

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Pada hakikatnya memori menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam manusia. Memori sebagai bentuk jejak rekaman yang menangkap ingatan manusia. Setiap orang bergantung pada kekuatan memorinya untuk melakukan aktivitas harian. Untuk dapat melakukan aktivitas, manusia perlu mengingat apa yang telah terjadi dan apa yang akan direncanakannya. Semua itu merupakan bagian dari memori. Memori atau diartikan juga sebagai ingatan. Peneliti pertama tentang memori manusia adalah H. Ebbinghaus pada tahun 1885.

Pengertian memori menurut Chaplin, (2002) yaitu fungsi yang terlibat dalam proses mengenang masa lalu, keseluruhan pengalaman masa lalu yang diingat kembali, dan pengalaman khas yang paling diingat. Dari ketiga pengertian tersebut, maka memori disimpulkan sebagai fungsi, pengalaman, atau informasi, dan spesifikasi. Memori melibatkan apa yang dilihat dan dialami dengan merekamnya. Memori menggunakan rekaman itu untuk melakukan aktivitas. Namun tidak semua pengalaman bisa disimpan dengan baik, hanya informasi atau pengalaman tertentu yang memiliki kekhasan saja yang mampu tersimpan. Sehingga memori memerlukan suatu tempat untuk menyimpan, menerima, dan mengingat kembali informasi khusus.

Apa yang dilihat atau alami akan dipersepsikan pada individu dan hal tersebut di masukkan ke dalam jiwa kemudian disimpan di ingatan. Pada suatu saat ingatan itu bisa diambil kembali. Proses mengingat informasi ada tiga

tahap, yaitu memasukkan informasi (*encoding*), penyimpanan (*storage*), dan mengingat (*retrieval stage*). Kemampuan ingatan ada tiga yaitu *learning*/ menerima atau belajar tentang informasi, *retention*/ menyimpan, dan *remembering*/ menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan sebagai pengalaman batin penulis.

Seperti kehidupan sehari-hari, maka memori dan pengalaman seni merupakan proses utuh yang melibatkan perasaan, pikiran, penginderaan, dan berbagai intuisi manusia. Seni yang murni hanya menawarkan aspek intrinsik tanpa kepentingan yang bersifat pragmatis. Unsur ekstrinsik diungkapkan dengan medium dalam wujud tertentu bahwasannya memilih kolam renang sebagai perwujudan yang mewakili ide dan gagasan oleh penulis. Menurut Jakob Sumardjo dalam buku filsafat seni membahas tentang pengalaman seni yang memaparkan tentang keterlibatan seniman terhadap penciptaan karya.

Menurut Merleau-Ponty, (untuk apa seni?) yang ditulis (J.P., 2002) rekaman pengalaman kehidupan konkret utama dan pertama yang langsung, mendalam dan padat itu terutama adalah ‘perasaan’, ingatan, hasrat, dan gairah. Dalam perkembangannya, intensitas reflektif-kontemplatif *fine arts* terus menerus berupaya melepaskan diri dari keterbatasan material dan keterikatannya pada medan bentuk dalam rangka merengkuh dimensi batin paling tersembunyi. Seni berakar pada pengalaman sehari-hari yang intens dan koheren seperti hal yang mengesankan. Berbagai olah bentuk dalam rangka menangkap dari aliran realitas *prosaic* sehari-hari yang bergerak terus tanpa henti bagaikan *still* foto yang hendak menangkap dan membekukan aneka peristiwa. *The Prosaic* adalah bermacam ‘presentasi’ realitas, *the poetic* adalah aneka upaya ‘re-presentasi’ realitas.

Secara personal perupa sendiri memiliki sebuah kedekatan (kenangan) tentang imaji mengenai kolam renang. kolam renang merupakan salah satu memori perupa yang cukup khas dan unik sehingga kolam renang merupakan sebuah “objek” yang sangat mudah diingat oleh perupa sendiri mengenai kenangan atau rekam jejak masa anak-anak hingga dewasa ketika kolam renang menjadi daya tarik akan hal dilingkup sekitar perupa. Kolam renang menjadi visualisasi yang di implementasikan terhadap karya.

Penulis akan memakai tiga tahapan proses mengingat informasi sebagai dasar dalam karya yang akan dibuat. Tahapan-tahapan tersebut penulis akan menggunakan sebagai landasan dalam penciptaan karya seni instalasi. Tahapan tahapan tersebut meliputi tahapan informasi (*encoding*), penyimpanan (*storage*), dan mengingat (*retrieval stage*). Keseluruhan karya tersebut dapat disimpulkan sebagai sebuah usaha penulis untuk mengingat kenangan yang mendalam tentang kolam renang bagi penulis, ada sebuah kedekatan dan kontak pada objek objek yang hadir di kolam renang. Seluruh usaha yang penulis lakukan untuk mengingat kenangan tersebut, penulis manifestasikan kedalam karya seni lukis (2 dimensional).

1.2 Rumusan

Berdasarkan latar belakang penciptaan di atas maka dapat dirumuskan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualisasikan ide dan gagasan memori, dalam kolam renang terhadap karya seni instalasi?
2. Bagaimana menjelaskan konsep bentuk visual kolam renang sebagai subject matter ke dalam karya?

1.3 Tujuan

1. Mewujudkan ide yang bersumber dari tema dengan elemen seni rupa dalam mewujudkan karya *painting* (dua dimensional).
2. Untuk memvisualisasikan karya sebagai subject matter.

1.4 Ruang Lingkup

Untuk menghadirkan konsep memori kolam renang yang diciptakan oleh penulis. Hal ini penulis akan memvisualisasikan bagaimana kolam renang menjadi representasi *system* memori bekerja melalui tiga tahapan yaitu informasi (*encoding*), penyimpanan (*storage*), dan mengingat (*retrieval stage*).

1.5 Metode Penciptaan

Dalam proyek akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode yakni sebagai berikut :

1.6.1 Metode Karya : Menjawabantahkan proses terjadinya memori kolam renang : *Encoding, Storage, Retrieval Stage*, menjadi karya seni dua dimensional (*painting*).

1.6.2 Metode studi pustaka : mencari informasi untuk mendukung konseptualisasi karya, baik melalui studi literatur maupun karya beberapa seniman

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penciptaan

Penulisan ini dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang penciptaan, kerangka penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan dan sistematika penulisan laporan penciptaan.

Bab 2 Landasan Teori

Menjelaskan landasan penciptaan yang berisi tema dan judul tugas akhir, acuan karya, acuan teori.

Bab 3 Konsep Penciptaan

Menjelaskan konsep penciptaan yang berisi ide dan gagasan, proses berkarya.

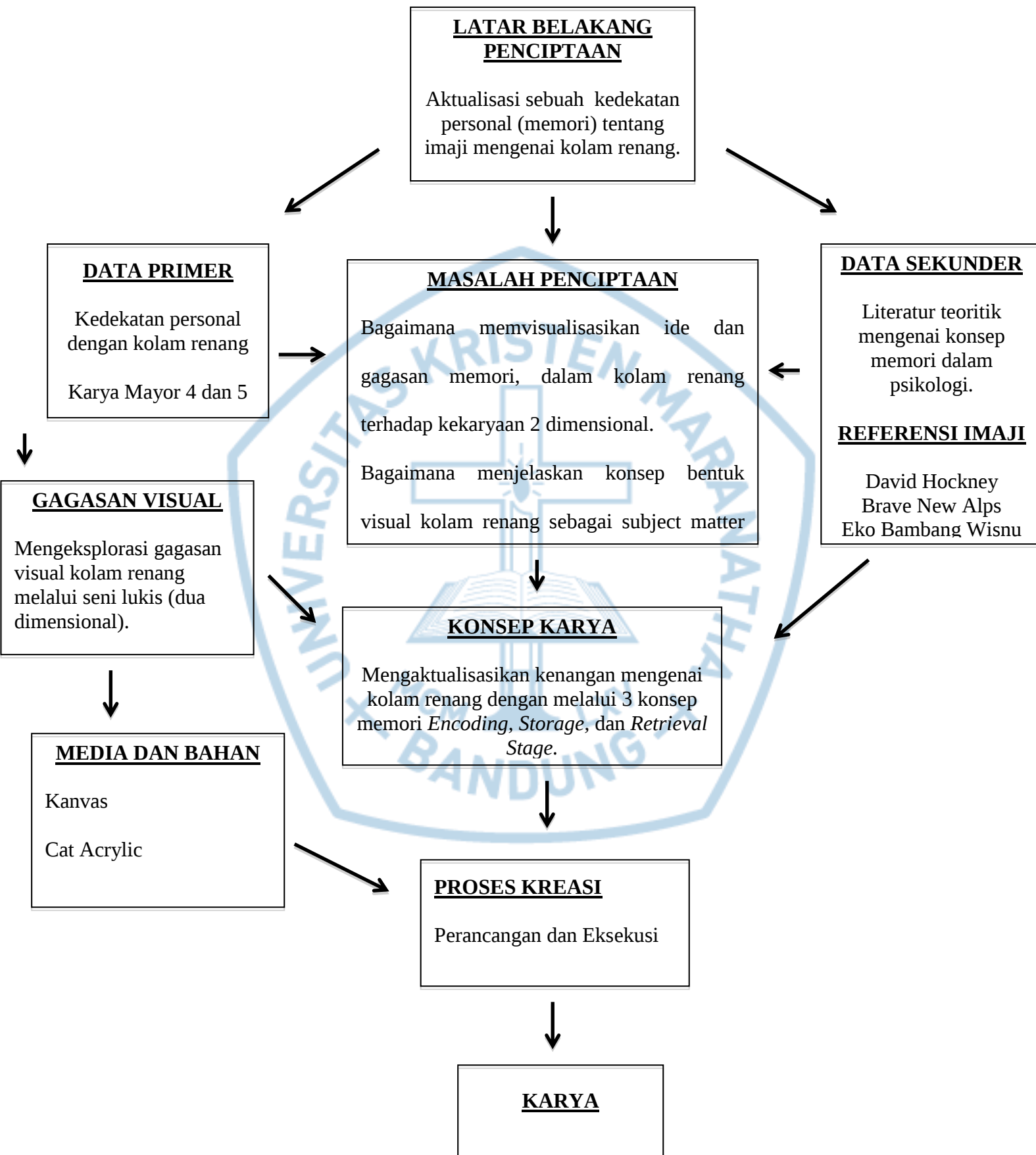
Bab 4 Tinjauan Karya

Menganalisis karya yang telah diciptakan dengan landasan teori yang telah dipaparkan sebelumnya.

Bab 5 Kesimpulan

Merupakan rangkuman dari rumusan penciptaan yang telah dipaparkan dalam Bab 1.

1.7 Kerangka Penciptaan



Gambar 1.1