

BAB II

PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN

A. LATAR BELAKANG

Karya seni 3 dimensi adalah karya seni yang diciptakan oleh manusia dengan adanya ukuran, panjang, lebar, dan tinggi, sehingga tampak adanya volume dan ruang dalam karya tersebut. Singkatnya, unsur ruang menjadi ciri pembeda antara karya seni 2 dimensi dengan karya seni 3 dimensi. Objek karya seni 3 dimensi ini dapat dilihat dari berbagai sisi.

Video looping berarti video yang diputar akan diputar ulang setelah selesai. Contohnya ketika video berdurasi 30 detik, dalam kasus ini video 30 detik akan looping sebanyak 3 kali hingga totalnya 90 detik. Pada dasarnya video yang dibuat akan diputar berulang-ulang secara terus-menerus.

Barang elektronik merupakan barang yang digunakan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Barang elektronik merupakan rangkaian dari berbagai komponen yang dapat bekerja jika ada daya listrik dan akan menghasilkan sesuatu dari rangkaian tersebut. Contohnya rangkaian radio menghasilkan suara, *telephone* menghasilkan komunikasi, televisi menghasilkan gambar.

Pada tahun 80-an banyak barang elektronik yang mengesankan atau *memorable*, misalnya televisi tabung, *sony walkman*, konsol nintendo, dan kamera polaroid. Barang-barang ini mempunyai desain yang khas, desain pada era tersebut cenderung *simple* yang biasanya berbentuk kubus atau kotak, walaupun desainnya terbilang *simple* tetapi kesan tahun 80annya sangat melekat diingatan, menjadikan barang tersebut dapat dijadikan sebagai konsep *recall*. Bentuk barang maupun seni akan berputar dan kembali pada gaya desain barang pada era sebelum-sebelumnya yang dapat disebut dengan konsep *recall*. Pada saat penulis membuat Tugas Akhir ini dilakukan pada tahun 2023, namun penulis mengambil konsep *recall* yang mana penulis mengambil konsep barang elektronik 80-an.

Retro adalah teknik mengulang gaya atau desain yang pernah populer pada masa lalu, terutama tahun 1970-an sampai tahun 1990-an. Istilah retro berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *retrograde* yang berarti *style* masa lalu. Retro berawal di Perancis, pada awal tahun 1970-an. Gaya retro mulai banyak dipakai untuk mengenang, menjual, menawarkan, dan membuat perhatian publik pada

karya cipta yang mengingatkan kembali gaya masa lalu. Ciri khas gaya retro adalah penggunaan warna-warna polos yang cenderung cerah dan tajam, seperti warna sitrus, merah, hijau, pink, kuning mentega, coklat, oranye, dan lain-lain. Perkembangan desain dan jenis gaya retro terdiri dari berbagai jenis yang disesuaikan dengan perkembangan decade contohnya gaya desain *art deco*, *pop art*, dan *fifties*. Karna itu retro sering dipakai untuk membuat perhatian pada karya seni dan desain untuk mengingat kembali gaya masa lalu.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka penulis akan memperkenalkan karya digital video *looping 3d* kepada masyarakat umum dengan tema barang-barang elektronik 80an, supaya masyarakat khususnya yang menyukai barang elektronik pada era 80an dapat bernostalgia pada era tersebut.

B. DATA OBJEK

1. Profil objek perancangan

Beberapa barang elektronik era 80an memiliki kesan atau *memorable*, barang-barang pada era tahun 80an ini mempunyai kesan tersendiri karena dari segi desainnya yang *simple* cenderung kotak sangat melekat pada era tersebut, selain dari segi desain pengguna barang tersebut mempunyai kesan emosional yang hanya bisa didapat pada barang-barang pada era tersebut contohnya pada konsol permainan memiliki permainan yang khas pada era tersebut seperti *Super Mario Bros*, walaupun mungkin permainan *Super Mario Bros* sudah berkembang menjai lebih modern tetapi kesan yang didapat tetap berbeda dengan permainan *Super Mario Bros* pada era tersebut. Barang-barang elektronik ini juga dekat dengan kehidupan sehari-hari oleh karena itu pengguna barang-barang ini dapat dengan mudah bernostalgia dengan barang tersebut.

Berikut beberapa barang elektronik era 80an yang terdapat pada perancangan Tugas Akhir penulis.

a. Televisi

Televisi ditemukan pada tahun 1928 oleh Philo Farnsworth. Pada era 80an sendiri televisi sudah mempunyai desain yang unik dan minimalis. Pada era ini televisi masih menggunakan layar berbentuk tabung yang khas.



Gambar 2.1 Televisi 80an

(Sumber gambar – www.stuff.co.nz)

b. Speaker

Speaker ini diproduksi di Inggris, desainnya yang minimalis tetapi elegan dibuat pada akhir tahun 70an menuju 80an. Desain berbentuk kotak membuat kesan era 80an menjadi kental.



Gambar 2.2 Speaker 80an

(Sumber gambar – www.hifihanger.co.uk)

c. Permainan Arkade

Permainan arkade atau orang Indonesia sering menyebutnya dengan game dingdong, dikembangkan pada tahun 1972 hingga tahun 1978. Permainan arcade ini mempunyai masa keemasan

pada tahun 1978 hingga 1982. *Game* pada permainan arkade yang sangat *memorable* contohnya game *contra*.



Gambar 2.3 Game Arcade

(Sumber gambar - www.theguardian.com)

d. *Nintendo Entertainment System*

Konsol permainan ini dibuat pada tahun 1983 sampai tahun 1989, memiliki desain yang simple tapi menarik. Konsol ini sangat berkesan karena terdapat *game* terlaris sepanjang masa di dalamnya yaitu *Super Mario Bros*.



Gambar 2.4 Nintendo Entertainment System

(Sumber gambar – www.wikipedia.com)

e. *Game boy*

Konsol permainan 8-bit genggam generasi keempat yang dikembangkan dan diproduksi oleh *Nintendo*. Dirilis pada tahun

1989, konsol permainan genggam ini mempunyai kesan tersendiri bagi penggunanya.



Gambar 2.5 Game boy

(Sumber gambar – www.wikipedia.com)

f. Radio *Boombox*

Radio *boombox* adalah pemutar music portabel yang dapat memutar kaset dan radio AM/FM, umumnya dengan sebuah pegangan. Pada permulaan 1980 belum banyak radio yang mempunyai fitur seperti radio *boombox* tersebut, menjadikan radio *boombox* ini mempunyai kesan tersendiri.



Gambar 2.6 Radio Boombox

(Sumber gambar – www.theawesomer.com)

g. Gitar *Fender Stratocaster*

Gitar *Fender Stratocaster* dibuat pada tahun 1954. Namun pada tahun 1970 Fender sempat jatuh dan dibeli oleh sekelompok investor yang dipimpin oleh Bill Schultz pada tahun 1985 dan mulai memanufaktur kembali gitar tersebut, desain ulang fender stratocaster mendapatkan pasarnya kembali dan menjadi salah satu barang terkesan pada tahun tersebut.



Gambar 2.7 Gitar Fender Stratocaster

(Sumber gambar – www.wikipedia.com)

h. Sony Walkman

Sony Walkman adalah pemutar audio kaset sebagai pemutar audio dan video portabel. *walkman* mengubah kebiasaan mendengar musik, sehingga seseorang dapat mendengar musik dimana saja. *Sony Walkman* pertama kali dirilis pada tahun 1979, menjadikan salah satu barang yang *memorable* pada era tahun 80an.



Gambar 2.8 Sony Walkman

(Sumber gambar – www.wikipedia.com)

i. Pita kaset

Pita kaset adalah pita magnetik yang bisa merekam dan menyimpan data dengan format suara yang umumnya berupa lagu. Pita kaset merupakan format yang umum digunakan dalam industri musik pada tahun 1970 sampai tahun 1990an.

Pada jaman sekarang pun pita kaset masih banyak diminati karena mempunyai kesan tersendiri.



Gambar 2.9 Pita Kaset

(Sumber gambar – www.wikipedia.com)

Barang-barang elektronik di atas merupakan beberapa barang yang akan dimasukan oleh penulis ke dalam video *looping*. Video *looping* 3d barang elektronik delapan puluhan ini akan berdurasi kurang lebih 60 detik berulang dengan ukuran 4:5. Video *looping* 3d ini dapat di pamerkan di *platform* digital berupa *Instagram* dan juga di pameran seni digital.

2. Profil singkat target *audiens*

Geografis : Yogyakarta dan seluruh daerah Indonesia.

Demografis : Usia 15 tahun keatas.

Status ekonomi : Menengah.

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan.

Pesikologis : Pecinta karya digital dan barang-barang elektronik era 80-an.

C. DESIGN THINKING

1. *Emphatize*

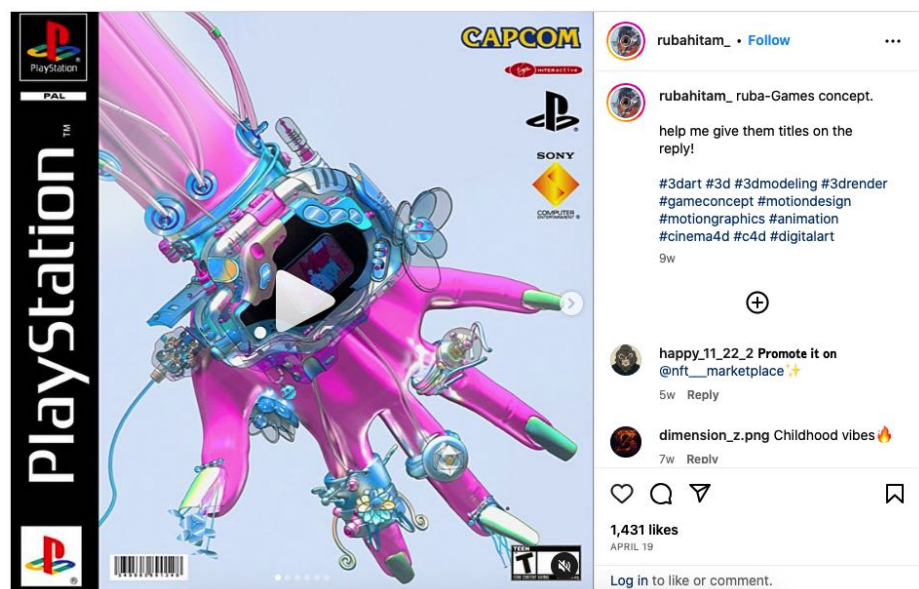
Penulis mengamati bahwa orang-orang cenderung menikmati karya digital karena pengaruh kemajuan teknologi, salah satunya pesatnya perkembangan sosial media contohnya *Instagram*. Karena orang-orang sangat mudah dan cepat untuk mengakses akun *Instagram* para seniman yang berisi karya-karyanya. Karya seniman tersebut ada yang tidak bergerak (*still*) dan bergerak (*animated*)

2. Define

Penulis menemukan fakta dilapangan bahwa karya digital yang tidak bergerak (*still*) cenderung mendapat *engagement* lebih sedikit daripada karya yang bergerak (*animated*). *Engagement* tersebut berguna untuk sarana promosi seniman tersebut, karena semakin baik *engagement*-nya, semakin banyak *audience* yang didapat, seperti karya dari seniman Rubahitam yang diunggah pada platform *Intagram* ini, karya tidak bergerak (*still*) hanya mendapatkan 281 *like* dibandingkan dengan karya bergerak (*animated*) mendapatkan 1431 *like*.



Gambar 2.10 Karya tidak bergerak (*Still*)
(Sumber gambar - <https://bit.ly/3PvWAWi>)



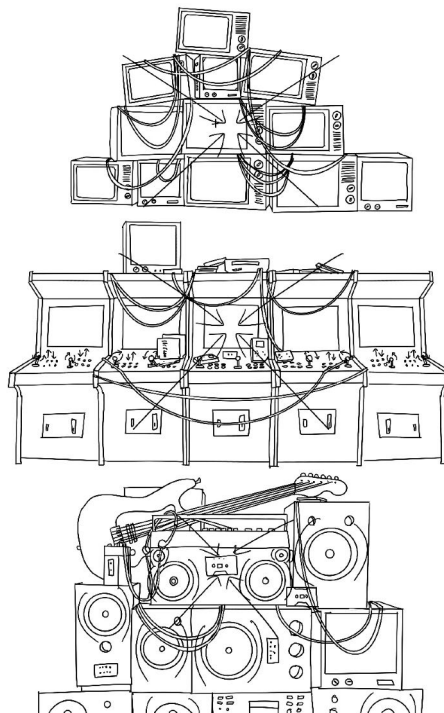
Gambar 2.11 Karya bergerak (Animated)

(Sumber gambar - <https://bit.ly/3COzNxj>)

3. Ideate

Penulis akan membuat karya digital bergerak (*animated*) berupa video *looping* dengan *medium* animasi 3d, bertema retro mengangkat barang-barang elektronik pada tahun 80an yang berkesan. Alasan penulis membuat karya tersebut agar orang-orang lebih tertarik dengan karya digital khususnya video *looping* 3d, dan orang-orang dapat bernostalgia terhadap barang-barang elektronik pada era 80an yang *memorable*.

4. Prototype



Gambar 2.13 Prototype pembuatan video looping 3d