

**KONFLIK BATIN REMAJA GEN Z
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Lintang Azzahra

NIM 2013035021

PROGRAM STUDI SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**KONFLIK BATIN REMAJA GEN Z
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



Lintang Azzahra

NIM 2013035021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh


Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Murni

2025


Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

KONFLIK BATIN REMAJA GEN Z SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan Lintang Azzahra, NIM 2013035021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7/1/2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima


Pembimbing I


Dr. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.
NIP. 19800708 200604 1 002/ NIDN. 0008068007


Pembimbing II


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860615 201212 1 002/ NIDN. 0415068602

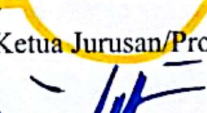
Cognate/ Anggota


Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.
NIP. 19750809 200312 1 003/ NIDN. 0009087504

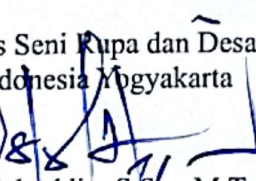
Koordinator Program Studi Seni Murni


Nadiyyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NIP. 19790412 200604 2001/ NIDN. 0012047906

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/Anggota


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860615 201212 1 002/ NIDN. 0415068602

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN. 0019107005



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lintang Azzahra

NIM : 2013035021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Konflik Batin Remaja Gen Z Sebagai Ide Penciptaan
Karya Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa laporan karya Tugas Akhir yang berjudul Konflik Batin Remaja Gen Z Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis ini sepenuhnya merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila dikemudian hari ditemukan plagiat atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



Lintang Azzahra
NIM 2013035021

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang berjudul **Konflik Batin Remaja Gen Z Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis** dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 Minat Utama Seni Murni Lukis, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan serta Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati serta dengan rasa suka cita penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia selama proses pengerjaan.
2. Bapak Dr. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu dan telah banyak memberikan masukan serta ilmu selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II dan ketua Jurusan Seni Murni yang bersedia meluangkan waktu dan telah memberi masukan serta semangat selama proses penulisan Tugas Akhir.
4. Bapak Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku *Cognate* yang telah menguji dalam sidang tugas akhir dan memberikan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku dosen wali yang mendampingi dan membimbing selama proses perkuliahan.
6. Seluruh Dosen pengampu Jurusan Seni Murni yang telah membantu dan memberikan ilmu selama proses perkuliahan.
7. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, beserta Wakil Dekan I, Wakil Dekan II dan Wakil Dekan III, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua penulis, Mujirun Budiharjo dan Siti Julaeha yang sangat penulis sayangi.

9. Seluruh kakakku, Indra Gunawan, Danang Wibisono, Anisa Indriani dan Diah Nawang wulan yang senantiasa memberi dukungan materi maupun emosional.
10. Sachla Ananda Darman, Zulfah Mahmudah, dan Zsalsa Alti Rahmah yang selalu menyemangati penulis baik jarak jauh maupun dekat, dan sudah penulis anggap seperti saudara sendiri.
11. Mela Indri Wibawani, Nanditha Putri Dewantari, Violin Sabdani, Dyah Ayu Risti juga sahabat lainnya yang selalu menemani penulis dalam keadaan apapun.
12. Teman-teman satu angkatan Primata 2020, juga seluruh rekan-rekan yang sudah banyak memberi dukungan maupun bantuan yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Atas kehendak Tuhan Yang Maha Esa, penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya, meskipun masih ada kekurangan dan kelemahan didalamnya. Oleh karena itu, kritik, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki kemampuan dalam penulisan menjadi lebih baik. Semoga laporan penciptaan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat serta pengaruh yang baik

Yogyakarta,

Lintang Azzahra

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna Judul.....	6
BAB II KONSEP.....	9
A. Konsep Penciptaan.....	9
B. Konsep Perwujudan.....	18
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	27
BAB IV DESKRIPSI KARYA	37
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	56
Daftar Pustaka.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bunga Gerbera	20
Gambar 2. 2 “Double Portrait of Clara”.....	23
Gambar 2. 3 “Tempête” 2023.....	24
Gambar 2. 4 “Aku dan Sampah” 2011	25
Gambar 3. 1 Cat Minyak.....	27
Gambar 3. 2 Kanvas Marsoto TC	28
Gambar 3. 3 Linseed Oil	28
Gambar 3. 4 Kuas.....	29
Gambar 3. 5 Kaca.....	30
Gambar 3. 6 Stapler Gun.....	30
Gambar 3. 7 Proyektor	31
Gambar 3. 8 Proses perekatan kain dengan <i>stapler gun</i>	32
Gambar 3. 9 Proses pelapisan kanvas	33
Gambar 3. 10 Membaca buku.....	33
Gambar 3. 11 Proses pencarian di internet.....	34
Gambar 3. 12 Proses sketsa pada kertas.....	34
Gambar 3. 13 Proses pemindahan sketsa ke kanvas dengan proyektor	35
Gambar 3. 14 Proses pewarnaan dengan teknik <i>Underpainting</i>	35
Gambar 3. 15 Proses pewarnaan kedua.....	36
Gambar 3. 16 Proses detailing	36
Gambar 4. 1 Lari	37
Gambar 4. 2 Sisi Lain.....	39
Gambar 4. 3 Surprise.....	41
Gambar 4. 4 Ekspektasi.....	42
Gambar 4. 5 Semua Aku	44
Gambar 4. 6 Aku dan Kamu.....	45
Gambar 4. 7 Tersesat.....	46
Gambar 4. 8 Teman	47
Gambar 4. 9 Do’a.....	48
Gambar 4. 10 Lepas	49

Gambar 4. 11 Tangan Ajaib.....	50
Gambar 4. 12 Cukup	51
Gambar 4. 13 Tenang	52
Gambar 4. 14 Peluk Untuk Pelik.....	53
Gambar 4. 15 Ssst!.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

A. CV (Curriculum Vitae).....	62
B. Poster Pameran.....	65
C. Katalog.....	66
D. Foto Display.....	67
E. Foto Suasana Pameran.....	68

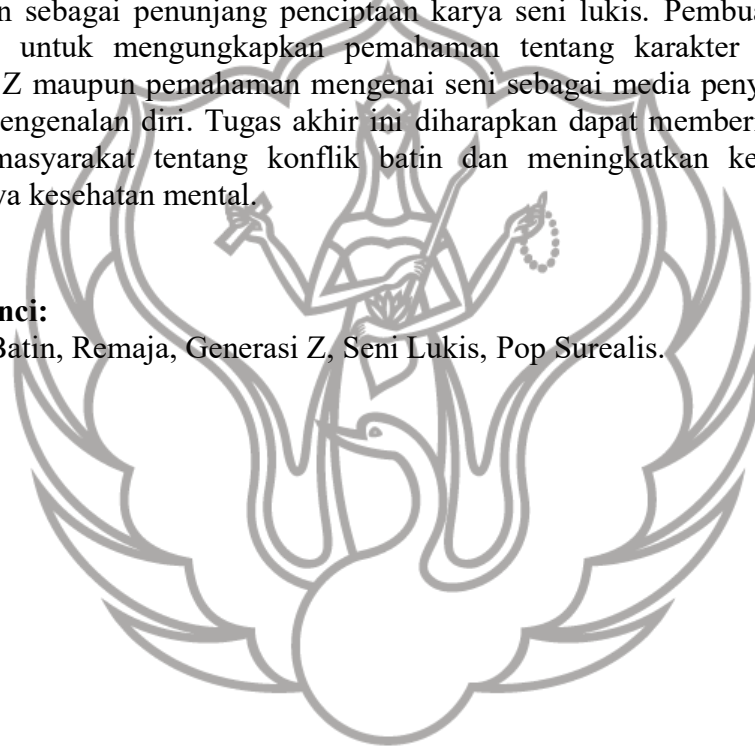


ABSTRAK

Manusia merupakan makhluk sosial yang tak luput dari komunikasi dan melalui hal itu seringkali terjadi masalah baik didapat dari faktor internal maupun faktor eksternal. Gejolak yang datang dan dirasakan akibat permasalahan tersebut disebut sebagai konflik batin. Konflik batin pada remaja khususnya Generasi Z semakin meningkat pada saat pandemi datang. Remaja Generasi Z, yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, menghadapi tantangan unik di era digital. Penggunaan media sosial yang tinggi, informasi yang mudah diakses, dan tekanan sosial dapat menjadi pemicu utama konflik batin. Berdasarkan masalah itu diciptakan karya tugas akhir berupa lukisan sebagai media maupun sarana untuk merepresentasikan berbagai konflik batin remaja Generasi Z. Karya yang dibuat menggunakan visual pop surealis untuk memudahkan penikmat memahami karya lengkap dengan simbol dan metafora serta elemen lainnya yang digunakan sebagai penunjang penciptaan karya seni lukis. Pembuatan karya ini bertujuan untuk mengungkapkan pemahaman tentang karakter konflik batin Generasi Z maupun pemahaman mengenai seni sebagai media penyembuhan dan metode pengenalan diri. Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat tentang konflik batin dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan mental.

Kata Kunci:

Konflik Batin, Remaja, Generasi Z, Seni Lukis, Pop Surealis.

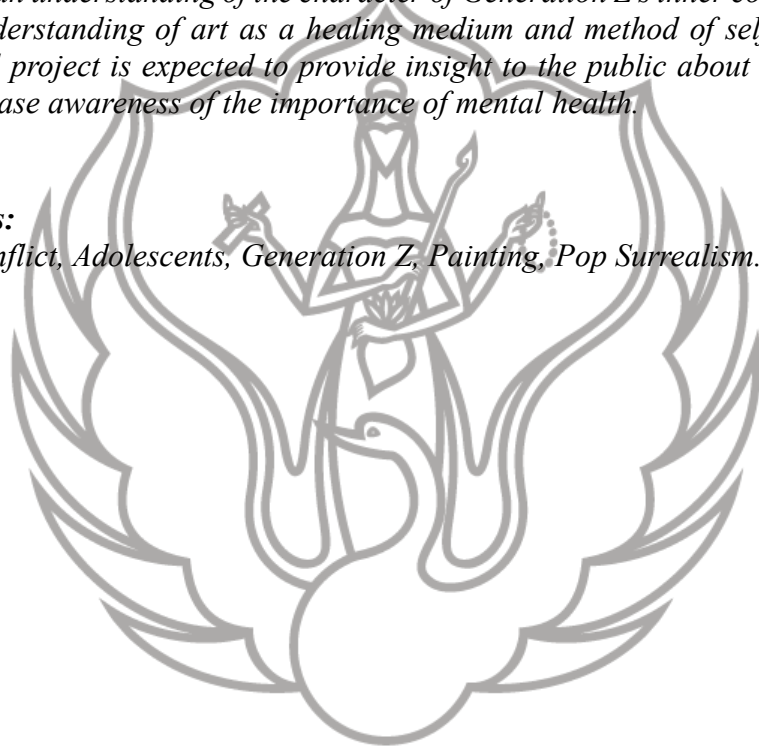


ABSTRACT

Humans are social creatures who cannot escape communication and through this, problems often occur both from internal and external factors. The turmoil that comes and is felt due to these problems is referred to as inner conflict. Inner conflict in adolescents, especially Generation Z, has increased during the pandemic. Generation Z adolescents, born between the mid-1990s and early 2010s, face unique challenges in the digital age. High social media usage, easily accessible information, and social pressure can be the main triggers of inner conflict. Based on this problem, a final project in the form of a painting was created as a medium and means to represent the various inner conflicts of Generation Z teenagers. The work uses surreal pop visuals to make it easier for viewers to understand the work complete with symbols and metaphors as well as other elements used to support the creation of artworks. The creation of this work aims to reveal an understanding of the character of Generation Z's inner conflicts as well as an understanding of art as a healing medium and method of self-recognition. This final project is expected to provide insight to the public about inner conflict and increase awareness of the importance of mental health.

Keywords:

Inner Conflict, Adolescents, Generation Z, Painting, Pop Surrealism.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak luput untuk berkomunikasi dengan lingkungan maupun makhluk hidup lainnya. Manusia juga diberi anugrah dengan pola pikir yang lebih maju. Seiring berjalannya waktu, pola pikir manusia semakin berkembang dan selama itu manusia hidup secara sadar. Droege (2003:2) menyatakan dalam bukunya yang berjudul *Caging The Beast* “Kesadaran dapat berarti menjadi sadar secara sosial, seperti ketika seseorang dipengaruhi hal-hal tertentu seperti budaya, bahasa dan sistem sosial” .

Manusia adalah makhluk sosial, maka karena bersinggungan dengan orang lain permasalahan yang datang pun bisa melalui faktor eksternal. Gejolak yang datang saat permasalahan itu diterima oleh diri sendiri dan pada akhirnya dapat memicu permasalahan dalam diri sendiri. Perasaan tersebut dapat disebut sebagai konflik, atau sebuah pertentangan. Konflik sering terjadi ketika manusia dihadapkan dengan suatu pilihan. Pada saat itu, manusia akan mengalami konflik pikiran ketika menggunakan akal pikirnya, menimbang-nimbang dan menentukan pilihannya. Dengan demikian manusia juga melibatkan perasaan atau alam batin (konflik batin) saat menentukan pilihan tersebut, dan pada akhirnya dapat memengaruhi tingkah laku seseorang (konflik fisik).

Konflik batin disebabkan ketika apa yang kita inginkan (ekspektasi) tidak sesuai dengan realita yang dihadapi. Ketika hal itu terjadi, manusia mulai berpikir dan melibatkan rasa emosional. Rasa itu yang kemudian dapat membuat manusia mengambil tindakan-tindakan yang merugikan dirinya sendiri. Peran orang lain atau sekitar juga sangat penting untuk mencegah hal-hal buruk. Penulis sendiri menyadari kekhawatiran mengenai pentingnya kesehatan mental muncul sejak pandemi yang disebabkan oleh virus Covid-19. Virus yang kala itu menyebar secara cepat di Indonesia, yang pada akhirnya membuat seluruh warga Indonesia melakukan seluruh

kegiatannya di rumah, baik dalam urusan pekerjaan, maupun kegiatan pembelajaran. Program ini dikenal sebagai metode daring atau *online* dimana kegiatan diskusi maupun pembelajaran dilaksanakan menggunakan aplikasi *Zoom*, atau *Google meet*. Semenjak itu pula, penggunaan *Handphone* atau alat elektronik meningkat pesat begitu juga pada platform media sosial. Pada masa itu, banyak sekali berita atau konten yang bertebaran di halaman beranda, mulai dari berita terkini, hoax, dan salah satunya yang sering muncul adalah topik mengenai kesehatan mental.

Dalam situasi yang belum pernah dirasakan, kesehatan mental berperan penting bagi perkembangan manusia saat itu, khususnya bagi remaja yang secara utuh masih dalam proses berkembang. Remaja dapat dikatakan sebagai masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-21 tahun, dalam masa tersebut fase remaja dikelompokkan berdasarkan usia dan terbagi menjadi lima, mulai dari fase anak (12 tahun, fase remaja dini (pubertas), fase remaja madya (15 tahun), fase remaja lanjut sekitar (17-18) tahun, dan fase dewasa (21 tahun) (Gunarso, 2008:203-204). Jika terhitung sejak pandemi, maka kisaran remaja seusia penulis masuk dalam kategori remaja lanjut. Remaja tingkat lanjut cenderung merasa dirinya ingin menjadi pusat perhatian; ia ingin menonjolkan dirinya; caranya lain dengan remaja awal. Ia idealis, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar. Ia berusaha memantapkan identitas diri, dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional (Dianda, 2018:118).

Dalam dunia yang serba dibatasi, dan segala kegiatan remaja yang selalu berhubungan dengan media sosial membuat remaja pada meluapkan segala keresahannya, atau bahkan dapat memendamnya. Emosi negatif yang timbul akibat pandemi Covid-19 juga ditemukan pada pelajar yang mengisi asesmen, dimana 75% pelajar merasa *burnout* dan 60% merasa *insecure* (Raharjo, 2021:60). Penggunaan media sosial yang cukup tinggi dan ketergantungan remaja pada hal tersebut, maka dapat dijadikan sebagai alasan mengapa konten kesehatan mental dibuat. Gunawan, Anggraeni,& Nurrachmawati, (2021:292) dalam jurnalnya mengenai “Hubungan

Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Kesehatan Mental Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19” memaparkan bahwa media sosial yang berisi konten dimana berperan sebagai stimulus emosional didapatkan oleh individu dengan intensitas tinggi, maka terjadi perubahan suasana hati yang menyebabkan perubahan emosi individu atau dinamakan emosi yang tidak stabil. Pada akhirnya konten kesehatan mental berujung viral dan setidaknya mampu untuk membuka pikiran masyarakat bahwa kesehatan mental itu sangat penting untuk dijaga.

Konten-konten yang berisi edukasi tersebut juga sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial saat ini, yaitu orang-orang tidak menganggap kesehatan mental menjadi sesuatu yang sepele, juga bagaimana kebanyakan orang yang selalu memberi kata-kata positif atau *positive vibes* di ruang lingkup kehidupannya. Sayangnya, penggunaan sosial media juga memiliki dampak negatif yang dapat memengaruhi kondisi psikologis remaja. Beberapa masalah kesehatan mental yang berkaitan dengan penggunaan media sosial antara lain stres, kecemasan, depresi, kesepian (Septiana, 2021; Bashir & Bhat, 2017). Kesehatan mental yang semakin memburuk juga dapat dipicu oleh banyaknya informasi yang masuk. Selain itu, konten media sosial sering kali melibatkan normalisasi dan bahkan berpotensi memicu tindakan menyakiti diri sendiri dan bunuh diri di kalangan remaja (Septiana, 2021; Jaoude dkk., 2020).

Tindakan menyakiti diri sendiri secara sengaja disebut *self-harm* dan tindakan seperti itu sama sekali tidak dibenarkan. Kebebasan untuk mencari informasi dalam media sosial juga kurangnya kepekaan orang sekitar dapat membuat seseorang merasa dirinya kurang dihargai dan didengarkan. Dengan konflik yang yang tidak dapat diselesaikan, akhirnya seseorang dapat mengambil langkah yang salah dan fatal. Pada beberapa misalnya, kasus bunuh diri yang korbannya masih berprofesi sebagai mahasiswa. Berita di tahun 2022 mengenai kasus bunuh diri seorang mahasiswa yang terjun dari hotel (<http://mojok.co>, Kronologi Mahasiswa UGM Lompat dari Hotel di Jogja, diakses 30 Januari 2024), hingga kabar terbaru di tahun 2023 mengenai kasus mahasiswa yang mengakhiri hidupnya dengan cara gantung

diri di kamar kosnya (<http://rejogja.republika.co.id>, Mahasiswa Asal Bali ditemukan Gantung Diri di Kamar Kosnya di Sleman, diakses 30 Januari 2024).

Banyak sekali informasi seputar mahasiswa yang mengakhiri hidupnya di kota yang dikenal sebagai Kota Pelajar, yakni Yogyakarta. Dari banyaknya kasus yang terlihat, umumnya disebabkan oleh tekanan-tekanan tugas kuliah, masalah finansial, keluarga, dan masalah percintaan. Beberapa kampus sayangnya tidak memberikan fasilitas atau layanan bimbingan konseling bagi mahasiswa, sehingga memungkinkan para mahasiswa yang terlalu takut untuk bercerita malah memendam permasalahannya sendiri dan pada akhirnya akan meledak di waktu-waktu tertentu.

Permasalahan atau konflik yang dipendam juga dialami penulis, misal penulis merasa bahwa dengan bercerita dapat mengurangi beban pikiran, namun secara tidak langsung hal itu juga membebani orang lain. Ketakutan untuk tidak didengarkan dan tidak mendapat respon yang baik penulis dapati ketika bercerita ke anggota keluarga yang lebih tua atau bahkan pada orang tua sendiri. Dengan perbedaan umur yang cukup jauh, juga kurangnya kedekatan karena jarak tempat tinggal yang berbeda maka dapat menghasilkan perspektif yang berbeda pula. Misal, ketika penulis bercerita tentang pengalaman yang ingin diceritakan, namun orang tua penulis tidak bertanya atau setidaknya merespons dan malah membahas hal yang lain. Sikap ini dianggap sebagai sifat kurang peduli, namun terkadang penulis sendiri merasa bahwa perlakuan yang diberikan pasti ada sebabnya.

Pemahaman penyebab itu penulis dapatkan ketika mereka juga membagikan ceritanya, yang dirasa lebih berat dari beban yang penulis tanggung. Selain itu pemahaman diri orang lain juga didapat penulis dari wejangan teman atau sosial media bahwa segala sisi harus dilihat dari dua arah, dan juga melalui pengalaman introspeksi diri yang sering disarankan oleh teman-teman penulis. Contoh lainnya adalah penulis yang banyak bergantung terhadap orang lain, misal dalam konteks percintaan. Kehadiran seseorang yang penulis cintai sangat berpengaruh terhadap semangat dan motivasi hidup, terutama adalah sosok laki-laki. Bukannya tidak mendapat

kasih sayang dari anggota keluarga, namun kesibukan Bapak mencari nafkah juga dibatasinya pergaulan dengan kakak laki-laki membuat penulis merasa cukup kesepian. Maka ketika seseorang itu pergi, penulis menjadi terlalu berlarut-larut dalam kesedihan.

Berangkat dari pengalaman juga keresahan penulis terhadap konflik batin remaja Gen Z, maka penulis akan menghadirkan karya-karya berupa masalah batin yang terjadi saat remaja yang terjadi di usia remaja lanjut khususnya sejak masa pandemi hingga saat ini. Masalah batin yang diangkat tentunya akan bervariasi, baik dari lingkungan hingga penyebab dan akibat dari konflik itu sendiri. Pemilihan ide ini juga merupakan bentuk terapi positif bagi diri penulis terhadap konflik-konflik yang sedang terjadi maupun yang sudah berlalu.

B. Rumusan Penciptaan

1. Mengapa karakter konflik batin remaja Gen Z menjadi gagasan utama dalam penciptaan seni lukis?
2. Pemahaman apakah yang muncul dari persoalan konflik batin Remaja yang diwujudkan melalui lukisan?
3. Bagaimana persoalan konflik batin remaja Gen Z divisualisasikan ke dalam wujud karya seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Mengungkapkan pemahaman berbagai karakter konflik batin remaja gen Z yang relevan sebagai *subject matter* penciptaan lukisan;
2. Menunjukkan pemahaman nilai-nilai kehidupan dalam wujud makna simbolik melalui presentasi lukisan;
3. Menghadirkan visualisasi konflik batin remaja gen Z. sebagai bentuk perwujudan berbagai persoalan remaja yang divisualisasikan dalam lukisan.

b. Manfaat:

1. Bisa digunakan sebagai sumber referensi, atau inspirasi bagi siapapun yang sedang mendalami tentang topik ini;
2. Memberikan wawasan kepada masyarakat tentang konflik batin;
3. Meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya untuk memahami konflik batin.

D. Makna Judul

Judul yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah “Konflik Batin Remaja Gen Z Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”. Untuk dapat memahami lebih Jauh mengenai judul yang digunakan dan menghindari kesalahpahaman, maka penulis menjabarkan judul sebagai berikut:

1. Konflik Batin

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Konflik memiliki arti sebagai berikut:

- i. percekocokan; perselisihan; pertentangan
- ii. ketegangan atau pertentangan di dalam cerita rekaan atau drama (pertentangan antara dua kekuatan, pertentangan dalam diri satu tokoh, pertentangan antara dua tokoh, dan sebagainya) (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konflik> diakses pada tanggal 24 April 2023).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Batin adalah sesuatu yang terdapat di dalam hati; sesuatu yang menyangkut jiwa (perasaan hati dan sebagainya). (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/batin> diakses pada tanggal 24 April 2023).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Konflik batin diartikan sebagai konflik yang disebabkan oleh adanya dua gagasan atau lebih atau keinginan yang saling bertentangan untuk menguasai

diri sehingga memengaruhi tingkah laku. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Konflik%20batin> diakses pada 24 April 2023).

2. Remaja

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Remaja diartikan sebagai sesuatu yang mulai dewasa; sudah sampai umur untuk kawin. (<https://kbbi.web.id/remaja> diakses pada 27 Desember 2023).

Menurut Nurul Azmi (2015:37) Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak.

3. Gen Z

Menurut Bencsik, Csikos & Juhaz yang tercantum dalam jurnal *Welcoming gen Z in job world* milik Rachmawati (2019:21) Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1995 sampai dengan tahun 2010.

4. Ide Penciptaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Ide merupakan rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita. (<https://kbbi.web.id/ide> diakses pada 27 Desember 2023).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Penciptaan diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menciptakan atau membuat (mengadakan) sesuatu yang baru (belum pernah ada, luar biasa, lain dari yang lain): membuat suatu hasil kesenian. (<https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/cipta.html> diakses pada 24 April 2023).

5. Seni Lukis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Seni Lukis merupakan seni mengenai gambar-menggambar dan lukis-melukis. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/seni%20lukis> diakses pada 24 April 2023)

Soedarso (1988:10) menyatakan Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.

Susanto (2002:71) memaparkan dalam bukunya yang berjudul Diksi Rupa “Seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang”.

Menurut Nelwandi Nelson (2016:42) Seni lukis adalah keindahan yang diciptakan manusia yang berbentuk dua dimensi yang memiliki nilai keindahan yang diwujudkan dalam bentuk rupa.

Berdasarkan penjabaran dari pengertian makna judul di atas, maka dapat disimpulkan bahwa beragam persoalan dan peristiwa yang hadir dalam masa remaja Gen Z, menimbulkan serangkaian konflik batin yang memengaruhi cara berpikir dan bertindak batin terhadap berbagai pilihan hidup dan interaksi sosialnya yang kemudian dijadikan pemicu kemunculan gagasan kreatif dalam penciptaan lukisan.