

LIMA EMOSI DASAR MANUSIA MELALUI SENI NEW MEDIA

Annisa Dwi Hapsari¹, Teddy Ageng Maulana², Cucu Retno Yuningsih³

^{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

adhpsri@student.telkomuniversity.ac.id, teddym@telkomuniversity.ac.id, teddym@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Pada era teknologi yang kini kian berkembang sangat memudahkan manusia dalam berinteraksi dan berkomunikasi kapan saja dan dimana saja. Interaksi ini dapat memunculkan emosi pada diri manusia yang dapat mempengaruhi kondisi suasana hati, perilaku, bahkan pengambilan keputusan dalam keseharian. Gagasan ini merupakan sebuah topik latar belakang berdasarkan pengalaman pribadi penulis dengan menggunakan referensi emosi dasar berdasarkan pemaparan Fischer, Shaver dan Carnochan dalam buku “How Emotions Develop and How they Organize Development” dengan menggunakan metode penciptaan karya seni *new media* dengan visual berupa lukis digital dan audio berupa frekuensi berdasarkan buku “Healing and Recovery” karya David R. Hawkins. Dengan penggunaan seni *new media* pada pengkaryaan merupakan bentuk eksplorasi media baru yaitu media digital pada proses visualisasi lima emosi dasar manusia yang menciptakan karya berupa lukis digital. Dengan gabungan lukis digital dan audio berupa frekuensi hasil akhir karya berupa video. Karya dari tugas akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan lima emosi dasar manusia melalui seni *new media*.

Kata Kunci: Emosi Dasar, Frekuensi, New Media, Digital Painting

Abstract : In this era of technology which progressively develops and affects how humans can freely access communication and interaction become easier, whenever, and wherever. This interaction can trigger emotions and possible to affect human feelings, behaviors, even decision making in daily life. The meaning of this discussion becomes a background topic chosen from writer's personal experiences with a reference to Fischer, Shaver and Carnochan's book “How Emotions Develop and How they Organize Development” using a new media as a method of creating visual as digital painting and audio as frequency with a reference to David R. Hawkin's book “Healing and Recovery”. The use of new media art in the creation is a form of new media exploration, namely digital media in the process of visualizing the five basic of human emotions that create works in the form of digital paintings. With a combination of digital painting and audio in the form of frequency, the final product is in the form of video. The work of this final project aims to visualize the five basics of human emotions through new media art.

Keywords: Basic Emotions, Frequency, New Media, Digital Painting

PENDAHULUAN

Manusia secara alami merupakan makhluk sosial yang setiap harinya berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi sosial yang dilakukan antara manusia ini menimbulkan emosi yang muncul pada diri dan dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari, terlebih lagi pada era global yang memudahkan manusia untuk berkomunikasi. Kecanggihan teknologi komunikasi ini memberikan kemudahan tersendiri bagi proses komunikasi manusia sampai saat ini (Maulana, 2020:4). Emosi ini bisa muncul dengan sangat cepat dan sering kali muncul dibawah kesadaran manusia. Secara universal manusia merasakan emosi dasar yang dibagi menjadi dua, yaitu emosi positif dan emosi negatif. Ekman menyebutkan bahwa beberapa ilmuwan menyatakan emosi yang terjadi hanya sedikit bagi kita untuk memperhatikannya dan bisa mempengaruhi apa yang kita lakukan (Ekman, 2003:19).

Pada setiap individu manusia emosi positif mencakup emosi cinta dan senang. Sedangkan emosi negatif mencakup emosi marah, sedih dan takut. Sering kali emosi positif dan emosi negatif ini membuat individu manusia bertindak sesuai dengan apa yang dirasakan. Hatfield, Shaver, dan Carnochan menyebutkan bahwa emosi dikategorikan menjadi positif dan negatif yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang (Hatfield, Shaver, Carnochan, 1994:3). Emosi yang dirasakan manusia setiap harinya sangat beragam dan pada dasarnya terdiri dari emosi positif dan emosi negatif yang telah disebutkan sebelumnya. Emosi yang dialami dalam keseharian ini dapat mempengaruhi manusia dalam pengambilan keputusan, cara berperilaku juga berpengaruh terhadap kesehatan mental manusia.

Penggunaan konsep emosi dasar manusia timbul dari pengalaman pribadi penulis pada kehidupan sehari-hari. Dimana saat terjadinya proses sosial dalam kehidupan sehari-hari, dapat memicu emosi pada diri manusia yang dapat mempengaruhi suasana hati, suasana lingkungan sosial bahkan pengambilan keputusan. Emosi yang timbul dalam proses ini relatif tidak dapat langsung dirasakan oleh diri manusia dan cenderung terjadi begitu

saja. Hal ini dapat menjadi buruk jika emosi yang mendominasi adalah emosi negatif, karena akan berdampak negatif juga bagi diri sendiri maupun lingkungan sosial di sekitar.

Pembahasan diatas dapat menjadi sarana refleksi diri bagi penulis sendiri untuk lebih mengenal emosi yang dirasakan dalam keseharian. Pengenalan emosi pada diri sendiri ini merupakan bentuk dari menghindari reaksi yang tidak diinginkan bagi diri sendiri, maupun lingkungan sosial.

Dari dua dasar emosi yaitu emosi positif dan emosi negatif yang sudah dijabarkan sebelumnya, akan divisualisasikan oleh penulis melalui *digital painting* dengan aliran lukis ekspresionisme dan teknik *chiaroscuro*. *Chiaroscuro* merupakan metode untuk menciptakan efek tiga dimensi pada karya dua dimensi dengan menggunakan *highlight* dan *shadow*. Penggunaan aliran ekspresionisme dan teknik *chiaroscuro* dapat memperkuat ekspresi yang akan digambarkan melalui *digital painting* karena dapat menunjukkan emosi yang ingin ditunjukkan oleh penulis dalam karya tugas akhir.

Pada karya ini penulis juga menambahkan audio berupa frekuensi yang bertujuan untuk merasakan lima emosi dasar dalam bentuk audio frekuensi. Penggunaan *digital painting* dengan audio frekuensi membuat karya ini dikategorikan dengan seni *new media*. Pengalaman emosi pada keseharian ini merupakan pengalaman pribadi penulis dan menggunakan objek diri penulis dengan menggunakan referensi buku *How Emotions Develop and How they Organize Development*. Konsep ini dibahas untuk menyebarkan kesadaran akan pentingnya memahami emosi yang ada pada diri sendiri untuk menjaga kesehatan mental serta untuk menghindari self-harm.

Penggunaan gagasan emosi dasar dalam pembuatan karya diambil dari pengalaman pribadi penulis dalam kehidupan sehari-hari. Dimana saat terjadinya proses interaksi dalam lingkungan sosial dalam kehidupan sehari-hari akan memicu emosi pada diri manusia. Emosi ini dapat mempengaruhi suasana hati, keseharian, dan suasana lingkungan sosial. Bahkan emosi yang muncul dapat mempengaruhi pengambilan keputusan dalam keseharian. Jika

emosi positif yang muncul maka reaksi terhadap lingkungan sosial akan menjadi positif, sebaliknya jika emosi negatif yang muncul maka reaksi terhadap lingkungan sosial akan menjadi negatif juga. Hal ini menjadi sarana refleksi diri bagi penulis untuk lebih mengenal emosi yang dirasakan dalam keseharian, baik kepada diri sendiri maupun lingkungan sosial. Refleksi ini bertujuan untuk menghindari reaksi negatif yang akan diberikan kepada diri sendiri maupun lingkungan sosial.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang dibuat adalah:

1. Bagaimana visualisasi emosi dasar manusia melalui seni *new media*.

PROSES PENGKARYAAN

Pengerjaan sketsa dibuat dengan medium *digital* melalui aplikasi Procreate berukuran 2048 x 2048px dengan teknik *digital painting* dan *chiaroscuro* dengan menggunakan *brush* yang disesuaikan untuk menciptakan visual sesuai dengan keinginan penulis. Rancangan karya akan ditampilkan dalam bentuk video dengan aspek pendukung berupa audio yang memutarakan frekuensi sesuai dengan lima emosi dasar masing-masing.

Proses pengerjaan karya satu memakan waktu kurang dari tiga hari, dengan penjelasan teknik dan aliran yang dipilih yaitu aliran ekspresionisme dan dengan teknik *digital painting* dan *chiaroscuro*. Tujuan dari penggunaan teknik dan aliran ini adalah untuk memunculkan kesan ekspresif dan dramatis sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa terasa melalui karya ini.

Penggunaan teknik dan aliran yang sudah disebutkan sebelumnya dibuat berdasarkan seniman referensi yang dijadikan pedoman dalam pembuatan karya dengan sketsa yang merupakan potret diri penulis. Emosi pada karya "Rasa" yang bertuliskan nomor

satu adalah emosi Senang dan akan diputar frekuensi sebesar 540Hz, yang kedua ada Cinta dengan frekuensi 500Hz, kemudian yang ketiga ada Marah dengan frekuensi 150Hz, lalu ada Takut dengan frekuensi 100Hz dan yang terakhir ada Sedih dengan frekuensi 75Hz. Frekuensi yang diputar akan menyesuaikan dengan frekuensi yang manusia pancarkan berdasarkan emosi-emosi yang telah dibahas berdasarkan buku *"How Emotions Develop and How They Organize Development"*.

Penggunaan teknik dan aliran yang sudah disebutkan sebelumnya dibuat berdasarkan seniman referensi yang dijadikan pedoman dalam pembuatan karya dengan sketsa yang merupakan potret diri penulis. Emosi pada karya *"Rasa"* yang bertuliskan nomor satu adalah emosi Senang dan akan diputar frekuensi sebesar 540Hz, yang kedua ada Cinta dengan frekuensi 500Hz, kemudian yang ketiga ada Marah dengan frekuensi 150Hz, lalu ada Takut dengan frekuensi 100Hz dan yang terakhir ada Sedih dengan frekuensi 75Hz. Frekuensi yang diputar akan menyesuaikan dengan frekuensi yang manusia pancarkan berdasarkan emosi-emosi yang telah dibahas berdasarkan buku *"How Emotions Develop and How They Organize Development"*.

Alat yang digunakan untuk pengambilan sketsa karya *"Rasa"* adalah *lighting*, ponsel dan *tripod*. *Lighting* digunakan untuk mengambil efek *chiaroscuro* atau gelap terang dengan tata letak satu arah. Pengambilan gambar menggunakan ponsel dan *tripod* yang diambil manual menggunakan *timer* oleh penulis sendiri. Sedangkan media untuk proses pembuatan karya digital, penulis menggunakan Ipad dan Apple Pencil pada aplikasi Procreate.

Sketsa yang digunakan dalam pengerjaan karya tugas akhir adalah potret diri penulis dengan memainkan cahaya untuk menimbulkan efek gelap terang atau *chiaroscuro*. Angle foto akan dibuat berbeda dengan menyesuaikan setiap emosi dasar. Berikut adalah sketsa untuk karya *"Rasa"* yang di foto untuk pengerjaan karya tugas akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Karya

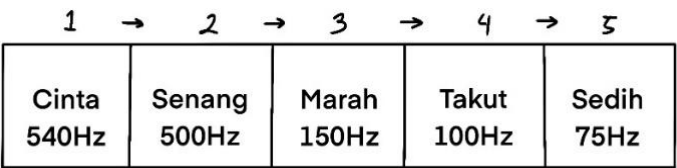
Emosi yang dialami manusia dalam keseharian didasari dari dua emosi, yaitu positif dan negatif. Proses interaksi yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari dapat memicu emosi dalam diri manusia. Emosi yang timbul merupakan emosi hasil dari proses interaksi sosial yang dilakukan sehari-hari. Contoh interaksi sosial yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah interaksi antara anggota keluarga. Emosi yang dirasakan pada interaksi sosial ini bisa positif maupun negatif, dan dapat mempengaruhi aktifitas sehari-hari. Berdasarkan buku *“Organisation and Development of Emotion”* karya Fischer, dkk, emosi terbagi menjadi dua superordinat yaitu positif dan negatif. Kedua emosi ini terbagi menjadi lima emosi dasar, yaitu emosi positif yang terdiri dari cinta dan senang, serta emosi negatif yang terdiri dari marah, sedih dan takut.

Penggunaan gagasan emosi dasar dalam pembuatan karya diambil dari pengalaman pribadi penulis dalam kehidupan sehari-hari. Dimana saat terjadinya proses interaksi dalam lingkungan sosial dalam kehidupan sehari-hari akan memicu emosi pada diri manusia. Emosi ini dapat mempengaruhi suasana hati, keseharian, dan suasana lingkungan sosial. Bahkan emosi yang muncul dapat mempengaruhi pengambilan keputusan dalam keseharian. Jika emosi positif yang muncul maka reaksi terhadap lingkungan sosial akan menjadi positif, sebaliknya jika emosi negatif yang muncul maka reaksi terhadap lingkungan sosial akan menjadi negatif juga. Hal ini menjadi sarana refleksi diri bagi penulis untuk lebih mengenal emosi yang dirasakan dalam keseharian, baik kepada diri sendiri maupun lingkungan sosial. Refleksi ini bertujuan untuk menghindari reaksi negatif yang akan diberikan kepada diri sendiri maupun lingkungan sosial.

Terlepas dari pembahasan paragraf diatas, tanpa disadari interaksi pada keseharian manusia dapat memicu emosi dan dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Tanpa

kesadaran akan emosi yang sedang dialami, emosi akan terus menumpuk dan dapat mempengaruhi tindakan yang akan diambil dalam keseharian manusia. Karena interaksi sosial tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, penting untuk memahami dan mengenali emosi yang muncul pada diri sendiri. Hal ini penting supaya manusia dapat memahami tentang kesehatan mental dan untuk belajar mencintai diri sendiri supaya terhindar dari aksi self-harm bahkan bunuh diri.

Karya tugas akhir ini berjudul “Rasa” dengan visual lima emosi dasar manusia yang mengambil referensi dari buku “*Organisation and Development of Emotion*” karya Fischer, Shaver dan Carnochan. Visual yang akan digambarkan merupakan potret diri penulis yang mewakili lima emosi dasar yaitu senang, cinta, marah, takut dan sedih yang dilukis secara digital.



Gambar 3.2. Alur Penampilan Karya
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Tugas akhir yang dibuat terdiri dari lima emosi dasar yang sudah disebutkan sebelumnya. Karya akan dibuat secara digital dalam bentuk potrait dengan teknik *chiaroscuro* didampingi dengan audio berupa frekuensi menurut buku David R. Hawkins berjudul “*Healing and Recovery*” yang mewakili lima emosi dasar. Visual dalam segi pengkayaan mengaplikasikan aliran ekspresionis dari seniman referensi yaitu Henrik A. Uldalen dan dipadukan dengan teknik *chiaroscuro* dari Gustave Courbet.

Pembuatan karya tugas akhir ini menggunakan aliran ekspresionisme dengan teknik *chiaroscuro* untuk menonjolkan emosi yang ingin divisualisasikan, dan diiringi dengan audio berupa frekuensi emosi dasar manusia menurut buku David R. Hawkins berjudul “*Healing*

and Recovery” dengan tujuan untuk memberikan nuansa emosi berupa frekuensi dimana manusia sendiri mengeluarkan frekuensi tertentu saat merasakan emosi tertentu. Hasil akhir dari pengkaryaan merupakan bentuk dari seni *new media* karena penulis menggunakan teknik lukis *digital painting* dan audio berupa frekuensi yang disatukan dalam bentuk video.

Hasil Karya

Judul : “Rasa”

Tahun : 2023

Medium : Digital Painting

No.	Visual	Audio	Keterangan
1.	 Emosi Senang	540Hz	Ekspresi pada emosi senang menunjukkan mata yang menyipitkan mata dan bibir yang tersenyum hingga menunjukkan gigi. Ekspresi ini menggambarkan emosi senang yang dirasakan penulis.
2.		500Hz	Ekspresi pada emosi cinta menunjukkan tangan yang menyentuh wajah, bibir yang tersenyum lebar serta mata yang tertutup. Ekspresi ini menunjukkan rasa cinta

	Emosi Cinta		pada diri sendiri yang dirasakan oleh penulis.
3.	 Emosi Marah	150Hz	Ekspresi pada emosi marah menunjukkan dahi dan hidung yang berkerut, mata menatap ke arah audience serta bibir cemberut. Ekspresi marah ini menunjukkan saat penulis marah terhadap sesuatu atau seseorang.
4.	 Emosi Takut	100Hz	Ekspresi pada emosi takut menunjukkan kedua tangan yang menutupi bibir yang menganga, dahi yang mengernyit serta mata yang membelalak. Ekspresi ini menunjukkan saat penulis takut saat melihat atau merasakan emosi takut.

5.		75Hz	Ekspresi pada emosi sedih menunjukkan tatapan mata yang kosong dan raut muka yang datar. Ekspresi ini menunjukkan saat penulis merasakan emosi sedih.
	Emosi Sedih		

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat penulis sampaikan dalam laporan tugas akhir ini yaitu, terdapat emosi dasar di dalam diri manusia yang berdasarkan pengalaman pribadi penulis dapat timbul dari interaksi sosial dalam keseharian, terlebih lagi pada era digital dimana teknologi komunikasi semakin canggih.

Emosi positif senang memiliki frekuensi di 540Hz yang muncul ketika terjadi interaksi yang membuat suasana hati terasa lebih baik dan cenderung mengarah kepada pengambilan keputusan ke arah positif. Emosi positif cinta memiliki frekuensi di 500Hz yang akan muncul ketika berinteraksi dengan lingkup sosial terdekat seperti keluarga, pasangan ataupun teman dekat, yang juga dapat membuat suasana hati menjadi lebih baik dan emosi ini memungkinkan untuk terus dirasakan dalam jangka panjang.

Emosi negatif marah memiliki frekuensi 150Hz yang berkaitan dengan konflik antar individu maupun kelompok dalam lingkup sosial yang memiliki kemungkinan dalam pengambilan keputusan ke arah negatif. Emosi negatif takut memiliki frekuensi 100Hz yang timbul akibat merasa terancam dalam proses interaksi sosial dan merupakan salah satu bentuk dari perlindungan diri. Emosi negatif sedih memiliki frekuensi 75Hz, paling kecil

dibandingkan seluruh emosi sebelumnya. Emosi sedih seringkali bersumber dari lingkup sosial terdekat dan memiliki kemungkinan bertahan pada diri manusia dalam waktu yang lama.

Emosi dasar manusia yang penulis sampaikan merupakan referensi dari buku *How Emotions Develop and How they Organize Development* dan frekuensi audio berasal dari buku *Healing and Recovery*. Dengan penggunaan aliran *mix media* pada tugas akhir ini, penulis ingin memvisualisasikan dalam bentuk audio dan visual dengan harapan audience dapat merasakan emosi dasar yang telah disebutkan. Penulis juga berharap dalam pembuatan tugas akhir ini dapat menyampaikan tentang *awareness* akan kesehatan mental pada diri sendiri agar terhindar dari perilaku negatif yang muncul akibat emosi yang tidak terkontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Elektronik (*e-book*)

Darmawan, Ade dkk. (2006) APRESIASI SENI MEDIA BARU.

Ekman, Paul. (2003). *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*.

Fischer, Kurt W. dkk (1990). *How Emotions Develop and How they Organize Development*.

Hatfield, Elaine dkk. (1994). *Emotional Contagion*.

Hawkins, David R. (2009). *Healing and Recovery*.

Tribe, Mark dan Reena Jana, (2006) *New Media Art*.

Jurnal

Maulana, Fariz F. dkk. (2020) *Generasi Z dan Teknologi*.

Pratama, Deden. (2008). *MENGENAL DIGITAL PAINTING*.

Ramadhan, Mochammad S. (2019). The Implementation of Chiaroscuro Visual Characters Using Woodcut Printmaking Technique on Textile.

Rachmawanti, Ranti, dkk. (2023). Pelatihan Seni Rupa: Implementasi Lukis Digital Dalam Platform Digital Kultur.

Yuningsih, Cucu R. dan Rachmawanti, Ranti. (2022) Implementasi Teknologi dalam Teknik Melukis.

Web

KBBI (2023, Agustus 3). Accessed from: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>