**Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

**Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1. Desain Produksi

Lobrutto (2002) mengatakan, desain produksi merupakan seni visual dan keterampilan dalam pembuatan cerita sinematik. Tampilan dan gaya sebuah film terbuat dari imajinasi, kesenian, yang berkolaborasi dengan Sutradara, Penata kamera dan desainer produksi. Selain itu desainer produksi bekerja dalam proses aplikasi desain yang menjadikan skenario dalam metafora visual, palet warna, arsitektur dan periode spesifik, lokasi, desain, dan set (hlm. 1).

Lobrutto menambahkan Tugas Seorang desainer produksi adalah menginterpretasikan dan menerjemahkan sebuah cerita, karakter, dan tema narasi menjadi sebuah gambar yang mencakupi Arsitektur, dekorasi, ruang, nada suara, dan tekstur. Desainer produksi menggunakan sketsa, ilustrasi, foto, model, dan *storyboard* yang detail untuk merencanakan desain di setiap *shot*nya secara detail. Selain itu menurut Lobrutto Desainer produksi merupakan jabatan yang bertanggung jawab atas *pekerjaan art director, property master, painters, carpeters* (hlm. 1). Menurutnya Melalui arsitektur, bentuk, ruang, warna, dan tekstur, desain sebuah film dapat merepresentasikan sebuah cerita dan mengidentifikasi sebuah karakter (hlm. 13).

Selain itu Lobrutto menjelaskan bahwa, Seorang desainer produksi harus mengerti dan memahami sebuah karakter dalam film untuk membangun suasana dalam film (hlm. 30). Lalu Lobrutto menjelaskan, sebuah penyampaian cerita



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

melalui visualisasi dari segi *set* dan *property* pada sebuah film akan diinterpretasikan oleh seorang desainer produksi. Seorang desainer produksi dapat merepresentasikan pendalaman karakter melalui beberapa elemen seperti warna, ruang, dan tekstur (hlm. 25). Selain itu Lobrutto menjelaskan bahwa bahan dan tekstur dapat dijadikan salah satu bentuk penyampaian cerita dalam sebuah film. Tekstur dapat menginformasikan penonton tentang status ekonomi, waktu dan tempat, dan kondisi sosial dan politik lingkungan cerita (hlm. 89).

## 2.2. Nostalgia Dalam Film

Grainge (2003) menjelaskan, terdapat 3 jenis kontemporer sinema Hollywood yang dipengaruhi oleh masa lalu yaitu, film sejarah, film periode, dan film retro. Ia menjelaskan bahwa film retro memobilisasi kode tertentu yang memiliki konotasi sensibiltas masa lalu yang dapat mewakilkan sebuah dekade sebagai sebuah bentuk yang dapat diingat. Dan Grainge menyimpulkan bahwa, film retro kurang mementingkan akurasi sebuah sejarah dan lebih banyak memasukkan unsur kode yang berkonotasi masa lalu (hlm. 187).

Grainge juga mengatakan, bahwa formulasi film retro memiliki kesamaan dengan formulasi yang disimpulkan oleh Fredric Jameson mengenai film nostalgia, yang membangkitkan perasaan nostalgia melalui representasi dan stereotip pada masa lalu, Selain itu film retro menggunakan istilah nostalgia untuk menggambarkan sebuah mode yang dapat menghubungkan peforma film dengan penontonny. Menurutnya Masa lalu dalam film retro tidak terfokuskan pada rekonstruksi di masa lalu. Film retro lebih terfokuskan terhadap *memorialisation*



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

dan membayangkan kembali masa lalu di masa sekarang (hlm. 188). Selain itu Grainge menjelaskan, Perpaduan masa lalu dengan masa sekarang merupakan esensi dari film retro. Film retro menggunakan daya tarik yang menggabungkan unsur masa lalu dengan masa sekarang, menjadi *retrospektif* yang melibatkan pengelihatan masa lalu pada saat ini (hlm. 189).

Selain itu Cook (2005) menyatakan, beberapa film memori menggunakan penggabungan karakteristik masa lalu dengan masa sekarang untuk mempertanyakan gagasan sebuah kemajuan. Ia juga mengatakan bahwa nostalgia fiksi menghubungkan gaya berpakaian pada suatu periode untuk menarik penonton agar dapat membayangkan atau menggambarkan sebuah pengalaman. Masa lalu menunjukan sebuah pertemuan situs imajinatif yang kompleks, menggabungkan fantasi, emosi dan penilaian kritis, dimana pengetahuan itu tidak pernah dapat sepenuhnya penting untuk diambil (hlm. 10).

### 2.3. Nostalgia Dalam Karakter

Wilson (2005) menjelaskan, nostalgia merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari kata *nostos* yang berarti kembali ke rumah, dan *algia* yang berarti perasaan sakit atau kerinduan (hlm. 21), seperti dikatakan oleh Wilson, Nostalgia sering kali terkait dengan kerinduan seseorang akan masa lalunya meskipun kenangan itu bersifat pahit atau manis. Jenis kerinduan nostalgia terbagi menjadi dua yaitu *restoractive* dan *reflective nostalgia* (hlm. 31).

Pengertian *restorative nostalgia* dan *reflective nostalgia* diperjelas dalam sebuah *buku,* Boym mengindentifikasi (seperti dikutip oleh Wilson, 2005)



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

kecendrungan dari *restorative* dan *reflective nostalgia* berdasarkan pendalaman makna dan bentuk kerinduannya. *Restorative nostalgia* merupakan jenis kerinduan yang memiliki motivasi untuk mendapatkan kembali kenagan yang terjadi di masa lalunya (hlm. 31).

Selain itu, Boym (seperti dikutip oleh Wilson, 2005) menjelaskan lebih dalam, bahwa seseorang yang mengalami *restorative nostalgia* tidak menganggap diri mereka sedang bernostalgia. Sebaliknya, mereka percaya bahwa mereka sedang mengejar kebenaran. Nostalgia jenis ini, biasa digunakan untuk mempertahankan kebangkitan nasional dan rasa nasionalis di seluruh dunia, yang meliputi anti modern kepercayaan dalam pembuatan sejarah dengan cara kembali ke simbol nasional dan kepercayaan melalui pertukaran teori konspirasi (hlm. 31).

Berbeda dengan *reflective nostalgia* yang lebih menunjukan sifat kemerenungan seseorang akan kerinduan dan kehilangan. Boym menjelaskan bahwa "fokus di sini adalah bukan pada cara untuk membenarkan kesalahan yang terjadi di masa lalu tetapi, dilihat sebagai meditasi atau renungan sebuah perjalanan sejarah (hlm. 31-32).

Selain itu Sprengler (2009) mengatakan, film lama dan pengalaman masa lalu merupakan 2 obyek dari nostalgia yang dapat memperkuat rasa kerinduan. ia juga menjelaskan bahwa Stabilitas dan kepastian dapat mendefinisikan keadaan awal yang menunjukan keseimbangan dan obyek nostalgia yang merupakan bagian dari konstruksi *retrospectif*. Perasaan nostalgia membentuk masa lalu



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

menjadi sebuah keinginan untuk mengatasi masalah dan keinginan khusus di masa kini. (hlm. 72-73).

Davi's (seperti dikutip oleh Wilson, 2005) membedakan nostalgia menjadi nostalgia kolektif dan nostalgia pribadi, nostalgia kolektif merupakan nostalgia yang berhubungan dengan objek simbolis yang bersifat umum, luas dan akrab, sumber daya simbolik berasal dari masa lalu yang dapat memicu perasaaan untuk merasakan nostalgia secara bersamaan (Misalnya, bendera nasional). Sedangkan nostalgia pribadi berhubungan dengan gambar simbolis dan sindiran akan masa lalu yang berasal dari biografi seseorang, dan bersifat lebih khusus/unik, dan individualis seperti contohnya adalah ingatan akan senyum orang tua (hlm. 30-31).

Wilson juga menjelaskan, bahwa Mengumpulkan barang antik dapat menghubungkan seseorang terhadap peristiwa yang dianggap penting dalam hidupnya. Jenis materiil suatu obyek dapat memicu sebuah kenangan, emosi, dan koneksi terhadap orang-orang dan tempat dimana mereka tinggal. Benda yang dikumpulkan oleh seseorang dapat mengidentifikasi identitas mereka (hlm. 112-113).

## 2.4. Memori

Dalam sebuah buku, Mills dan Coleman (seperti dikutip oleh Wilson, 2005) menjelaskan, bahwa nostalgia dapat memicu emosi yang berhubungan dengan kenangan masa lalu. Nostalgia merupakan salah satu jenis dari memori otobiografi. Nostalgia berasal dari beberapa memori (hlm. 23). Selain itu Menurut



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

Garde (2011), memori merupakan suatu hal yang ada di dalam diri manusia yang serupa dengan emosi (hlm. 14). Menurutnya Seseorang dapat membangun ingatannya untuk mengingat kenangan masa lalu atau nostalgia dengan cara mencium aroma, mendengarkan suara, melihat gambar yang memiliki hubungan dengan masa lalunya (hlm. 15).

Di dalam sebuah buku, Tuvling dan Craik (seperti dikutip oleh Stenberg dan Stenberg Karin, 2012) juga menjelaskan hasil penelitian neuropsikologi ekstensif, yang mengemukakan bahwa memori terdiri dari dua jenis dasar: deklaratif (eksplisit) memori dan bentuk yang tidak dapat ditunjukkan memori (implisit), yang masing-masing dapat berhubungan dengan struktur otak diskrit dan proses (hlm. 212). Dan Michaelian (2016) menjelaskan lebih dalam mengenai memori deklaratif yang terbagi menjadi memori episodik dan memori semantik, memori episodik merupakan memori yang berhubungan dengan peristiwa pribadi di masa lalu, dan memori semantik merupakan sebuah memori yang mengingat fakta dan dalil. memori semantik berhubungan dengan kesadaran rohani seperti ketika orang mengingat sebuah fakta, Hal ini membuktikan bahwa seseorang mengingat. Berbeda memori episodik yang terkait dengan kesadaran etik *autonoetic* seperti ketika seseorang mengingat sebuah episode yang berhubungan dengan pengalaman, salah satunya adalah tidak sekedar menyadari tetapi juga mengingat suatu peristiwa yang terjadi di masa lalu sendiri (hlm19-20). Selain itu Bjorklund, Schneider dan Hernandez Blasi (seperti dikutip oleh Stenberg dan Stenberg Karin, 2012) menjelaskan terdaapat 3 tahap cara mengingat memori di dalam otak manusia:



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

• Dalam *encoding*, otak mengubah data sensoris menjadi bentuk representasi mental.

• Dalam penyimpanan, otak menyimpan informasi dikodekan dalam memori.

• Dalam pengambilan, otak menarik keluar atau menggunakan informasi yang tersimpan dalam memori (hlm. 187).

## 2.5. Perkembangan Dunia Hiburan Indonesia Tahun 1960-1980

Menurut Sachari (2007), sudah menjadi ciri sejarah bahwa nilai-nilai estetis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari produk budaya yang mengisi setiap zaman (hlm. 17). Ia menjelaskan dalam membaca budaya visual, pada hakikatnya terdapat 3 sudut pandang hirarkis yang berbeda, sudut pandang tersebut merupakan, Sudut pandang berdasarkan fungsi (fungsional), Sudut pandang berdasarkan nilai-nilai, dan sudut pandang berdasarkan pemaknaan (hlm. 18)

### 1. Sudut Pandang Berdasarkan Fungsional

Aspek fungsional selalu menyertai segala obyek visual yang diciptakan manusia, baik dalam bentuk yang paling sederhana, yaitu kegunaan, maupun dalam bentuk yang kompleks seperti sebuah struktur atau wujud operasional yang rumit. Dalam memecahkan sebuah permasalahan desain (obyek visual), aspek fungsional selalu menempati urutan prioritas pertama, terutama hal-hal yang berkaitan dengan aspek teknis, bahan, dan kekuatan.



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

**2. Sudut Pandang Berdasarkan Nilai-Nilai**

Hampir semua benda yang berada di sekitar kehidupan manusia selalu mempertimbangkan aspek kebaikan, kepatutan, keindahan, dan keharmonisan dalam berbagai latar belakang dan hirearkinya. Untuk itu, dalam mengamati objek visual, pengamat jangan sampai 'meninggalkan' unsur-unsur yang menyelimuti objek tersebut sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari substansi yang melatar belakanginya.

**3. Sudut Pandang Berdasarkan Pemaknaan**

Dalam hal ini yang dimaksud bukanlah sekedar makna dari sisi semantik produk, sebagaimana yang lazim dalam pembahasan semiotika visual, melainkan makna yang membangun eksistensi peran dalam sejarah kebudayaan. Sosok sebuah kursi tidak dilihat lagi substansinya sebagai benda sebagaimana benda-benda lainnya yang menyertai kehidupan manusia, tetapi objek visual tersebut diamati perannya dalam memberi makna sebuah peristiwa (hlm. 18).

Sachari (2007), mengatakan, pada saat masa pemerintah kolonial, para ahli sejarah mengamati bangsa (*nation-state*) Indonesia yang seolah-olah terpecah menjadi dua kelompok: pertama, bangsa Indonesia yang terikat secara geografis, etnis, dan kesamaan budaya. Kedua, masyarakat kolonial yang dominan menguasai wilayah territorial Nusantara, termasuk di dalamnya tatanan kebudayaan asing, terutama Belanda yang berperan dalam proses pembentukan



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

nilai-nilai dan pembangunan budaya modern (hlm. 17).

Selain itu, Sachari menjelaskan, pada paruh ke dua abad ke 19 banyak karya arsitektur rumah tinggal yang menerapkan gaya campuran Eropa-Jawa. Seperti perumahan yang terdapat di Pondok Gede, Grogol, hingga rumah-rumah yang memiliki gaya ke-Jawaan seperti rumah Veteran. Rumah Jepang, dan perumahan di Ciseeng. Perpaduan antara gaya Eropa dan Jawa ini kemudian melahirkan konsep rumah indis (*Indisch woonhuis*) yang banyak dihuni oleh masyarakat Belanda dan keturunan campuran Indo-Belanda (hlm. 89).

### 2.5.1. Musik

KS (2013) menjelaskan, perekaman musik sudah ada di Batavia dan Surabaya pada masa penjajahan Belanda. Gramafon Columbia serta peralatan studio rekaman yang dibawa ke Hindia Belanda awal abad 20 dan dijadikan sebagai cikal bakal lahirnya industri musik Indonesia (hlm. 6). Dan Menurut Sen dan Hill (2000), musik merupakan bagian dari konten televisi dan radio (hlm. 164). Selain itu, KS juga menjelaskan, pada tahun 1959 berdiri sebuah band bernama Kus Bros yang beranggotakan Jan, Djon Koeswoyo, Yok Koeswoyo, Yon Koeswoyo, Nomo Koeswoyo dan Tony Koeswoyo, namum ketika Kus Bros mencoba untuk masuk studio rekaman anggotanya Kus Bros memiliki perubahan menjadi Tony, Nomo, Yon, dan Yok (hlm. 16-17).

Sen dan Hill (2000) menjelaskan, pada awal tahun 1960, produser musik Indonesia mencoba memperkenalkan *genre* musik seperti keroncong, atau imitasi musik barat seperti *Pat Boone*, yang diizinkan Indonesia untuk diterbitkan (hlm.



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

166). Menurutnya lagu *group band* rock barat seperti *Rolling Stones*, *Deep Purple*, dan *group band* Indonesia seperti *The Rollies* dan *God Bless*, sering sekali diputar di Stasiun radio, dan tampil pada acara konser musik rock yang dipentaskan di kota-kota besar Indonesia (hlm167). Sen dan Hill (2000) juga menjelaskan, Koes Plus merupakan salah satu *group band* popular pada awal tahun 1970 yang menunjukkan potensi pasar dan memiliki pengaruh terhadap peningkatan rekaman dan distribusi jaringan (hlm. 168). Dan menurut KS (2013) Tony dan adik-adiknya yang sering tampil di pesta-pesta ulang tahun di kawasan Kebayoran Baru, suatu waktu bertemu Adikarso yang kemudian membawa mereka ke Irama (hlm. 17). KS (2013) menjelaskan, Atas saran Mas Yos, Kus Bros mejadi Kus Bersaudara. PH-PH Kus Bersaudara yang diproduksi Irama serta-merta diminati masyarakat luas berkat seringnya Kus Bros tampil di berbagai pentas yang dipenuhi anak-anak muda (hlm. 18).

KS juga menjelaskan, Setelah menerbitkan piringan hitam (*long play*), *extended play* dan *Single play,* Kus Bersaudara menjadi semakin popular. Tony dan adik-adikya tampil di berbagai acara. Termasuk manggung secara berkala di gedung bioskop Metropole (kemudian menjadi Megaria), sebagai selingan pemutaran film di restoran Bandara Kemayoran dua kali seminggu. Yang hadir hampir selalu meminta membawakan lagu-lagu *The Beatles* (hlm. 21). Ia menjelaskan, Walaupun pemerintah meberlakukan Panres nomor 11 tahun 1965 yang melarang musik *ngak-ngik-ngok* dari Inggris dan Amerika Serikat, Tony sulit mengelak permintaan penggemarnya. Ketika Kus Bersaudara tampil di sebuah pesta di petamburan, Jakarta Pusat dan membawakan lagu The Beatles, *I*



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

*Saw Her Standing There*, lemparan batu menghujani atap rumah diikuti teriakan "Ganjang Nekolim! Ganjang Manikebu! Ganjang ngak-ngik-ngok!" pertunjukan pun terhenti (hlm. 21).

Sen dan Hill juga menjelaskan, Tergugatnya Kus Bersaudara karena memainkan musik *ngak-ngik-ngok* membuat *group band* Kus Bersaudara dipenjarakan pada tanggal 29 Agustus 1965 sampai terjadinya kudeta 30 september. Kus Bersaudara merubah karateristik *band* mereka yang menkombinasi lirik politik dan lagu rock yang dianggap mangukuti musik barat menjadi simbol radikalisme politik (hlm. 166-167). KS juga menjelaskan, Kus Bersaudara yang berganti nama menjadi Koes Plus menjadi berita utama Koran-koran pada bulan juli 1965, tapi yang paling tegas dan jelas sikapnya adalah wartawan dan sastrawan Mochtar Lubis (7 Maret 1922-2 Juli 2004) yang menulis surat kabar 2 di Jakarta yang menuliskan penahanan *group band* Koes Plus. Dengan tuduhan melakukan aksi subversif karena memainkan musik *a la Beatle*. (hlm. 21-22).

Sen dan Hill juga menjelaskan, setelah konflik politik pada tahun 1965-1966, memberikan dampak terhadap dunia musik indonesia karena pada saat itu dibuka kembali pasar Indonesia untuk produk musik barat, dan menstimulir band-band pop baru dan perfomers, yang sebelumnya dilarang (hlm. 167). Dan KS (2013) menjelaskan, Koes Bersaudara menghadapi masalah ketika Nomo meninggalkan posisinya sebagai penabuh drum dan memilih berusaha di luar bidang musik untuk menghidupi keluarganya. Tony sebagai pimpinan bertindak cepat mencari penggantinya Murry, mantan *drummer* Patas Band menjadi pilihan.



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

Lahirlah Koes Plus pada tahun 1969 yang kemudian menjadi *group band* papan atas setelah lagu Derita serta manis dan Sayang menawan hati penonton yang hadir dalam acara Jambore Band di Istora Senayan akhir tahun 1972 lagu tersebut menjadi populer pada era kaset (hlm. 24-25).

Menurut Sen dan Hill, Band yang bertahan lama pada tahun 1960-an adalah *Koes Brother* (hlm. 166). Menurutnya Beberapa budaya pop Indonesian mengalami pergolakan politik pada pertengahan tahun 1960 (hlm. 167). Dan ia juga mengatakan Pada awal orde baru muncul tekhnologi baru *cassette player* yang harganya relatif murah dan mudah untuk diakses oleh masyarakat. Produksi musik kaset mulai berjalan pada awal tahun 1966. (hlm. 168).

### 2.5.2. Cover Buku dan Majalah

Sachari (2007) menjelaskan, Pada awal abad ke-20 telah terdapat kulit buku dan majalah yang dicetak dengan beberapa warna dengan sistem blok warna. Seperti terlihat pada buku Langs verre Kunst (AJ de Neef), *Nederlands Indie* (C Lebeau), *Si Taloe, de Dessajongen* (FA. Schoppel), *De andere wereld* (B. Mohr), *Reise in die Inswelt dess Banda-Meeres , stc* (A. Heyer), Adat (CT Nix), *dan Nederl: Indische Vereeniging tot Naturbeshcherming* (M Fleischer) (hlm. 132). Ia mengatakan, pada pertengahan tahun 1960 mulai dipergunakan teknik klise untuk menampilkan warna yang natural namun karena keterbatasan teknologi Raster di dalam negeri, gambar yang ditampilkan masih terlihat kasar. Beberapa majalah menggunakan kertas Koran, terkecuali halaman depan dan tengah yang berisi foto menggunakan kertas kunsdruk yang halus, seperti pada majalah *star weekly* edisi awal (hlm. 132). Sachari juga mengatakan, Kulit buku cergam dan novel di era



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

tahun 70-an pada umumnya dirancang dan ditata dengan ilustrasi berwarna, penggunaan tipografi secara umum menggunakan Letraset, mecanorma, atau rugos (huruf gosok) serta menggunakan teknik kaligrafi bebas (hlm. 132).

Sachari juga menjelaskan, Dengan semakin populernya penggunaan mesin cetak *offset* berkapasitas besar, pada tahun 1980-an, percetakan kulit buku dan majalah tampak menunjukan peningkatan kualitas dengan separasi warna yang halus. Namun untuk kulit buku pelajaran dan non-fiksi di Indonesia hingga tahun 1990-an masih didominasi oleh gambar-gambar cetak blok dengan komposisi tipografi (hlm. 132).

### 2.5.3. Desain

Sachari (2007) mengatakan, Perkembangan desain grafis memperlihatkan kemajuan teknik mau pun tampilan yang lebih modern pada awal abad ke-20. Hal tersebut dapat dicermati pada berbagai perkembangan poster film, pengumuman, iklan, kemasan, maupun karya cetak lainnya seperti terlihat pada iklan *Tembaco Van Nelle* (M Van Meteren brouwer), *Fly To Java by KNILM* (J. Lavies), *Sumatra Java Rotterdamsche Llyod* (JAW Von Stein), *See Bali* (J. Korver), *Faroka de Indische Sigaret* (J. van der Vliet*), Obat Korrengzal Woods* (JJ van der Heijden). Dan kurang lebih 2 dekade setelah kemerdekaan, teknologi percetakan di Indonesia bssaru meningkat dengan hadirnya mesin cetak *web offset*, yang dipergunakan untuk pertama kalinya pada tahun 1969 untuk mencetak Koran *Harian Merdeka* (hlm. 130).



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

Sachari juga mengatakan, pada awal tahun 1970-an, sejalan dengan pertumbuhan kebudayaan pop, berkembang pula majalah bagi kaum muda, seperti Aktuil, Detektif romantika, Stop, Zaman, Gadis, dan sebagainya yang memiliki pasar luas di kalangan remaja. Majalah musik Aktuil di samping menyajikan perkembangan musik pop, juga menyajikan ilustrasi–ilustrasi alternatif yang diadopsi dari gaya *Pop Art* dan *psychedelic Art* (hlm. 130). Menurutnya Peran iklan dalam menyebarluaskan informasi gaya hidup modern juga cukup besar. Sebagaimana yang dikatakan oleh Nuradi, direktur *intervista Advertising*, unsur kemodernan merupakan tema yang amat berpengaruh, terutama di Negara-negara yang memiliki masyarakat dengan ketimpangan sosial yang besar. Akibat membanjirnya barang dan semakin banyaknya tayangan iklan, semakin luas pula konsumsi akan barang tersebut. Hal itu lambat laun memunculkan peningkatan kebutuhan akan cita rasa dalam masyarakat. Tumbuhlah kebiasaan-kebiasaan baru, seperti menggunakan sepeda motor, ruang berpendingin, minuman dingin, menonton siaran televisi, dan juga mendengarkan musik dengan suara berkualitas baik (hlm. 171).

Sachari menjelaskan, di era kemerdakaan dan pergolakan politik hingga paruh kedua tahun 1960-an, perkembangan karikatur yang merupakan wujud ilustrasi di sejumlah media massa memiliki kecendrungan untuk mengekspresikan situasi politik yang tidak menentu, seperti terlihat pada karikatur di harian *Bintang Timur, Harian Rakya, Warta Bhakti, Warta Berita,* dan sejumlah harian yang lain. Gambar karikatur yang ditampilkan langsung pada sasaran dan dilengkapi dengan teks-teks yang memperkuat ekspresi. Sedangkan pada tahun 1970-an, ungkapan



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

kritis para karikaturis tetap berlanjut, terutama untuk menyindir para pejabat tinggi dan arus modal jepang. Situasi ini sejalan dengan peristiwa Malari pada tahun 1974 (hlm. 135).

Sachari juga menjelaskan, Gambar Karikatur mulai menunjukan pelunakan pada paruh tahun 80-an dengan cara menampilkan sindiran, ataupun tokoh antagonis, seperti Oom Pasikom , Pailul, dan sebagainya (hlm. 135). Menurutnya pada tahun 1969, terbit majalah khusus bagi penggemar cergam dan illustrator yang berisi riwayat para pelukis cergam. Teknik menggambar, dan cergam bersambung (hlm. 150).

### 2.5.4. Gaya Bangunan Awal Abad 20

Sachari (2007) menjelaskan, di awal abad ke-20 ini, di wilayah Hindia Belanda telah berkembang azas profesionalitas dalam perancangan arsitektur sebagai bagian penting dari program modernisasi yang dilakukan oleh pemerintah. Profesionalitas ini dipelopori oleh biro konsultan Hulswit, Fermont & Ed Cuypers yang mengerjakan pekerjaan arsitektur secara tuntas hingga permasalahan detail bangunan bahkan desain interior dan pemebelannya (hlm. 92). Menurutnya, pada tahun 1950-1960, pengaruh nilai-nilai estetis dalam dunia desain dapat dikelompokkan atas 2 fenomena, yaitu pertama, kelompok yang menyerap gaya-gaya estetis yang berkembang di Eropa dan Amerika, seperti gaya internasional (*international style*), gaya jengki (*yankee, streamlining*), dan gaya modernism terutama pada gaya bangunan, desain grafis, dan mebel (hlm. 158).

Sachari juga menjelaskan, Beberapa contoh gaya international diterapkan



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

pada bangunan perkantoran, seperti terlihat pada bangunan departemen Tenaga Kerja, dan beberapa dasawarsa sebelumnya terdapat pula dicermati pada gaya bangunan Hotel Indonesia, Samudra Beach Hotel, Hotel Ambarukmo-Yogyakarta, gedung Sarinah, juga Wisma Nusantara. Sedangkan gaya jengki dapat dijumpai pada bangunan perkantoran, mebel dan perabotan, pakaian, dan perumahan. Unsur universal gaya jengki tersebut adalah bentuk melancip pada bagian penyangga (mebel) dan bentuk melancip ke bawah dengan sudut kemiringan tertentu(kusen dan dinding rumah) (hlm. 158-159). Menurutnya, Pada periode tahun 1950 hingga 1960-an, pembangunan gedung-gedung di Indonesia banyak menganut paham modernism (hlm. 96).

Sachari menjelaskan, di tahun 1960-an banyak rumah-rumah penduduk dibangun dengan gaya jengki (*yankee*), gaya popular yang memiliki keserupaan dengan gaya *Streamlining*. Gaya ini di populerkan oleh Norman Bell Geddes sebagaimana dituangkan dalam bukunya *Horizon* yang diilhami oleh hukum aerodinamika (hlm. 98). Tetapi Sachari juga menjelaskan, pada tahun 1970-an dunia Arsitektur di Indonesia mengalami masa perkembangan baru, disamping karena adanya perolehan dari penjualan minyak bumi, juga karena biro konsultan arsitektur mulai tumbuh pesat di berbagai kota besar. Ibu kota Jakarta dibawah gubernur Ali Sadikin, berusaha dijadikan sebagai kota metropolitan (hlm. 98). Menurutnya pada masa itu perumahan rakyat sering diartikan sebagai rumah pegawai negeri dan juga perumahan yang dibangun secara swadaya (hlm. 98).

Sachari juga menjelaskan, bahwa Nilai-nilai estetik modern dunia yang



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

tumbuh antara di tahun 1970-an mengalami dinamisasi yang besar. Yang utamanya adalah berkembangnya gaya pop dan anak-anak budayanya yang dipopulerkan oleh para pemusik aliran keras dan media massa. Gaya pop yang menyertai fenomena musik dunia juga diadopsi oleh para perupa di tanah air melalui karya ilustrasi, poster, sampul kaset, sampul piringan hitam, pakaian dan berbagai tata panggung pagelaran musik nasional (hlm. 159-160). Dan menurutnya, Gaya pop diaplikasikan dalam berbagai hal di tanah air, terutama oleh para seniman muda yang kritis dalam memandang situasi sosial masyarakatnya. Majalah musik kaum muda yang amat popular di tahun 70-an, Aktuil, yang mencoba menampung serapan gaya pop dalam berbagai ilustrasi poster, dan rubrik-rubrik seni populer, pada akhirnya mengilhami sejumlah seniman muda dalam berkespresi (hlm. 160).

### 2.5.5. Produk Mebel Dan Kerajinan

Sachari (2007) menjelaskan, gaya mebel di Indonesia pada tahun 1960-an memiliki kecendrungan untuk menyerap gaya jengki yang juga sedang popular dalam dunia arsitektur. Tetapi menginjak tahun 1970-1980-an gaya mebel di Indonesia cenderung menyerap gaya modernism, terutama gaya yang berkembang di kawasan Negara Eropa, baik untuk sofa maupun kursi. Unsur gaya yang diserap bercirikan bentuk yang plastis dan menampilkan kejujuran material serta gembung. Menurutnya, dalam paruh kedua tahun 1980-an volume ekspor mebel kayu mengalami peningkatan sebagai produk yang memiliki nilai tambah. Peningkatan produk mebel kayu dan rotan, selain disebabkan melimpahnya bahan kayu di Indonesia, juga disebabkan adanya larangan ekspor kayu gelondongan



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

dan rotan mentah pada tahun 1985. Desain yang dihasilkan pun amat bervariasi, mulai dari desain yang bercorak modern hingga yang tradisional, sedangkan sumber desain umumnya masih tergantung kepada pemesan dan sebagian lagi meniru dari majalah (hlm. 125).

### 2.6. *Interpreting Collection*

Menurut Pearce (1994), Sebuah benda dapat memiliki nilai guna jika dilihat dari pengaruh benda tersebut terhadap dunia. Hal ini dapat disimpulkan jika melihat sebuah benda dari sisi fungsionalis, materialistik atau perspektif manfaat sebuah benda (hlm. 12). Menurutnya Sebuah benda memliki arti yang menarik jika dilihat dari asosiasi masa lalunya: hal ini Memberikan makna sejarah terhadap sebuah benda (hlm. 12). Pearce juga menjelaskan, bahwa Semua benda dapat memilki variasi makna. Melebihi arti sebuah benda sebagai materi. Seperti yang dikaji oleh psikist, kimiawi, dan biologist berpendapat sebuah benda memiliki 3 jenis makna yang luas. Pertama, benda yang terlibat pada perubahan energi, materi, dan informasi. Seperti, bagaimana seorang manusia melihat nilai fungsi dari suatu benda dan melihat kemelekatan informasi yang membicarakan mengenai karakteristik sosial*, personal feeling dan religious beliefe*. Yang ke dua, kita dapat mengatakan sebuah benda memiliki arti karena benda tersebut bagian dari sebuah kode, set atau struktur. Yang ketiga benda dapat memberikan arti karena memiliki makna konten yang berhubungan dengan sejarah dan dapat merubah sebuah pikiran dan asosiasi terhadap benda tersebut. (hlm. 12).



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

Pearce menjelaskan Sebuah benda yang memilliki konotasi dan memiliki konteks sejarah yang bersifat pribadi dapat memberikan sebuah emosi dan kenang-kenangan nostalgia, mengenang akan pahit dan manis sebuah kenangan tersebut. Dan di dalam kehidupan seseorang yang memiliki sebuah benda tersebut ia akan lebih mengharagai dan memaknai kenanganya dibandingkan dengan kehidupannya yang sekarang (hlm. 20).

## 2.7. Tekstur

Donaldson (2014) mengatakan, seluruh film memiliki tekstur. Tekstur dapat digunakan untuk menyampaikan *mood* sebuah film kepada penonton, karena melalui tekstur seseorang akan merasakan sifat sebuah benda atau material, seperti kasar, halus, licin , dan bervolume. beberapa film mengaplikasikan tekstur pada kostum, lingkungan sekitar, dan tubuh manusia untuk mengidetifikasi sebuah rasa (hlm. 1). Ia mengatakan, dalam visual art, tekstur digunakan untuk mendeskripsikan sifat sebuah benda dari permukaan dan fungsinya, sehingga penerapan tekstur dapat sesuai dengan konten dan emosi. Jenis Karakter bahan yang dipilih baik secara fungsional untuk menciptakan substansi dan makna (hlm. 15).

Lobrutto (2002) juga mengatakan, tekstur memiliki peran penting dalam menciptakan makna autentik sebuah benda yang dapat mengidentifikasikan efek, usia, pemakaian, penggunaan, dan berlalunya waktu yang mencerminkan hasil dari kondisi lingkungan di sekitar (hlm. 89). Ia menjelaskan, Sebuah set yang memiliki kesan tua dapat dilihat melalui struktur yang pudar dengan sedikit kotor,



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

bukan berdasarkan lokasi yang nyata secara alami dan organik berusia oleh unsur-unsur lingkungan (hlm. 90).

Demers (2002) mengatakan, untuk mengidentifikasi sebuah tekstur, seseorang harus bisa membedakan tekstur dengan material. Material merupakan bahan dasar sebuah benda seperti, kayu, metal, dan kaca sedangkan tekstur merupakan sifat yang dimiliki sebuah material, seperti contohnya adalah, baja yang berkarat, kain yang kotor, dan kaca yang buram (hlm. 20)

## 2.8. Warna

Lobrutto (2002) menjelaskan, Warna merupakan salah satu elemen yang digunakan dalam desain produksi. Warna tidak hanya digunakan untuk mencapai *verisimilitude* pada gambar, warna dapat memberikan informasi mengenai waktu dan tempat, mendefinisikan karakter, dan membangun emosi, suasana hati, suasana, dan sensibilitas psikologis (hlm. 77). selain itu Triedman (2015) menjelaskan, bahwa seniman pada tahun 1960 menggunakan warna sebagai bentuk ekspresi emosi pribadi dan ungkapan keinginan untuk bebas dari ideologi klasik. Yang dapat dilihat dari pecahnya konvensional masyarakat tahun 1950 (hlm. 112).

Niven (2012) juga menjelaskan, kebebasan pada tahun 1960 disimbolisasikan dengan gaya berpakaian masyarakat yang mengekspresikan dirinya (hlm. 58). Ia mengatakan, pada tahun 1960 terdapat jenis mode yang berbeda-beda namun memiliki visi yang sama yaitu untuk menggambarkan bentuk ekspresi setiap individu seperti, *Beatnik* yang identik dengan pakaian



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

warna gelap seperti hitam, *Hippie* identik dengan alam dan warna-warna ceria seperti kuning, dan oranye yang dipadupadankan dengan motif bunga-bunga dan manik-manik, dan di beberapa kota memiliki *trend* yang memadu padankan gaya *Asian* pada *trend*-nya seperti, *Tend Dresses,* dan *Nehru jacket,* selain itu terdapat mode pop art yang identik dengan penggunaan foto dalam motif baju, dan psychedelic yang identik dengan warna cerah dan beraani terhadap penerapapan busananya, dan beberapa mode busana yang berkembang pada tahun 1960 terinspirasi dari science fiction film dan buku (hlm. 58).

Rooney (2009) menjelaskan, London merupakan titik pusat dunia mode. Istilah *Swinging London* diciptakan untuk menggambarkan perubahan dinamis sebuah waktu dan kota yang tampak (hlm. 27). Dan Niven (2012) mengatakan, pada tahun 1960, gaya busana wanita merepresentasikan kepribadian seseorang (hlm. 31) . Selain itu Ashley (2011) mengatakan, The Beatles merupakan salah satu band yang terkenal dengan gaya berpakaian *London look* (hlm. 27).

Niven (2012) menjelaskan, Tahun 1970 identik dengan gaya busana yang memiliki warna yang berani (hlm. 31). Triedman mengatakan (2015), Tahun 1970 merupakan tahun yang kurang memiliki gejolak terhadap pemikiran kebebasan. Masyarakat dominan melakukan eksperimen terhadap lingkungan sekitar. warna yang menjadi *trend* pada tahun ini adalah oranye labu dan hijau alpukat yang dipadupadankan dengan warna emas panen. Gerakan yang terjadi di Amerika memperluas warna pada periode ini, dan menyertakan warna alam seperti emas, layar abu-abu dan teal (hlm. 113). Lobrutto (2002) mengatakan, Warna yang cerah mewakili kebahagiaan, kesembronoan, dan suka cita, atau mereka dapat



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017

menjadi keras dan norak selain itu, warna yang hangat seperti oranye, kuning, dan merah akan memberikan efek lebih dekat ke kamera dari warna-warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu. Warna-warna dingin membuat objek terlihat lebih besar dan lebih jau (hlm. 82).



Pengaruh Nostalgia...,Arienta Aulia Karina, FSD UMN, 2017