharma, (2019), “Art toys”, <https://www.brilio.net>, 14 Maret 2022.
- Nadhiroh, Yahdinil,(2015), “Kajian Religio: Psikologis Tentang Psikologi Manusia”, <http://jurnal.uinbanten.ac.id>, 19 Maret 2022.