

REPRESENTASI *INFERIORITY COMPLEX* DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS INTERAKTIF CAHAYA

Ragilia Raisa¹, Cucu Retno Yuningsih², Teddy Ageng Maulana³

^{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
ragiliaraisa@student.telkomuniversity.ac.id¹, curetno@telkomuniversity.ac.id²,
teddym@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Menjadi anak bungsu dalam keluarga bisa menimbulkan perasaan inferior, pendapat anak bungsu sering diremehkan karena usianya yang paling muda. Kakak menjadi role model dengan pencapaian karir dan kehidupan yang sukses sering kali membuat anak bungsu merasa tidak berharga saat di fase pencarian jati diri. Ditambah pengaruh sosial media dan budaya pamernya, banyak individu yang meragukan kemampuan diri mereka sendiri, sehingga muncul rasa malu dan takut untuk bertindak. Kondisi ini disebut *Inferiority Complex*, yang timbul karena rasa ketidakcukupan baik fisik maupun psikologis, aktual atau imajiner. Menggunakan seni interaktif karya yang dibuat memadukan medium elektronika teknologi LED dan sensor sentuh dan seni Lukis. Representasi karya ini mengambil konsep dari istilah "*Midas touch*" atau dalam Bahasa Indonesia "tangan dingin" menggambarkan kemampuan seseorang untuk membuat apa pun yang mereka kerjakan menjadi sukses, seperti sentuhan ajaib yang mengubah segala sesuatu menjadi emas. Karya "*You Are Gold Enough*" dirancang untuk mengingatkan audiens bahwa mereka berharga dan memiliki keunikan, membantu mengatasi perasaan inferior, dan membangun *self-esteem* yang lebih tinggi, serta mendorong individu untuk lebih percaya diri dalam pertanyaan tentang nilai diri mereka.

Kata kunci: *Inferiority Complex, Midas Touch, Self Esteem, Seni interaktif.*

Abstract : *Being the youngest child in the family can cause inferior feelings, the opinion of the youngest child is often underestimated because of his youngest age. Brother becomes a role model with a career achievement and successful life often makes the youngest child feel worthless when in the search phase of identity. Coupled with the influence of social media and cultural shows off, many individuals doubt their own abilities, so that the shame and fear of acting. This condition is called inferiority complex, which arises due to a sense of insufficient both physical and psychological, actual or imaginary. Using the art of interactive works that are made to combine the medium of Electronics LED technology and touch sensors and painting. This work representation takes the concept of the term "Midas Touch" or in Indonesian "cold hands" describes the ability of someone to make whatever they do becomes successful, like a magical touch that turns everything into gold. The*

work of "You Are Gold Enough" is designed to remind the audience that they are valuable and are unique, helping to overcome inferior feelings, and build higher self-esteem, and encourage individuals to be more confident in questions about their values.

Keywords: *Inferiority complex, Midas Touch, Self Esteem, Interactive Art.*

PENDAHULUAN

Fenomena *Inferiority Complex* atau kompleks inferioritas merupakan kondisi psikologis yang muncul akibat perasaan ketidakcukupan yang bersumber dari kekurangan fisik atau psikologis, baik yang nyata maupun yang dibayangkan. Alfred Adler, seorang psikolog, memperkenalkan istilah ini pada tahun 1907, yang kemudian menjadi dasar dalam teori psikologi individu. Pada era modern ini, perasaan inferioritas semakin diperkuat oleh arus informasi yang cepat dan deras, terutama melalui media sosial, yang sering kali menampilkan pola perilaku pamer prestasi, kecantikan, dan ketenaran. Kondisi ini menimbulkan tekanan bagi individu yang merasa tidak mampu mencapai standar yang ditampilkan, sehingga memperkuat perasaan rendah diri.

Kondisi *Inferiority Complex* ini erat kaitannya dengan *Self Esteem* atau harga diri, yang mencerminkan bagaimana seseorang berpikir dan merasakan kualitas serta karakteristik dirinya. Individu dengan *Low Self Esteem* atau harga diri rendah cenderung meragukan kemampuannya sendiri, merasa malu, bahkan takut untuk berinteraksi dalam kelompok. Hal ini dapat menghambat perkembangan pribadi dan sosial seseorang, terutama pada usia produktif dan masa pencarian jati diri.

Menurut psikologi Adlerian, perasaan inferioritas adalah kumpulan keyakinan yang salah bahwa seseorang tidak mampu melakukan hal-hal tertentu atau mengatasi masalah dalam kehidupan karena adanya kekurangan fisik atau psikologis (Dade dalam Johan, Herdiansyah, dan Dimiyati, 2022: 46). *Inferiority Complex* berakar sejak masa kanak-kanak dan itu dapat memengaruhi *self esteem*

seseorang. Karena setiap anak harus tumbuh dalam lingkungan orang dewasa, ia cenderung menganggap dirinya lemah, kecil, tidak mampu hidup sendiri; ia tidak percaya diri untuk melakukan tugas-tugas sederhana yang seharusnya ia mampu lakukan tanpa kesalahan, kesalahan, atau kecerobohan (Adler, 2013). *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).

Karya seni yang diciptakan untuk menggambarkan perasaan ini sering kali menggunakan simbolisme dan media interaktif, seperti cahaya LED, untuk menyampaikan pesan bahwa setiap individu memiliki keunikan dan nilai yang patut dihargai. Dengan mengusung konsep *Midas Touch*, sebuah karya seni lukis interaktif bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa kita semua memiliki bakat atau kelebihan yang berharga, yang terkadang tersembunyi di balik perasaan rendah diri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada eksplorasi dan pemahaman mendalam terhadap fenomena *Inferiority Complex* yang disebabkan oleh *Low Self Esteem* melalui medium seni lukis impresionisme cahaya interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali bagaimana konsep penciptaan seni dapat merepresentasikan pengalaman psikologis tersebut. Fokus penelitian adalah pada proses penciptaan karya seni yang mengangkat topik *Inferiority Complex* dan bagaimana pengalaman ini dapat

divisualisasikan melalui pendekatan impresionisme yang interaktif. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengeksplorasi bagaimana representasi visual ini dapat mempengaruhi audiens dalam memahami dan mungkin mengurangi perasaan *Inferiority Complex*.

Subjek penelitian ini adalah karya seni yang dihasilkan oleh penulis, di mana studi kasusnya adalah proses penciptaan dan evaluasi karya tersebut. Fokus penelitian lebih diarahkan pada karya seni dan reaksi audiens terhadap karya itu, bukan pada individu sebagai responden. Karena sifatnya yang lebih mengarah pada studi kasus, penelitian ini tidak menggunakan sampel dalam arti konvensional. Namun, dilakukan studi eksploratif terhadap sejumlah audiens yang berinteraksi dengan karya seni untuk memahami dampak dan interpretasi mereka terhadap visualisasi *Inferiority Complex*.

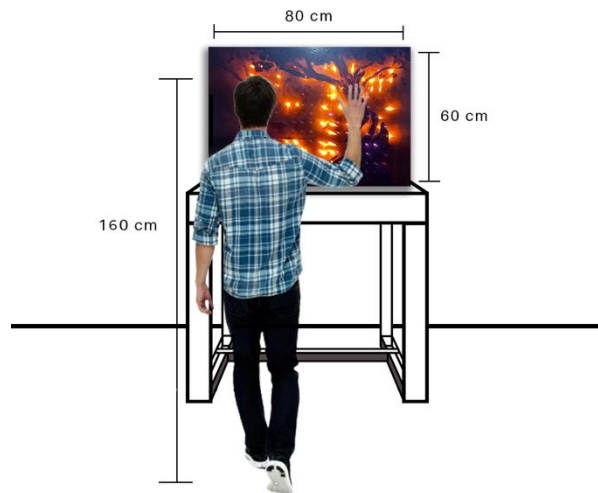
Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses penciptaan karya seni, dokumentasi proses kreatif, serta wawancara dengan audiens yang berinteraksi dengan karya tersebut. Selain itu, pengumpulan data juga melibatkan analisis visual terhadap karya seni yang dihasilkan. Analisis data dilakukan dengan metode analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari wawancara dan observasi, serta analisis visual untuk mengevaluasi bagaimana elemen-elemen seni dalam karya tersebut mampu merepresentasikan konsep *Inferiority Complex*. Hasil analisis kemudian dihubungkan dengan teori seni dan psikologi yang relevan.

HASIL DAN DISKUSI

Gambaran visual yang direpresentasikan adalah lukisan *landscape* monokrom biru dengan medium elektronika yang berada dibelakang kaca akrilik riben hitam. Cara kerja pada medium elektronika menggunakan sensor benda yang ketika ada objek atau tangan audiens mendekati sensor maka cahaya LED

menyala dan jika menjauh maka cahaya akan meredup lalu mati. Hasil jadi pada karya ini berupa lukisan monokrom biru yang jika didekati tangan audiens akan memunculkan cahaya emas dari belakang lukisan. Layaknya pohon dengan batang terpelintir yang tumbuh dalam bentuk yang tidak rapi atau tidak lurus, gagasan pohon dengan batang terpelintir terkait dengan *low self esteem* lebih metaforis dan sering dieksplorasi dalam penilaian psikologis, terutama dalam tes psikologi seperti tes "menggambar pohon". Dalam tes seperti itu, cara seseorang menggambar pohon, termasuk bentuk batang, dapat memberikan wawasan tentang persepsi diri dan keadaan emosional mereka. Dalam buku "*Der Baumtest. Der Baumzeichenversuch als psychodiagnostisches Hilfsmittel,*"

Karl Koch menguraikan bagaimana berbagai elemen gambar pohon, termasuk batang, cabang, dan akar, dapat ditafsirkan untuk memahami keadaan psikologis seseorang. Koch mencatat bahwa batang yang terpelintir atau *misshapen* sering menunjukkan konflik batin atau tekanan emosional, yang dapat dikaitkan dengan harga diri yang rendah (*low self esteem*). Karya ini juga menampilkan representasi kelinci yang bersembunyi di bayangan pohon, melambangkan individu dengan *Inferiority Complex* yang merasa terancam oleh ketakutan akan kegagalan atau penolakan. Kelinci ini memilih bersembunyi karena merasa tidak aman dan selalu waspada terhadap kemungkinan dikritik atau diremehkan.



Gambar 1 Gambaran display karya
Sumber: Raisa Ragilia (2024)
sumber: dokumentasi pribadi

Lukisan menggunakan gaya impresionisme karena goresan khas impresionisme terlihat bold dan percaya diri, berkorelasi dengan pesan yang ingin disampaikan bahwa dalam menghadapi *Inferiority Complex* ini perlu rasa percaya diri dan berani tampil berbeda. Ditambah dengan interaktif cahaya emas dari tangan audiens, suasana lukisan yang gelap, dingin, dan penuh kesedihan dapat berubah menjadi hangat dengan kemunculan cahaya emas tersebut karya ini berusaha mewujudkan solusi mengurangi perasaan *Inferiority Complex* pada audiens dengan media seni lukis impresionisme cahaya interaktif.

KESIMPULAN

Konsep karya *Inferiority Complex* ini terinspirasi dari istilah "*Midas touch*" atau "tangan dingin," yang menggambarkan seseorang yang selalu sukses dalam setiap usaha yang mereka lakukan. Emas, sebagai simbol nilai dan keunikan, digunakan dalam karya ini untuk mencerminkan bahwa setiap individu memiliki potensi yang berharga dan tidak seharusnya merasa rendah diri atau membandingkan diri dengan orang lain. Emas, dengan sifatnya yang langka dan

bernilai tinggi, menjadi metafora yang tepat untuk menunjukkan bahwa setiap orang memiliki kelebihan unik yang membuat mereka berharga.

Karya ini menggunakan representasi warna emas untuk menyampaikan pesan bahwa "*you are good/gold enough*," artinya setiap orang memiliki nilai yang tidak perlu diragukan. Karya ini berwujud lukisan monokrom biru yang dapat berubah menjadi emas ketika audiens menyentuh atau mendekatkan tangan mereka ke lukisan tersebut. Perubahan ini, dari suasana gelap dan dingin menjadi hangat dengan cahaya emas, menggambarkan transformasi dari perasaan rendah diri menjadi pengakuan akan nilai diri.

Dalam eksekusi ide *Midas Touch*, digunakan medium cahaya LED yang terletak di belakang akrilik riben hitam. Cahaya ini menyala saat sensor mendeteksi tangan audiens, menciptakan pengalaman interaktif yang memperkuat pesan karya. Karya ini berkorelasi dengan penyebab *Inferiority Complex*, yaitu *low self-esteem*, yang sering ditandai dengan citra diri negatif dan keyakinan bahwa seseorang tidak cukup baik dibandingkan orang lain. Melalui pengalaman interaktif ini, audiens diingatkan bahwa mereka juga memiliki kelebihan yang mungkin tidak dimiliki orang lain.

Visualisasi karya ini adalah lukisan *landscape* monokrom biru dengan medium elektronika di belakang kaca akrilik riben hitam. Sensor benda dalam medium ini membuat cahaya LED menyala saat ada objek mendekat dan meredup saat menjauh. Hasil akhirnya adalah lukisan yang berubah warna ketika didekati, menampilkan cahaya emas yang hangat dan mengubah suasana dingin menjadi hangat. Metafora pohon dengan batang terpelintir, yang sering dikaitkan dengan *low self-esteem*, digunakan untuk menggambarkan konflik batin dan tekanan emosional. Karl Koch, dalam bukunya "*Der Baumtest*," menjelaskan bagaimana elemen-elemen gambar pohon dapat memberikan wawasan tentang keadaan psikologis seseorang. Batang terpelintir sering menunjukkan tekanan emosional dan perasaan rendah diri. Karya ini juga menampilkan representasi kelinci yang

bersembunyi di bayangan pohon, melambangkan individu dengan *Inferiority Complex* yang merasa terancam oleh ketakutan akan kegagalan atau penolakan. Kelinci ini memilih bersembunyi karena merasa tidak aman dan selalu waspada terhadap kemungkinan dikritik atau diremehkan.

Karya menggunakan gaya impresionisme, dengan goresan berani dan penuh percaya diri, yang sesuai dengan pesan bahwa dalam menghadapi *Inferiority Complex*, diperlukan rasa percaya diri dan keberanian untuk tampil berbeda. Kombinasi interaksi cahaya emas dari tangan audiens dan perubahan suasana lukisan menciptakan solusi artistik untuk mengurangi perasaan rendah diri, menjadikan karya ini sebagai media seni lukis impresionisme yang interaktif dan penuh makna.

Secara keseluruhan, karya ini menggabungkan seni lukis, teknologi interaktif, dan psikologi untuk menyampaikan pesan kuat tentang pentingnya menghargai diri sendiri dan mengenali nilai yang ada di dalam diri kita, dengan harapan mampu mengurangi perasaan *Inferiority Complex* di kalangan audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeka, P. (2019). *The Concept of Inferiority and Superiority Complex*.
- Adler, A. (2013). *Understanding human nature*. Routledge.
- Albala, M. (2022). *The Landscape Painter's workbook: Essential Studies in Shape, Composition, and Color*. For Artists.
- Anderson, B. C. D. (2021). *"The higher and lower Self-Esteem."* Xlibris Corporation.
- Ariyantiningih, A., Endriawan, D., & Maulana, T. A. (2023). VISUALISASI BENTUK BAYANGAN UNTUK MENGETAHUI IMAJINASI MANUSIA MELALUI SENI INSTALASI DAN PERFORMANS ART. *eProceedings of Art & Design*, 10(4).

- Çil, H., Aydingüler, M. H., & Boyraz, B. (2023). *Yves Klein: An Actual Review of His Anthropometries and Monochromes*. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 12(3), 2258-2278.
- Derin, S., & Şahin, E. S. (2023). *Inferiority and Superiority Complex: Examination in Terms of Gender, Birth Order and Psychological Symptoms*. Primenjena Psihologija, 16(3), 375–401. <https://doi.org/10.19090/pp.v16i3.2463>
- DURAC, L. Consequences of the Inferiority Feeling in the Human Personality Development.
- Edmonds, E. (2022). *The Art of Interaction: What HCI Can Learn from Interactive Art*. Swiss: Springer International Publishing.
- Johan, W.P., Herdiansyah, H., & Dimyati, D. (2022). *The Correlation Between Inferiority Complex And Social Interactions In Adolescents*. Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, dan Budaya.
- Koch, K. (1949). *Der Baumtest. Der Baumzeichenversuch als psychodiagnostisches Hilfsmittel*. Verlag Hans Huber, Bern, Switzerland
- Montela, E., Wiguna, I. P., & Yuningsih, C. R. (2023). PENGAMBARAN DISTOPIA DALAM SENI INTERAKTIF. eProceedings of Art & Design, 10(4).
- MSn, E. B. S., & Sumardjo, D. J. (2021). Pengantar Studi Seni rupa. Deepublish.
- Prabawa Wiguna, I. (2019). Medium cahaya sebagai bahasa lukisan (The medium of light as the language of painting). Seminar Nasional Sandyakala, 164.
- Rahmania, D., Adiwinata, A. H., & Sugandhi, N. M. (2023). *INFERIORITY FEELINGS FROM COMPETITIVE UPWARDS: ADOLESCENT'S DIGITAL CULTURE AND SCHOOL COUNSELOR'S ROLE*. EDUCATION: Journal of Education Research and Review, 1(2), 55–62. <https://doi.org/10.59397/edu.v1i2.16>

Savaş, E. B., Verwijmeren, T., & van Lier, R. (2021). *Aesthetic Experience and Creativity in Interactive Art*. *Art & Perception*, 9(2), 167-198.
<https://doi.org/10.1163/22134913-bja10024>

Strindlund, N. (2019). *Exploring relations between Interaction attributes and Pleasures in multisensory interactive art*. *Interaktions Design Bachelor*.
<https://muep.mau.se/handle/2043/29675>

Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R. (2022). Impelentasi Teknologi Dalam Teknik Melukis. *VISUALIDEAS*, 2(2), 76-82.

