

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Menjadi yang paling muda dalam keluarga dengan tiga kakak memunculkan perasaan inferior. Tidak jarang anak bungsu sering diremehkan pendapatnya hanya karena usianya yang paling muda. Peran kakak yang sejak kecil telah dididik untuk menjadi *role model* untuk adiknya. Ketika kakak merasa berhasil menjadi *role model*, seperti mendapatkan pekerjaan dengan gaji yang besar, perjalanan karir yang bagus, menikah dan memiliki keluarga kecil yang bahagia. Anak bungsu yang sedang berada di fase pencarian jati diri menjadi merasa dirinya belum berharga seperti apa yang kakaknya telah miliki.

Ditambah dengan derasnya arus gelombang teknologi di abad ke-21 ini sejalan dengan cepatnya arus informasi. Media Sosial menjadi salah satu media informasi yang dikonsumsi setiap hari bagi manusia modern abad ini. Perilaku saling pamer prestasi, kecantikan, maupun ketenaran menjadi pola kebiasaan di media sosial. Hal ini tanpa disadari memunculkan perasaan inferior jika kita tidak mampu menyadari nilai diri ataupun bakat pada diri kita.

Banyak orang menjadi meragukan kemampuannya sendiri. Hal ini membuat seseorang menjadi ragu, malu, hingga takut untuk melakukan sesuatu dalam kelompoknya. Gangguan rendah diri ini sering disebut juga dengan *Inferiority Complex*. *Inferiority Complex* ini bisa dialami segala usia apalagi pada usia produktif ataupun usia pendewasaan karena jika kita mendapat prestasi atau pencapaian dalam hidup yang secara signifikan kita baru mendapatkan apresiasi.

*Inferiority Complex* atau kompleks inferioritas, adalah kondisi psikis yang timbul karena rasa ketidakcukupan yang berasal dari kekurangan fisik atau psikologis aktual maupun yang dibayangkan. Istilah ini sudah diperkenalkan oleh psikolog bernama Alfred Adler pada 1907. Sebenarnya, kondisi ini sangat normal saat seseorang bisa mengukur kemampuannya dengan orang lain. Namun, rasa inferior ini juga bisa membawa pada kondisi lain yang akan

membuat seseorang menjadi sangat kesulitan memahami dirinya sendiri. Akarnya berasal dari *low self esteem*.

Harga diri (*Self Esteem*) adalah bagaimana seseorang berpikir dan merasakan tentang kualitas dan karakteristik dirinya. Hal ini juga digambarkan sebagai tinggi (*High*) atau rendah (*Low*) yang berarti seseorang memiliki harga diri yang tinggi atau rendah. *High Self Esteem* kondisi dimana seseorang yang memiliki pemikiran positif tentang kualitas dan karakteristiknya akan memiliki harga diri yang tinggi. Sebaliknya, seseorang yang memiliki pemikiran negatif tentang kualitas dan karakteristiknya akan memiliki harga diri yang rendah (*Low Self Esteem*). Individu dengan *Low Self Esteem* cenderung selalu mencampuri urusan orang lain, mereka lebih tertarik pada apa yang dilakukan orang lain daripada pada diri mereka sendiri. Orang-orang dengan *High Self Esteem* lebih tertarik pada urusan mereka sendiri dan menjauh dari urusan orang lain (Anderson, 2021).

*Inferiority Complex* juga terhubung erat dengan konsep *Self Esteem*. Ketidakpercayaan diri dan pandangan negatif terhadap diri sendiri sering kali dikaitkan dengan *Low Self Esteem*. *Inferiority Complex* muncul ketika individu ingin menyaingi kekuatan dan kemampuan orang lain. Sebagai contoh, seorang anak mungkin merasa kurang berarti ketika dibandingkan dengan orang dewasa, mendorongnya untuk mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi. Ketika mereka mencapai satu tingkat perkembangan, mereka mungkin masih merasa kurang memadai untuk mencapai tingkat selanjutnya. Proses ini terus berlanjut, sehingga individu dengan rendah diri terus dinamis dalam mencapai potensi penuh mereka (Psikolog, 2020: 64).

Seniman kelahiran Tokyo tahun 1985, Naomi Okubo menciptakan ide karyanya yang berasal dari *Inferiority Complex* yang dialaminya sepanjang masa pendewasaan. Ia selalu peduli dengan penampilan dan pengalamannya semasa remaja. Saat itulah semua orang mulai berpikir dan khawatir tentang apa yang orang lain pikirkan tentang penampilan mereka. Gaya lukisnya menampilkan *self portrait* dirinya dengan tidak menunjukkan wajahnya lebih suka bersembunyi di balik buku dan bunga, atau hanya menatap lantai sambil membiarkan rambut hitam mereka yang tebal menutupi pandangan mereka.

Dalam konteks 'ipteks', terdapat perbedaan antara seni, ilmu, dan teknologi. Seni sering dianggap sebagai domain yang terkait dengan ekspresi emosional. Ilmu, di sisi lain, dihubungkan dengan proses penalaran dan pemikiran. Sedangkan teknologi sering dikaitkan dengan aspek praktik atau tindakan (Putra et al., 2023: 91). Perkembangan seni rupa yang semakin kompleks karena perkembangan teknologi membuat seni dan sains selalu berjalan beriringan dalam menciptakan karya seni yang melebihi batasan medium konvensional. Kemajuan teknologi baru memberikan inspirasi cara baru dalam mengekspresikan seni. Teknologi yang semakin canggih, khususnya dengan adanya media teknologi baru, memacu seniman-seniman untuk menjelajahi dan memperluas penggunaan sumber daya teknologi yang terus berkembang. Proses kreatif melalui media baru mulai menggeser penggunaan bahan-bahan tradisional seperti kertas dan kanvas, digantikan dengan layar-layar media baru (*gadget*), proses digitalisasi, dan komputersasi. Saat ini seniman kontemporer memperluas ruang bagi iluminasi dengan memperlakukan cahaya sebagai medium utama dari karya, dengan menggunakan media digital yang mensimulasikan dan memvisualisasikan interaksi cahaya fisik dengan berbagai medium, tujuannya untuk membuat efek cahaya yang dapat memberikan kondisi tertentu pada audiens (Prabawa Wiguna, 2019). Salah satu teknologi yang sedang populer adalah *Light Emitting Diode* (LED). Di sini, cahaya dijadikan sebagai "bahasa" visual yang bertujuan untuk menimbulkan perasaan khusus saat dipertontonkan.

Terinspirasi dari Istilah *The Golden Touch* atau *Midas Touch*. Bermaksud menyadarkan audiens bahwa "*you are good enough*" artinya anda berharga tidak perlu merasa rendah diri karena bahkan lukisan yang dimana nantinya audiens bisa merubah lukisan yang berwarna monokrom biru ini menjadi emas. Eksekusi ide *Midas Touch* ini menggunakan medium rangkaian cahaya LED dengan sensor sentuh yang berada di belakang kanvas.

Karya ini bertujuan bisa menyadarkan bahwa kita juga memiliki suatu kelebihan atau bakat yang orang lain mungkin tidak memilikinya dan kita semua memiliki jalan hidup masing-masing, maka tidak perlu untuk merasa inferior atas apa yang orang lain miliki. Untuk memahami mengapa kita sering

merasa enggan untuk mengekspos diri kita yang sebenarnya dan membiarkan dunia melihat dan mengenali kita, kita perlu mengenali kekuatan dari perasaan kecil (*inferior*), malu dan ketakutan. Tanpa keberanian untuk menghadapi kritik dan pertanyaan tentang nilai dan identitas diri, kita akan sulit untuk berkembang dan melangkah maju (Brown, 2020: 10).

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana konsep penciptaan karya seni lukis dengan topik *Inferiority Complex* yang disebabkan oleh *Low Self Esteem*?
2. Bagaimana representasi *Midas Touch* terkait pengalaman *Inferiority Complex* dalam karya seni lukis impresionisme cahaya interaktif?
3. Bagaimana mewujudkan karya *Inferiority Complex* dengan media seni lukis impresionisme cahaya interaktif?

## **C. BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari pelebaran pada pokok permasalahan. Berikut ini merupakan beberapa batasan masalah yang akan ditentukan.

1. Pembatasan permasalahan *Inferiority Complex* berfokus pada salah satu penyebabnya yaitu *Low Self Esteem*.
2. Karya seni Lukis dengan topik *inferiority complex* menggunakan style Lukis impresionisme dengan penggabungan medium cahaya interaktif.

## **D. TUJUAN BERKARYA**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut merupakan tujuan penciptaan karya seni ini.

1. Untuk memahami bagaimana konsep penciptaan karya seni lukis dengan topik *Inferiority Complex* yang disebabkan oleh *Low Self Esteem*.
2. Untuk mewujudkan representasi *Midas Touch* terkait pengalaman *Inferiority Complex* dalam karya seni lukis impresionisme cahaya interaktif.
3. Untuk mewujudkan karya *Inferiority Complex* dengan media seni lukis impresionisme cahaya interaktif.

## **E. SISTEMATIKA PENULISAN**

Adapun sistematika penulisan dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penelitian, dan kerangka berpikir.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Memaparkan tentang teori umum, teori-teori seni seperti seni Lukis, impresionisme, estetika interaktivitas, dan yang terakhir referensi seniman-seniman yang menjadi inspirasi penulis dalam konsep serta visualisasi pengkaryaan.

### **BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA**

Bab ini berisi tentang penjabaran konsep penulis dalam penciptaan karya. Lalu penjabaran tentang proses penciptaan karya dari mulai persiapan, sketsa, alat dan bahan, progress pengerjaan karya sampai karya jadi.

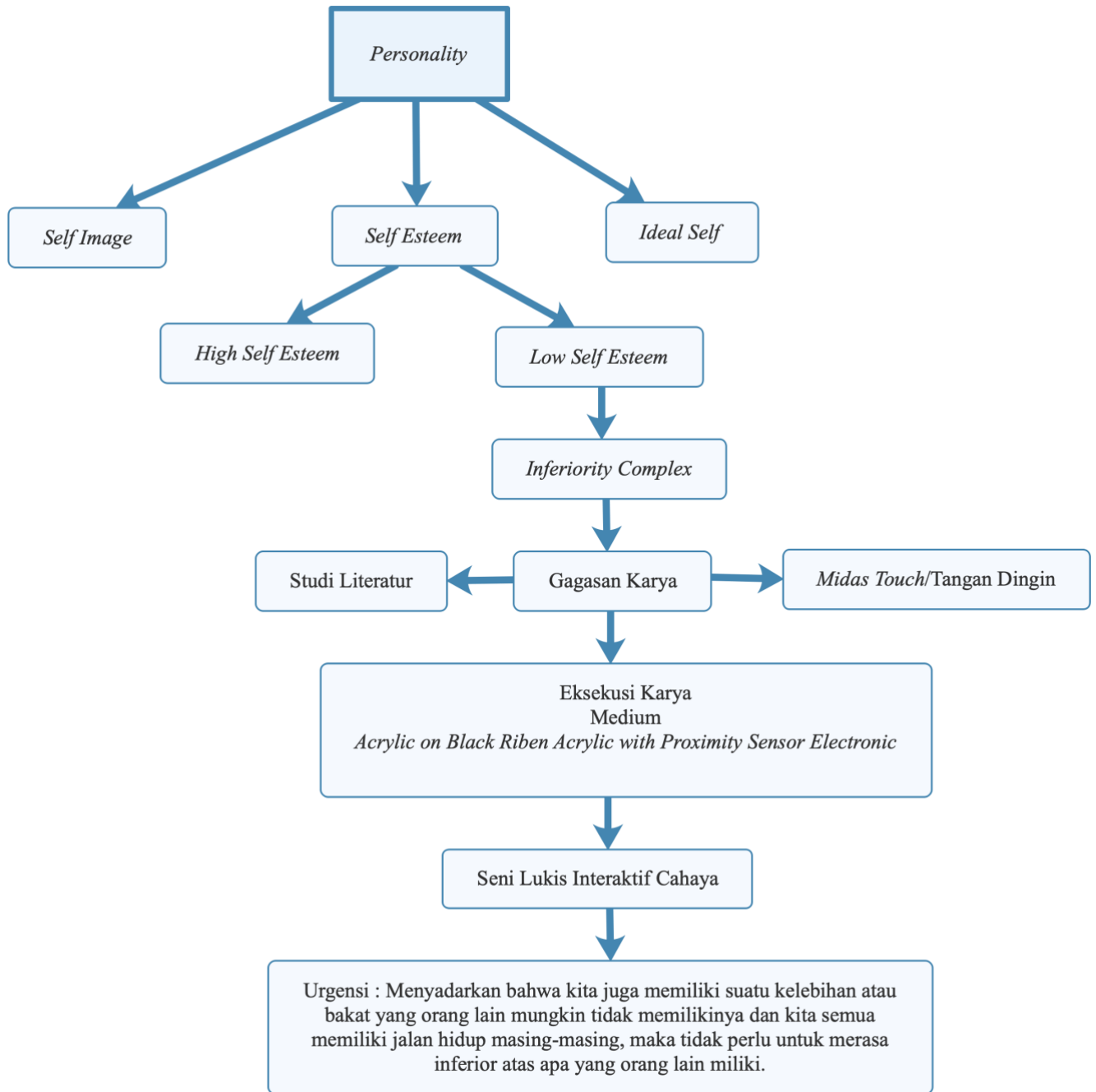
### **BAB IV KESIMPULAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang berupa jawaban permasalahan yang dikemukakan dalam pendahuluan, yang juga merupakan kesimpulan atas keseluruhan pembahasan pada bab-bab selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini berisi daftar pustaka yang ditulis sesuai alphabetis, dengan satu model format cara penulisan yang sama.

## F. KERANGKA BERPIKIR



Tabel 1.1 Kerangka Berpikir  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)