

EMOSI MASA REMAJA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



JURNAL

Oleh:

Riski Pangestu

NIM 1612638021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

EMOSI MASA REMAJA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni

2022

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

EMOSI MASA REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

diajukan oleh Riski Pangestu, NIM 1612638021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

Wiyono, M. Sn.

NIP. 19670118 199802 1 001

NIDN. 0018016702

Pembimbing II/Penguji II

Yoga Budhi Wantoro, M. Sn.

NIP 19700531 199903 1 002

NIDN. 0031057001

Ketua Jurusan Seni Murni/

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/

Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 001

NIDN. 0004017605

EMOSI MASA REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

THE EMOTIONS OF ADOLESCENCE AS A PAINTING CREATION IDEA

Oleh/By: Riski Pangestu

NIM: 1612638021

Institusi/Institution: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat institusi/Institution address: Jalan Parangtritis Km.6,5, Bantul, Daerah Istimewa
Yogyakarta

E-mail: riskipangestu.rs@gmail.com

ABSTRAK

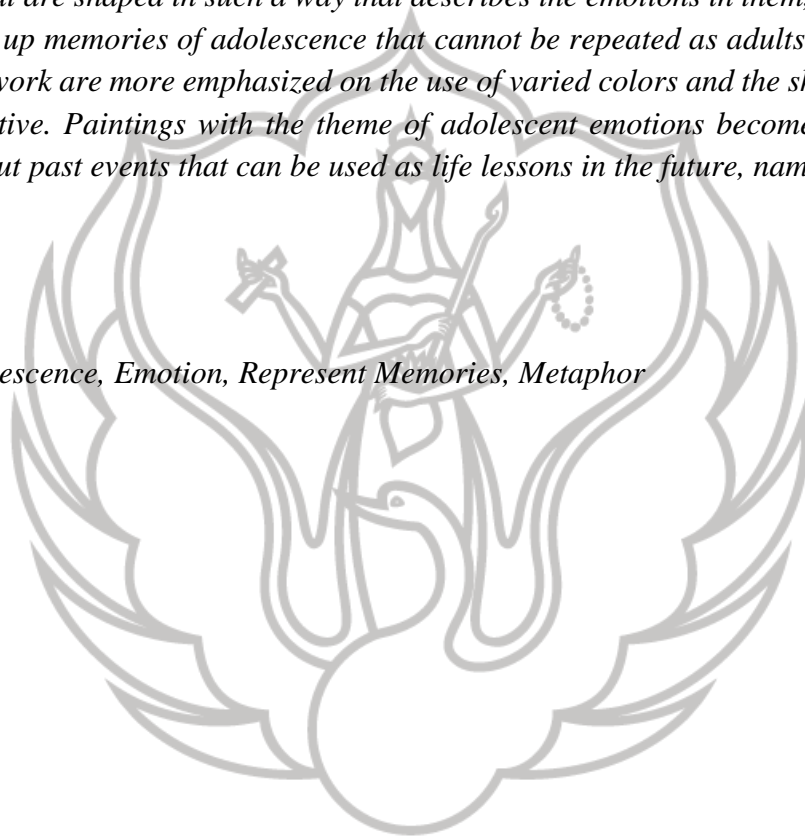
Kenangan ini adalah proses pengumpulan ingatan akan rincian kejadian-kejadian, dan perjumpaan-perjumpaan terdahulu yang dialami. Kenangan yang dimaksud berfokus pada pengalaman pribadi di masa remaja dan juga orang di sekitar yang terikat relasi. Remaja pada umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga seringkali ingin mencoba-coba, mengkhayal, dan merasa gelisah, serta berani melakukan pertentangan jika dirinya merasa disepelkan atau “tidak dianggap”. Seringkali remaja melakukan perbuatan-perbuatan menurut normanya sendiri karena terlalu banyak menyaksikan ketidakkonsistenan di masyarakat yang dilakukan oleh orang dewasa atau orang tua. Dalam karya ini menampilkan pengalaman masa remaja yang berisi cerita-cerita menarik dari beberapa orang. Cerita tersebut juga mengandung emosi yang umum di rasakan oleh masyarakat. Emosi pada pengalaman tersebut ditampilkan dengan gaya surealis dan penggunaan warna yang bervariasi yang dibentuk sedemikian rupa yang menggambarkan emosi didalamnya, diharapkan mampu memunculkan kenangan-kenangan dimasa remaja yang sudah tidak dapat diulang saat dewasa. Unsur estetika karya lebih ditekankan pada penggunaan warna yang bervariasi dan pembentukan objek yang bersifat ilustratif. Karya seni lukis dengan tema emosi masa remaja menjadi pemicu untuk mengenang kembali kejadian-kejadian dimasa lalu yang dapat dijadikan pelajaran hidup dimasa selanjutnya yaitu dewasa.

Kata Kunci: Masa Remaja, Emosi, Merepresentasikan Kenangan, Metafora

ABSTRACT

This memory is the process of gathering memories of the details of events, and previous encounters experienced. The memories in question focus on personal experiences in adolescence and also those around them who are bound by relationships. Teenagers in general have a high curiosity so they often want to experiment, fantasize, and feel restless, and dare to contradict themselves if they feel underestimated or "not considered". Often teenagers do things according to their own norms because they witness too many inconsistencies in society by adults or parents. This work presents the experience of adolescence which contains interesting stories from several people. The story also contains emotions that are commonly felt by society. The emotions in the experience are displayed in a surreal style and the use of varied colors that are shaped in such a way that describes the emotions in them, is expected to be able to bring up memories of adolescence that cannot be repeated as adults. The aesthetic elements of the work are more emphasized on the use of varied colors and the shape of objects that are illustrative. Paintings with the theme of adolescent emotions become a trigger for reminiscing about past events that can be used as life lessons in the future, namely adulthood.

Key Word: *Adolescence, Emotion, Represent Memories, Metaphor*



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Pengalaman dapat diartikan juga sebagai memori episodik, yaitu memori yang menerima dan menyimpan peristiwa yang terjadi atau dialami individu pada waktu, dan tempat tertentu, yang berfungsi sebagai referensi otobiografi. Pengalaman sebagai rangkaian proses dari pengamatan yang merupakan kombinasi penglihatan, penciuman, pendengaran, serta interpretasi masa lalu. Dapat disimpulkan bahwa pengalaman adalah sesuatu yang pernah dialami, dijalani, maupun dirasakan yang kemudian disimpan dalam memori. Pengalaman setiap orang terhadap suatu objek dapat berbeda-beda karena pengalaman mempunyai sifat subjektif yang dipengaruhi oleh isi memori. Apapun yang memasuki indra dan diperhatikan akan disimpan di dalam memori dan akan digunakan sebagai referensi untuk menanggapi hal yang baru. Sama halnya dengan pengalaman, emosi juga bersifat subjektif. Sejalan dengan usianya, emosi seseorang akan terus berkembang. Proses pembentukan melewati setiap fase perkembangan, yang didukung oleh faktor eksternal maupun faktor internal. Emosi adalah istilah yang digunakan untuk keadaan mental dan fisiologis manusia yang berhubungan dengan beragam perasaan, pikiran dan perilaku, suasana hati, temperamen, kepribadian, serta pendapat. Emosi merupakan dimensi kejiwaan manusia saat manusia dituntut perannya dalam situasi tertentu ada, semacam pergolakan jiwa dalam diri manusia lalu mengeluarkan air atau sebaliknya. Emosi dapat ditunjukkan ketika seseorang merasa senang mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu.

Dalam kepribadian dan perkembangan seseorang terdapat komponen yang bersifat sosio-afektif, yaitu ketegangan yang ada dalam diri seseorang sebagai penentu dinamika yang berkaitan dengan emosi atau perasaan. Bagaimanapun juga psikologi perkembangan tidak terpisahkan dari aspek sosiologis. Hubungan sosial individu dengan masyarakat mulai menjadi penting sejak masa remaja, dalam hal ini masyarakat yang dimaksud dimulai dari lingkungan terkecil yaitu keluarga. Dalam karya Tugas Akhir ini, penulis mengambil tema pengalaman emosi masa remaja dikarenakan masa remaja adalah transisi menuju kedewasaan. Semua orang dewasa sudah pasti mengalami masa remaja dengan pengalaman remaja mereka yang berbeda-beda, menyangkut semua emosi yang dirasakan, mulai dari emosi amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, dan malu. Di sini penulis ingin menggali kembali pengalaman diri sendiri di masa remaja, karena masa tersebut sangat erat dengan kehidupan. Penulis ingin merepresentasikan pengalaman masa remaja yang pernah dialami mulai dari menginjak Sekolah Menengah Pertama hingga duduk di bangku kuliah saat ini. Tak hanya pengalaman masa remaja pribadi yang akan diceritakan, penulis juga akan menceritakan pengalaman masa remaja terkait relasi dengan orang-orang yang ada di sekitar, mulai dari keluarga, teman atau sahabat, maupun tetangga. Setiap orang memiliki pengalaman remaja yang berbeda-beda, mulai dari bahagia, sedih, takut, marah, dan lain sebagainya.

2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan gagasan yang telah dipaparkan, penulis mengemukakan apa yang menjadi gagasan utama dari emosi masa remaja dan akan mewujudkannya dalam karya seni lukis. Hal yang menjadi rumusan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Mengapa pengalaman emosi masa remaja menjadi penting untuk divisualisasikan dalam karya seni lukis.
2. Ide atau gagasan apa yang menjadi pemicu dalam memilih tema emosi masa remaja.

3. Bagaimana emosi masa remaja sebagai bentuk pengalaman divisualisasikan dalam karya seni lukis.

1. Metode Penciptaan

Berawal dari pengalaman masa lalu, di mana semua orang pasti memilikinya, terdapat berbagai macam emosi di dalamnya, ada yang menyenangkan, ada pula yang menyedihkan. Kenangan apapun yang sudah terjadi terjadilah. Ketika kita melihat masa lalu tersebut sebagai sebuah proses dalam mencari pengalaman maka dari sanalah pengalaman itu didapat. Dalam hal ini penulis mengangkat tentang pengalaman emosi masa remaja, hal itu dikarenakan penulis dan beberapa orang yang dekat dengan penulis memiliki pengalaman menarik saat masa remaja, dan juga masa remaja merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua priode perkembangan.

Konsep penciptaan karya yang mengusung tema emosi masa remaja mengulas tentang pengalaman yang sudah terjadi dan dialami sendiri maupun orang lain di sekitar, seperti keluarga dan sahabat. Ada begitu banyak pengalaman yang di dalamnya terdapat cerita menarik untuk di-*share* dan diceritakan kembali dengan orang lain. Tetapi di sini penulis hanya mengambil cerita dari pengalaman yang menurut penulis itu berkesan dan *relate* dengan beberapa orang. Cerita tersebut akan diwujudkan dalam bentuk lukisan yang mana lukisan tersebut juga mengandung sebuah makna atau pesan yang disampaikan melalui objek, warna, dan suasana yang ditampilkan di dalam lukisan.

Emosi remaja akan di representasi dalam bentuk metafora yang didukung oleh beberapa simbol-simbol yang sekiranya mewakili cerita yang dilukiskan. Menurut *Sukma Adelina Ray (2019:2)*, “Metafora adalah suatu strategi untuk menyampaikan pesan menggunakan pemakaian kata atau ungkapan lain secara implisit dengan membandingkan suatu hal yang abstrak dengan hal konkret”. Dengan bahasa rupa atau visual sebagai makna metafora akan memudahkan penerjemahan setiap objek gambar kepada penikmat karya seni. Sebuah lukisan dengan pembahasaan visual melalui metafora adalah pemaknaan harfiah yang diwakilkan oleh objek visual secara langsung, dalam arti pencarian makna sebuah karya dapat ditafsirkan dengan langsung melalui objek-objek visual yang terdapat pada karya tersebut. Atau, metafora biasanya dipakai untuk mengacu pada pergantian sebuah kata yang harfiah dengan sebuah kata lain yang figuratif. Mereka memiliki kemiripan atau analogi di antara kata yang harfiah (*Susanto, 2002: 73*). Dengan mengangkat tema emosi masa remaja yang berisikan pengalaman manis maupun pahit diharapkan dapat memberi pelajaran bagi penikmat seni yang melihat karya untuk dapat menyadari dan belajar dari kesalahan masa lalu maupun menjadi acuan di masa depan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Tema karya emosi masa remaja menampilkan cerita pengalaman pribadi dan juga orang lain yang mana cerita dari pengalaman tersebut mengandung sebuah emosi, dan emosi pada pengalaman tersebut membekas di ingatan. Dalam menuangkan ide, penulis menggunakan metafora pada tubuh manusia berupa gestur tubuh dan juga ekspresi wajah sebagai media penyampaian makna. Bahasa rupa atau visual yang representatif dengan struktur tertentu biasanya dapat dengan mudah menyampaikan pesan kepada audiens. Artinya, sebuah visual dan bahkan sekuen visual dapat merupakan serangkaian informasi yang bukan sekedar menjelaskan apa yang tergambar secara deskriptif, tetapi juga dapat menceritakan informasi secara naratif. Tak hanya bahasa visual pada tubuh manusia yang menjadi penyampaian makna pada lukisan, tetapi penulis juga menggunakan beberapa objek pendukung yang menjadi simbol untuk memperkuat narasi karya. Dalam menciptakan karya seni lukis, penulis menggunakan figur manusia yang menjadi objek utama dalam membahas tema terkait emosi

masa remaja. Figur manusia digambarkan secara realistik dan ditambah oleh objek-objek pendukung

Penerapan teknik adalah upaya pencapaian hasil eksploitasi artistik, dalam hal ini menggunakan teknik *opaque* dalam mengolah bentuk objek maupun *background*. Alasan penulis menggunakan Teknik *opaque* karena lebih tertutup dan bisa menggunakan beberapa tumpukan *layer* warna yang diinginkan saat membentuk objek, terlebih teknik *opaque* sangat fleksibel saat digunakan dalam membentuk objek plastis seperti manusia. Dengan pertimbangan penggambaran emosi masa remaja yang bermacam-macam yang mana emosi tersebut diwujudkan dalam bentuk metafora, penulis menampilkan karya lukis gaya surealistik dengan kebentukan figur yang realis, serta penggunaan warna yang bervariasi sesuai penggambaran suasana dan emosi yang terkandung dalam cerita. “Surrealisme adalah otomatis psikis yang murni, dengan proses pemikiran yang sebenarnya untuk diekspresikan secara verbal, tertulis ataupun cara lain” (Kartika, 2004:92). Metafora yang ditampilkan dalam gaya surealisme sangat tepat karena metafora sendiri adalah penyampaian makna dengan membandingkan hal yang abstrak dengan hal konkret. Itulah alasan kenapa penulis menggunakan gaya surealisme dalam melukis.

Unsur estetika karya lebih ditekankan pada pengolahan warna yang bervariasi dan juga peng gaya lukisan yang surealistik. Figur manusia di sini menggambarkan setiap cerita narasumber yang menjadi inspirasi bagi penulis, dan tentunya figur manusia tersebut diolah secara imajinatif dengan mengubah bentuk maupun mengubah warnanya. Pada beberapa karya ditambahkan objek pendukung yang dijadikan aksen maupun pengisi ruang kosong, dan aksen tersebut dapat memperkuat narasi pada karya. Setiap karya memiliki karakter manusia yang berbeda-beda, hal itu untuk menyesuaikan dengan setiap cerita yang didapat. Pemilihan warna yang dipakai pada objek maupun *background* disesuaikan untuk memberi kesan suasana yang mendramatisir.

Dalam menciptakan lukisan, penulis cenderung menggunakan warna-warna monokromatik. Alasannya adalah warna monokromatik merepresentasikan kenangan atau memori-memori dimasa lalu. warna gelap dan cerah digunakan sesuai dengan emosi yang digambarkan. Sebagai contoh warna dingin yang cenderung gelap seperti biru dengan paduan coklat dan abu-abu merepresentasikan emosi kesedihan dan ketakutan. Sedangkan warna cerah seperti kuning dan merah merepresentasikan kebahagiaan, dan semangat.

Terdapat banyak referensi disekitar penulis yang menjadi sumber inspirasi dalam mengolah komposisi pada lukisan. Terutama pada objek-objek pendukung yang menjadi *background* sekaligus menjadi metafora, maupun simbol untuk memperkuat narasi pada karya. Sebagai contoh objek bulan dan objek api.



Gb.2.1

Bulan mengalami fase perubahan

(Sumber: <https://pin.it4ojNT9H>, diunduh 25 juni 2022, Pukul 20.54 WIB)

Objek bulan disini menjadi salah satu contoh objek yang menjadi inspirasi sebagai *background*, sekaligus menjadi simbol untuk memperkuat narasi pada karya. Bulan dalam fase

perubahan bentuk menjadi simbol perubahan, yang mana hal tersebut penulis gunakan untuk menyimbolkan perubahan sikap dan sifat dimasa remaja.



Gb.2.2

Api

(Sumber: <https://pin.it2ujW5XI>, diunduh 25 juni 2022, Pukul 20.54 WIB)

Contoh objek lain yang menjadi inspirasi penulis adalah api. Api disimbolkan sebagai semangat maupun kekuatan yang membara. Namun disini penulis menggunakan api sebagai simbol emosi amarah pada remaja.

Terciptanya sebuah karya juga tak lepas dari karya seniman lain yang menjadi sumber referensi dan inspirasi dalam penciptaan karya seni lukis. Referensi karya dibutuhkan agar seniman memiliki pengetahuan tentang karya maupun seniman lain. Sebagai acuan akan lebih baik jika menjadikan seniman dengan gaya yang mirip atau serupa. Berikut ini merupakan beberapa seniman dengan karyanya yang menjadi referensi dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini:

1. Karya Andrew Hem

Karya Andrew Hem memiliki ciri/karakter yang bersifat ilustrasi. Dengan gaya lukisan beraliran surealisme, karyanya kebanyakan mengangkat tema tentang budaya. Figur-figur yang dihasilkan Andrew Hem merupakan campuran dari referensi dan imajinasi. Referensi yang didapatkan berasal dari pengamatannya terhadap budaya jalanan, arsitektur, dan juga *fashion*. Sapuan kuas impresionisnya menambah keunikan tersendiri bagi karyanya yang mana goresan tersebut dipadukan dengan kombinasi warna yang berbeda-beda. Karya Andrew Hem sangat menginspirasi penulis karena kombinasi warna yang digunakan. Tidak hanya itu, gaya lukisan yang bersifat ilustrasi juga memengaruhi penulis dalam berkarya, seperti merealisasikan visual dalam mimpi menjadi kenyataan dalam bentuk lukisan.



Gb.2.3

Andrew Hem, *In My Shoes*, 2015, *Acrylic on Panel*, 58.4 x 88.9 cm

(Sumber: <https://www.artsy.net/artwork/andrew-hem-in-my-shoes>, diunduh 16 Maret 2022, Pukul 20.54 WIB)

2. Karya Phil Hale

Karya Phil Hale seringkali menampilkan bentuk-bentuk figuratif manusia dengan gaya lukisan yang surealis. Bentuk laki-laki hampir selalu ada dalam lukisannya. Tema-tema yang sering diambil kebanyakan berbicara tentang kegelapan, seperti kehancuran, malapetaka, dan kesusahan. Dengan gaya sapuan kuas impresifnya, Phil Hale menciptakan perbedaan warna yang kontras antara objek dan *background*. Permainan kontras warna yang diciptakan oleh Phil Hale menjadi inspirasi bagi penulis dalam menciptakan karya. *Background* yang cenderung lebih gelap dan objek yang berwarna lebih terang menjadi ketertarikan tersendiri bagi penulis, seakan-akan seperti melihat permainan warna cahaya pada foto polaroid.



Gb.2.4

Phil Hale, Bad Hair Study Late 2008, 2009, Oil on Panel, 24 x 24 cm

(Sumber: <http://id.pinterest.com/pin/89157267603818226/>, diunduh 16 Maret 2022, Pukul 21:10 WIB)

B. PEMBAHASAN DAN HASIL

Sebuah karya lukis berawal dari sebuah ide yang telah diolah melalui pikiran dan perasaan, yang mana ide tersebut dituangkan ke dalam kanvas dengan menggunakan bahan dan alat lukis yang telah dipilih oleh pelukis. Ada berbagai media, bahan, dan alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan karya lukisan. Setiap individu memiliki cara dan teknik berbeda dalam menciptakan sebuah karya. Hal tersebut tentunya juga dipengaruhi oleh pengalaman dari setiap individu yang berbeda-beda. Dalam pemilihan alat seorang pelukis mempertimbangkan teknik atau gaya karya yang akan dibuat, serta kenyamanannya dalam menggunakan alat tersebut. Terkadang seorang pelukis juga cukup hanya dengan merespon alat dan bahan yang mereka miliki, dan memanfaatkan benda-benda di sekitar mereka. Dengan adanya berbagai media dan teknik dalam berkarya, setiap pelukis memiliki caranya sendiri untuk melahirkan ide-ide mereka dalam sebuah karya lukisan.

Berikut ini merupakan bahan dan alat yang digunakan selama proses penciptaan karya Tugas Akhir:

- a. Bahan
 - 1) Kanvas
 - 2) Cat Akrilik
 - 3) Air

- b. Alat
 - 1) Kuas
 - 2) Palet
 - 3) Pisau Palet

- 4) Tempat Air
- 5) Kain Lap

c. Teknik

Dalam pembuatan karya di Tugas Akhir ini, teknik yang penulis gunakan adalah *opaque*, dengan gaya lukisan surealisme, dan kebetukan figur yang realis. Figur yang penulis gunakan adalah manusia, dengan menggunakan teknik *opaque* dan goresan *impressionis* dapat menciptakan bentuk yang plastis sesuai keinginan.

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam proses pembentukan karya seni lukis:

1. *Preparation* (Persiapan)

Pada tahap persiapan tersebut ide atau gagasan divisualkan dalam bentuk sketsa atau desain awal karya. Persiapan berikutnya adalah mempersiapkan media berupa kanvas yang sudah siap dilukisi untuk memvisualkan ide tersebut.

2. *Incubation* (Perenungan)

Tahap berikutnya adalah proses perenungan, di mana seorang pelukis memahami lebih dalam tentang ide yang telah dipersiapkan.

3. *Insight* (Pemunculan)

Setelah melalui proses perenungan, kemudian ide dan gagasan mulai diolah dan disusun secara kreatif serta imajinatif dengan tetap mempertimbangkan perenungan. Ide dan gagasan mulai dimunculkan di media lukis dengan melalui beberapa tahapan. Berikut adalah tahapan dalam proses pemunculan:

- a. Tahap pertama adalah memindahkan sketsa atau desain awal dari proses persiapan yang masih di kertas dipindah ke kanvas.
- b. Tahap kedua yaitu pewarnaan. Dimulai dengan memilih dan mengatur komposisi warna dan bentuk.
- c. Tahap ketiga *finishing* karya, dengan menyempurnakan bentuk dan menambahkan beberapa unsur detail untuk menonjolkan *point of interest* pada karya.

4. *Evaluation* (Evaluasi Karya)

Tahap terakhir setelah karya selesai adalah evaluasi dengan cara menganalisis dan menilai visual karya. Memastikan bahwa karya yang dihasilkan sudah atau belum sesuai dengan konsep yang telah disusun.

Setelah melalui tahap pembentukan hingga proses *finishing* dan evaluasi, karya memasuki tahap penyajian. Karya disajikan dengan di-*display* dalam ruang pameran atau galeri untuk ditampilkan dan memperoleh apresiasi masyarakat. Proses pen-*display*-an dilakukan dengan pertimbangan tata letak yang meliputi kesesuaian setiap warna karya, serta jumlah dan ukuran karya dengan ukuran ruang.

Berikut adalah beberapa contoh dokumentasi, dan deskripsi karya Tugas Akhir yang telah dibuat:



Gb.4.2
Pengorbanan, 2022
Cat akrilik di kanvas, 150 x 100 cm
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Dalam karya ini menggambarkan seorang pria yang mencoba menenggelamkan seorang wanita ke dasar lautan. Mengambil cerita dari pengalaman pribadi saat masih berumur 20 tahun yang mana pada saat itu sedang duduk di bangku perkuliahan semester 3. Pada masa itu sedang jatuh cinta dengan seorang wanita hingga tergila-gila atau dalam istilah percintaan sekarang adalah bucin atau budak cinta. Hubungan yang dijalin berjalan singkat hanya dalam waktu satu tahun, perpecahan hubungan ini terjadi karena ada beberapa masalah yang timbul dari satu pihak yaitu pihak wanita. Karena hubungan yang diputuskan hanya oleh satu pihak maka masih belum bisa menerima dan belum bisa *move on* selama satu setengah tahun. Akhirnya memutuskan dan mencoba untuk *move on* dengan cara melupakan masa lalu bersamanya walaupun melupakannya sangat susah pada saat itu.

Mengubur kenangan-kenangan indah bersamanya menjadi sebuah tantangan untuk melanjutkan hubungan yang akan datang dengan seseorang yang baru. Dalam karya ini digambarkan seorang pria dengan kepala yang terbakar, sebagai gambaran sosok pribadi di masa itu dengan emosi yang tidak stabil. Sosok wanita melambungkan mantan beserta semua kenangan ketika bersamanya yang ingin tenggelamkan dalam-dalam ke dasar lautan. Air lautan itu sebagai representasi dari semua kesedihan saat ditinggal sang mantan. Penulis ingin melupakan dan mengubur semua itu bersama tangisan terakhir dan juga ingin meredakan emosi yang sudah dipendam-pendam selama satu setengah tahun.

Emosi yang terdapat pada karya ini adalah emosi amarah dan kesedihan. Pesan yang terkandung dalam karya ini adalah jika ingin berubah, sebisa mungkin harus bisa merelakan sesuatu demi kebaikan diri sendiri, jika hal tersebut membuat kita menjadi terpuruk, dan menghambatmu dalam berkembang untuk menjadi lebih baik.



Gb.4.18

Bersolek, 2022

Cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Berasal dari pengalaman pribadi. Saat itu sedang berumur 22 tahun dan memiliki seorang pasangan yang mana pasangan tersebut suka sekali dengan make up. Setiap ingin mengajaknya kencan pasti ia selalu berdandan 2 jam sebelum berangkat dan itu sudah menjadi rutinitas yang sedikit membuat sebal karna terkadang waktu berdandannya bisa lebih dari 2 jam dan itu dilakukan ketika sudah dijemput. Ada suatu waktu ketika kami akan pergi berkencan dan ia sudah dijemput. Saat dijemput ternyata ia belum selesai berdandan dan sebelumnya sudah diberi waktu 2 jam untuk berdandan dan bersiap-siap. Akhirnya terpaksa menunggu lagi hingga memakan waktu 1 setengah jam karna setelah selesai berdandan ia masih harus catokan rambut dan *fitting* baju. Tetapi waktu berdandan yang lama tersebut tidaklah sia-sia karna membuahkan hasil yang memuaskan dan membuat hati senang ketika melihatnya apalagi mengingat ia adalah seorang pasangan, dan itu membuat kebanggaan tersendiri.

Dalam karya ini digambarkan seorang wanita yang sedang berdandan, menggambarkan pasangan pada saat itu yang suka sekali berdandan. Dengan *background* hujan meteor dibelakangnya merepresentasikan waktu saat menunggu pasangan berdandan yang lumayan lama, seolah-olah waktu yang dihabiskan karna berdandan bisa sampai menunggu hujan meteor datang menghancurkan bumi.

Pesan yang terkandung dalam karya ini adalah buatlah hati pasangan senang walau hanya membiarkan dia menghabiskan waktu untuk kegiatan yang ia senangi selama itu bersifat positif, karna secara tidak langsung kebahagiaannya juga akan menjadi kebahagiaanmu juga. Emosi yang terkandung dalam karya ini adalah emosi kenikmatan yang meliputi bahagia, bangga, dan terpesona. Adapun emosi lain yang terkandung dalam karya ini adalah emosi cinta yang meliputi kepercayaan, dan kasih sayang.

C. SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa tema dan judul dalam tugas akhir yang mengangkat emosi masa remaja, yang mana tema tersebut membahas tentang emosi-emosi yang terdapat pada pengalaman dimasa remaja yang berfokus pada pengalaman pribadi penulis maupun orang disekitar penulis yang terkait relasi, dan pengalaman pada masa remaja tersebut dipilih untuk Tugas Akhir penciptaan Seni Lukis ini.

Dengan adanya lika-liku kehidupan dimasa remaja yang mana pada masa itu terdapat sebuah pengalaman yang tidak dapat dilupakan atau menjadi kenangan yang berharga, hal tersebut kemudian dijadikan sebuah tema besar dalam berkarya yang diharapkan dapat memberi pelajaran hidup untuk mengoreksi hal-hal yang dirasa kurang baik dan merugikan bagi diri sendiri maupun orang lain untuk kebaikan dimasa yang akan datang.

Dalam penggarapan karya ini tentunya penulis mengalami beberapa kendala, baik dari segi pengelolaan material maupun dari penerapannya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam kata maupun kalimat. Untuk itu, saran dan kritikan yang membangun selalu dinantikan untuk perbaikan selanjutnya.

Demikian laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat dari Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis di Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga dari apa yang dikerjakan ini dapat berguna untuk masyarakat, perkembangan seni rupa di masa mendatang, serta apresiator seni pada umumnya. Laporan ini juga diharapkan menjadi dasar dan pijakan berekspresi kreatif penulis dan dapat pula memberikan wawasan, pengetahuan, serta masukan bagi siapa saja. Permohonan maaf yang sebesar-besarnya dari penulis apabila ada kata atau kalimat yang kurang berkenan di perasaan dalam laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Kartika, Dharsono S. *Seni rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Saint, 2004.

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius. 2022.

Jurnal Online:

[https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/3162#:~:text=Metafora%20adalah%20Osuaru%20strategi%20untuk,3\)%20titik%20kemiripan%20atau%20kesamaan.](https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/3162#:~:text=Metafora%20adalah%20Osuaru%20strategi%20untuk,3)%20titik%20kemiripan%20atau%20kesamaan.) Sukma Adelina Ray. (2019). *Analisis Jenis-Jenis Metafora Dalam Surat Kabar: Kajian Semantik*. Vol.3, No. 2, 2.

Website:

<https://www.artsy.net/artwork/andrew-hem-in-my-shoes>, (diunduh 16 Maret 2022, Pukul 20.54 WIB).

<https://id.pinterest.com/pin/89157267603818226/>, (diunduh 16 Maret 2022, Pukul 21.10 WIB).

<https://id.pin.it4ojNT9H/>, (diunduh 25 juni 2022, Pukul 20.54 WIB)

<https://id.pin.it2ujW5XI/>, (diunduh 25 juni 2022, Pukul 20.54 WIB)