

**METAFORA SENI LUKIS UNTUK
REPRESENTASI FENOMENA WAKTU
PRODUKTIF**



TESIS PENCIPTAAN SENI

Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Minat Utama Seni Lukis

Adinda Marcelliantika

2421595411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2026

TESIS PENCIPTAAN SENI
METAFORA SENI LUKIS UNTUK REPRESENTASI
FFENOMENA WAKTU PRODUKTIF

Diajukan Oleh:
Adinda Marcelliantika
2421595411

Tesis ini telah diajukan pada tanggal 9 Juni 2026
Telah disetujui untuk diterima
Oleh tim penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama



Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.

Penguji Ahli



Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M.Hum

Ketua Tim Penilai



Kurniawan Adi Saputro, M.A., Ph.D.

Yogyakarta, 24 JUN 2026

Direktur
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyusrinestu, M.Si.
NIP. 197210232002122001

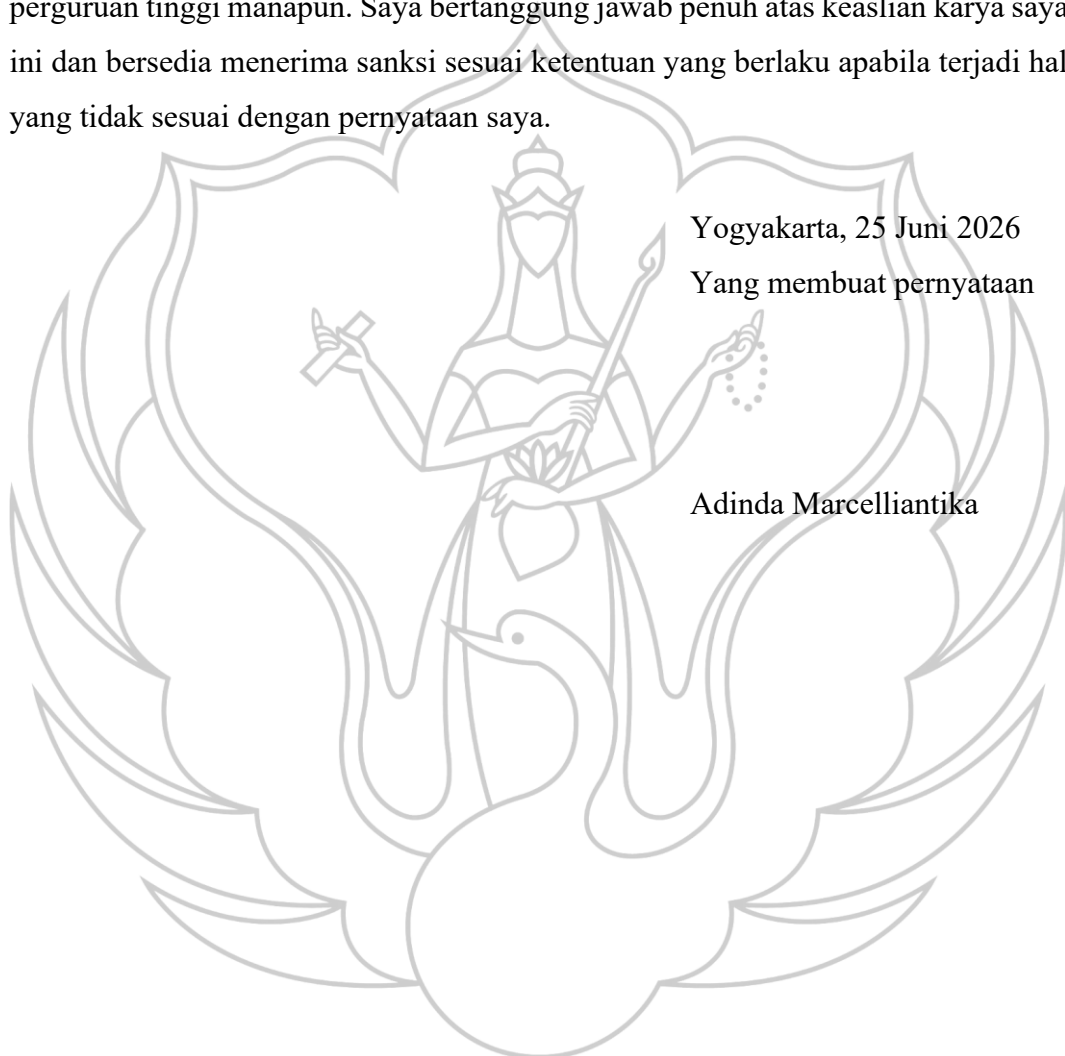
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban karya tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil jiplakan, belum pernah dipublikasikan ataupun diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun. Saya bertanggung jawab penuh atas keaslian karya saya ini dan bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku apabila terjadi hal yang tidak sesuai dengan pernyataan saya.

Yogyakarta, 25 Juni 2026

Yang membuat pernyataan

Adinda Marcelliantika



Abstrak

Budaya kerja keras telah mempersempit makna waktu produktif dalam ekosistem kerja kreatif, produktivitas hampir sepenuhnya diidentikkan dengan eksekusi dan output yang terlihat, sementara pemulihan dan koneksi sosial terabaikan sebagai bagian yang setara dalam siklus kerja. Kesenjangan ini menjadi titik berangkat penciptaan karya seni lukis yang bertujuan mengidentifikasi elemen-elemen waktu produktif dalam ekosistem kerja kreatif sebagai konsep penciptaan seni lukis, sekaligus merepresentasikannya melalui metafora visual sebagai tawaran sistem penandaan alternatif. Empat kerangka teoritis menopang penelitian ini secara berlapis. Teori proses kreatif Wallas (1926) memetakan tiga elemen waktu produktif: eksekusi, pemulihan, dan koneksi. Teori representasi Stuart Hall (1997) melandasi pemilihan seni lukis sebagai medium untuk memproduksi makna alternatif. Teori metafora konseptual Lakoff dan Johnson (1980) yang diperdalam oleh Brandl (2023) menjadi kerangka operasional untuk menerjemahkan temuan data ke dalam bahasa visual. Pemikiran Kandinsky (1946) tentang resonansi emosional warna dan bentuk menjadi landasan keputusan estetis dalam karya. Metode Practice-Led Research dengan pendekatan Research Through Art (Frayling, 1993) digunakan sebagai kerangka kerja utama. Data dikumpulkan melalui studi pustaka dan angket kepada responden dari ekosistem kerja kreatif, kemudian diolah melalui pemetaan metafora konseptual untuk menghasilkan orientasi visual awal per elemen. Orientasi ini menjadi titik berangkat proses perancangan dan perwujudan karya di studio melalui mekanisme reflection-for-action, reflection-in-action, dan reflection-on-action (Schön, 1983). Empat karya seni lukis dihasilkan dengan pendekatan surealis figuratif menggunakan cat akrilik di atas kanvas: “Tumbuh Mengikat” merepresentasikan eksekusi, “Diam yang Bekerja” merepresentasikan pemulihan, “Menjangkau” merepresentasikan koneksi, dan “Utuh” sebagai sintesis ketiganya. Asosiasi visual dari data lapangan terbukti dapat berfungsi sebagai sumber metafora yang hidup apabila diolah melalui kerangka pemetaan yang tepat, dan praktik melukis dalam kerangka PLR menghasilkan pemahaman yang tidak dapat dicapai melalui kajian teoritis semata.

Kata kunci: metafora, seni lukis, representasi, waktu produktif

Abstract

Hustle culture has narrowed the meaning of productive time within the creative work ecosystem: productivity is almost entirely equated with execution and visible output, while recovery and social connection are disregarded as equally essential components of the work cycle. This gap becomes the departure point for a painting-based research that aims to identify the elements of productive time within the creative work ecosystem as a foundation for painting creation, and to represent them through visual metaphor as an alternative signification system. Four theoretical frameworks support this research in successive layers. Wallas's theory of the creative process (1926) maps three elements of productive time: execution, recovery, and connection. Hall's representation theory (1997) grounds the selection of painting as a medium for producing alternative meanings. Lakoff and Johnson's conceptual metaphor theory (1980), extended by Brandl (2023) into the context of visual art, serves as the operational framework for translating data findings into visual language. Kandinsky's thinking (1946) on the emotional resonance of color and form grounds the aesthetic decisions within the works. Practice-Led Research methodology with a Research Through Art approach (Frayling, 1993) is employed as the primary framework. Data was collected through literature review and a questionnaire distributed to participants from the creative work ecosystem, then processed through conceptual metaphor mapping to produce initial visual orientations per element. These orientations served as the starting point for the design and realization process in the studio through mechanisms of reflection-for-action, reflection-in-action, and reflection-on-action (Schön, 1983). Four paintings were produced using a figurative surrealist approach in acrylic on canvas: "Tumbuh Mengikat" representing execution, "Diam yang Bekerja" representing recovery, "Menjangkau" representing connection, and "Utuh" as their synthesis. Visual associations drawn from field data proved to function as living metaphor sources when processed through an appropriate mapping framework, and the practice of painting within a PLR framework generated understanding that cannot be achieved through theoretical inquiry alone.

Keywords: *metaphor, painting, representation, productive time*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga tesis penciptaan berjudul "Metafora Seni Lukis Untuk Representasi Fenomena Waktu Produktif " ini dapat diselesaikan. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Magister Penciptaan Seni, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tesis ini berangkat dari upaya untuk meninjau kembali makna waktu produktif yang selama ini cenderung dipersempit, kemudian merepresentasikannya ke dalam karya seni lukis sebagai sebuah tawaran cara pandang yang lebih utuh. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan dan penciptaan ini tidak akan terlaksana tanpa bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing, atas kesediaannya membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan yang berharga selama proses penyusunan tesis ini.
3. Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M.Hum, selaku penguji ahli, atas koreksi dan saran yang memperkaya penelitian ini.
4. Kurniawan Adi Saputro, M.A., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Seni Program Magister Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Ketua sidang tugas akhir.
5. Seluruh civitas akademik Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, fasilitas, dan bantuan selama masa studi.
6. Para responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi angket penelitian, yang pengalaman dan jawabannya menjadi landasan penting bagi keseluruhan karya dalam tesis ini.
7. Keluarga penulis, atas doa, dukungan, dan kepercayaan yang tidak pernah putus.

8. Rekan-rekan MLG-YK, atas kebersamaan dan dukungannya.
9. Rekan-rekan Para Titen '24, atas semangat dan kerja sama selama menempuh studi bersama.
10. Rekan-rekan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta para pembaca, atas perhatian dan apresiasinya terhadap karya ini.
11. Seluruh pihak dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dalam berbagai bentuk.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang penciptaan seni lukis.

Yogyakarta, 25 Juni 2026

Penulis,

Adinda Marcelliantika

DAFTAR ISI

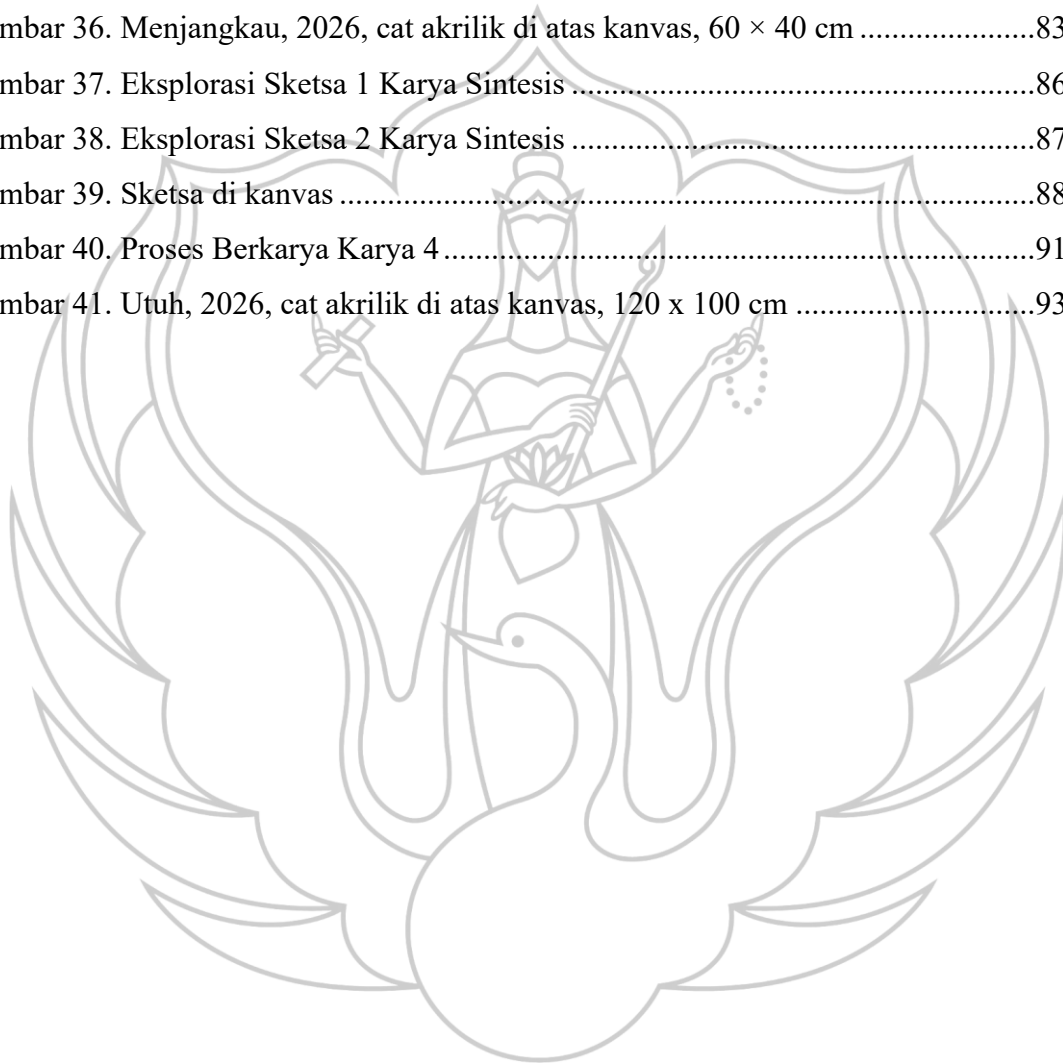
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
Abstrak	iv
Abstract	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN SUMBER.....	9
A. Kajian Sumber.....	9
1. Penelitian Terdahulu Tentang Waktu Produktif	9
2. Penelitian Terdahulu Terkait Metafora Visual.....	14
3. Karya Rujukan Visual.....	16
4. Karya Rujukan Tema	21
B. Kajian Teori	23
1. Konsep Waktu Produktif dalam Proses Kreatif	24
2. Representasi	25
3. Metafora	27
4. Estetika Warna	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Pendekatan Penelitian	31
B. Metode Pengumpulan dan Analisis Data	32
C. Tahapan Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Analisis Data.....	38
1. Hasil Angket dan Temuan Elemen Eksekusi	38
2. Hasil Angket dan Temuan Elemen Pemulihan	39

3. Hasil Angket dan Temuan Elemen Koneksi	40
B. Pemetaan Temuan ke Arah Visual.....	40
1. Membaca Makna Ketidaksesuaian dari Data (Stuart Hall).....	40
2. Memastikan Hadirnya Ketiga Elemen dalam Data (Graham Wallas)	41
3. Menyusun kerangka penerjemahan: Lakoff dan Johnson.....	42
4. Dari Metafora Konseptual ke Visual Seni Lukis: Mark Staff Brandl.....	43
C. Eksekusi	47
1. Eksplorasi dan Perancangan.....	48
2. Perwujudan.....	53
3. Karya Akhir: Tumbuh Mengikat.....	56
D. Pemulihan.....	60
1. Eksplorasi dan Perancangan.....	60
2. Perwujudan.....	65
3. Karya Akhir: Diam yang Bekerja	67
E. Koneksi	70
1. Eksplorasi dan Perancangan.....	70
2. Perwujudan.....	76
3. Karya Akhir: Menjangkau.....	80
F. Sintesis	84
1. Eksplorasi dan Perancangan.....	85
2. Perwujudan.....	88
3. Karya Akhir: Utuh.....	91
G. Evaluasi dan Temuan	94
1. Evaluasi.....	94
2. Temuan.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. “Kronologi”, karya Fananantsoa Jean Eddy, 2019	15
Gambar 2. “Rest of Trace of Life”, karya Fananantsoa Jean Eddy, 2019	15
Gambar 3. “Unknown Instincs”, karya Fananantsoa Jean Eddy, 2019.....	15
Gambar 4. Lensa Mata-mata (1989) oleh Lucia Hartini	17
Gambar 5. The Broken Column (1944) oleh Frida Kahlo	18
Gambar 6. Dialog Imajiner Antar Sosok (1988) oleh Ivan Sagita.....	19
Gambar 7. Album Memorandum	22
Gambar 8. Bagan Alur Metode Penciptaan.....	34
Gambar 9. Eksplorasi Sketsa 1 Karya Elemen Eksekusi	48
Gambar 10. Eksplorasi Sketsa 2 Karya Elemen Eksekusi	49
Gambar 11. Eksplorasi Sketsa 3 Karya Elemen Eksekusi	49
Gambar 12. Eksplorasi Sketsa 4 Karya Elemen Eksekusi	50
Gambar 13. Eksplorasi Sketsa 5 Karya Elemen Eksekusi	50
Gambar 14. Eksplorasi Sketsa 6 Karya Elemen Eksekusi	51
Gambar 15. Eksplorasi Sketsa 7 Karya Elemen Eksekusi	52
Gambar 16. Eksplorasi Sketsa 8 Karya Elemen Eksekusi	52
Gambar 17. Catatan dan dokumentasi proses berkarya	55
Gambar 18. Tumbuh Mengikat, 2026, cat akrilik di atas kanvas, 60 × 40 cm	59
Gambar 19. Eksplorasi Sketsa 1 Karya Elemen Pemulihan	61
Gambar 20. Eksplorasi Sketsa 2 Karya Elemen Pemulihan	61
Gambar 21. Eksplorasi Sketsa 3 Karya Elemen Pemulihan	62
Gambar 22. Eksplorasi Sketsa 4 Karya Elemen Pemulihan	63
Gambar 23. Eksplorasi Sketsa 5 Karya Elemen Pemulihan	63
Gambar 24. Eksplorasi Sketsa 6 Karya Elemen Pemulihan	64
Gambar 25. Catatan dan dokumentasi proses berkarya	67
Gambar 26. Diam yang Bekerja, 2026, cat akrilik di atas kanvas, 60 × 40 cm	69
Gambar 27. Eksplorasi Sketsa 1 Karya Elemen Koneksi	71
Gambar 28. Eksplorasi Sketsa 2 Karya Elemen Koneksi	71
Gambar 29. Eksplorasi Sketsa 3 Karya Elemen Koneksi	72

Gambar 30. Eksplorasi Sketsa 4 Karya Elemen Koneksi	73
Gambar 31. Eksplorasi Sketsa 5 Karya Elemen Koneksi	73
Gambar 32. Eksplorasi Sketsa 6 Karya Elemen Koneksi	74
Gambar 33. Eksplorasi Sketsa 7 Karya Elemen Koneksi	75
Gambar 34. Memindahkan sketsa terpilih ke atas kanvas	77
Gambar 35. Proses Pewarnaan Karya Eksekusi.....	78
Gambar 36. Menjangkau, 2026, cat akrilik di atas kanvas, 60 × 40 cm	83
Gambar 37. Eksplorasi Sketsa 1 Karya Sintesis	86
Gambar 38. Eksplorasi Sketsa 2 Karya Sintesis	87
Gambar 39. Sketsa di kanvas	88
Gambar 40. Proses Berkarya Karya 4.....	91
Gambar 41. Utuh, 2026, cat akrilik di atas kanvas, 120 x 100 cm	93



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Waktu produktif dalam pemahaman masyarakat modern seringkali berada dalam definisi tunggal yang bersifat mekanis dan linear, di mana efisiensi dianggap sebagai tolak ukur utama keberhasilan individu. Istilah waktu produktif ini secara konsisten diidentikkan dengan durasi kerja yang berorientasi pada hasil yang kasat mata, sebuah pandangan yang mengakar kuat seiring dengan populernya narasi *hustle culture*. Fenomena ini dipahami sebagai sebuah gaya hidup yang mendewakan kerja keras secara berlebihan dan memvalidasi kesibukan tanpa henti sebagai standar kesuksesan (Metris, Sulaeman, & Wakhidah, 2024). Standar global ini mendorong individu melihat waktu produktif sebagai aktivitas tanpa jeda, sehingga secara bertahap mengabaikan kebutuhan ritme alami manusia demi mencapai hasil yang dianggap maksimal. Akibatnya, terjadi penyempitan makna di mana waktu yang tidak menghasilkan luaran terukur dianggap sebagai waktu yang terbuang atau tidak produktif.

Kondisi tersebut ditemui secara nyata pada lingkungan kerja *startup* di mana waktu produktif diatur secara ketat melalui ukuran teknis dan kecepatan eksekusi kerja. Dalam lingkungan ini, elemen eksekusi yaitu aktivitas teknis yang diukur secara kuantitatif menjadi penilaian profesionalisme. Dominasi elemen eksekusi melahirkan standar kerja yang fungsional tapi kaku, sehingga setiap detik dianggap sebagai sumber yang harus diubah untuk menjadi capaian perusahaan. Sehingga

terbentuk orientasi produktivitas yang berlebihan yang seringkali mengabaikan aspek-aspek kualitatif di luar pekerjaan teknis di depan meja.

Ditemukan kontradiksi antara standarisasi waktu produktif tersebut dengan pengalaman empiris selama berada di posisi tim inti sebuah *startup*. Dalam lingkungan kerja yang menuntut individu untuk menjalankan peran ganda, peneliti bersama jajaran tim inti sering terjebak dalam diskusi intens untuk menyeimbangkan efisiensi dan kualitas. Berdasarkan observasi dan interaksi harian, ditemukan perbedaan definisi subjektif mengenai waktu produktif di antara rekan kerja, baik di tingkat manajerial maupun pelaksana teknis. Kegelisahan muncul saat tuntutan sistem untuk terus menciptakan alur kerja yang cepat dan terukur secara kuantitas, justru berbenturan pada pemahaman pencerahan ide kolektif sering lahir di luar fase eksekusi formal. Kontradiksi antara peran peneliti sebagai bagian dari pengambil keputusan yang mengutamakan hasil, dengan kebutuhan akan ruang berpikir yang dinamis, memicu pertanyaan kritis mengenai definisi waktu produktif yang selama ini berlaku.

Kontradiksi ini tidak hanya bersifat personal. Pengamatan terhadap pekerja kreatif dari berbagai latar ekosistem kerja, mulai dari startup, korporat, hingga freelance, menunjukkan pola yang serupa yaitu cara mereka menamai produktivitas cenderung didominasi bahasa eksekusi, sementara pengalaman yang mereka rasakan justru menempatkan pemulihan dan koneksi sebagai bagian yang sama pentingnya. Kesenjangan antara cara menamai dan cara merasakan inilah yang menjadi indikasi awal bahwa permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini

bukan sekadar kegelisahan subjektif, melainkan fenomena yang hidup di banyak ruang kerja kreatif.

Ketegangan tersebut menuntut peninjauan ulang melalui perspektif proses kreatif, yang menegaskan bahwa jeda serta pemulihan merupakan bagian penting dari waktu produktif. Waktu “diam” atau istirahat bukan berhentinya produktivitas, melainkan tahap inkubasi otak mengolah informasi secara bawah sadar untuk melahirkan inovasi (Ritter & Dijksterhuis, 2014). Oleh karena itu, konsep waktu produktif perlu memasukkan fase pemulihan sebagai elemen fungsional, bukan hanya pelengkap, karena tanpa adanya jeda kapasitas kreativitas individu akan menurun dan berdampak pada kualitas kerja.

Selain adanya pemulihan, hal lain yang penting dalam membentuk waktu produktif adalah koneksi melalui interaksi sosial informal atau santai. Dalam kerja kreatif, obrolan ringan atau percakapan spontan di luar agenda formal seringkali memunculkan ide baru yang tak terduga (Hasan & Koning, 2019). Interaksi ini mengubah waktu produktif dari kegiatan yang dilakukan sendiri menjadi ruang untuk bertukar energi dan informasi. Dengan demikian, koneksi sosial relevan masuk sebagai salah satu elemen waktu produktif, karena memiliki peran yang dapat memperluas pandangan dan dapat memunculkan ide kreatif.

Berdasarkan langsung peneliti di lingkungan startup serta pada pekerja kreatif lintas ekosistem, dan kajian pustaka atas proses kreatif (Hasan & Koning, 2019; Ritter & Dijksterhuis, 2014), penelitian ini menetapkan batasan definisi bahwa waktu produktif merupakan sebuah sistem yang seimbang antara tiga unsur, yaitu bekerja (eksekusi), beristirahat (pemulihan), dan berinteraksi (koneksi). Ketiga

elemen ini tidak dipandang secara hierarkis atau terpisah, melainkan sebagai kesatuan ritme yang mendukung fungsi manusia secara menyeluruh. Melalui redefinisi ini, waktu produktif dipandang sebagai proses dinamis yang menghargai kerja teknis, ketenangan batin, dan rangsangan dari luar sebagai dasar produktivitas yang sesungguhnya.

Masing-masing dari ketiga elemen ini sebenarnya sudah pernah dikaji secara terpisah dalam berbagai disiplin ilmu. Eksekusi dibahas dalam konteks kritik sosial atas hustle culture, pemulihan dikaji dalam ranah psikologi kognitif, dan koneksi diteliti dalam studi manajemen organisasi. Namun, belum ada penelitian yang merumuskan ketiganya sebagai satu kesatuan definisi waktu produktif yang utuh. Lebih dari itu, belum ada karya seni yang secara eksplisit menjadikan ketiga elemen ini sebagai landasan konseptual sekaligus objek representasi visual. Celah inilah yang menjadi ruang bagi penelitian ini untuk hadir tidak hanya mendefinisikan ulang waktu produktif secara konseptual, tetapi juga mewujudkannya dalam bentuk yang dapat dirasakan secara indrawi melalui seni lukis.

Waktu produktif adalah sesuatu yang abstrak, tidak punya wujud, tidak bisa ditunjuk, dan dialami secara berbeda oleh setiap orang. Untuk menggambarkan hal yang abstrak tersebut, cara yang digunakan dalam penelitian ini adalah metafora, yaitu memakai benda pilihan untuk mewakili gagasan. Karena itu, penelitian ini memakai metafora visual untuk menerjemahkan tiga elemen waktu produktif ke dalam bentuk yang bisa dilihat.

Seni lukis dipilih sebagai medium karena memberi keleluasaan untuk metafora bisa bekerja di dua sisi. Sisi pertama adalah objek yang dilukis, misalnya

sebuah benda dipakai untuk mewakili satu elemen waktu produktif. Sisi kedua adalah cara melukisnya, seperti pilihan warna dan sapuan kuas yang ikut membawa makna. Sisi kedua ini yang membuat seni lukis terasa pas untuk penelitian ini, karena makna tidak hanya muncul dari apa yang dilukis, tetapi juga dari cara melukisnya.

Pendekatan visual yang dipilih adalah gaya surealis dengan figur manusia sebagai pusat representasi. Surealisme dipilih bukan semata sebagai pilihan estetis, melainkan karena kemampuannya menghadirkan kondisi psikologis dan pengalaman batin yang tidak bisa ditampilkan secara realistis. Pemilihan warna dan bentuk bukan sekadar keputusan estetis melainkan bahasa emosional yang bermakna, prinsip ini sejalan dengan pemikiran Wassily Kandinsky dalam *Concerning the Spiritual in Art* (1946), yang menegaskan bahwa setiap warna dan bentuk memiliki resonansi psikologis yang berbicara langsung kepada perasaan. Figur manusia dihadirkan sebagai titik temu antara pengalaman individu yang konkret dan kondisi kolektif yang universal, sehingga karya tidak hanya berbicara tentang pengalaman peneliti, tetapi juga membuka ruang bagi penonton untuk memproyeksikan pengalaman kerja mereka sendiri ke dalamnya.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti yang mengalami sendiri dinamika ekosistem kerja kreatif, sekaligus berposisi sebagai seniman yang telah mengembangkan bahasa visual figuratif-surrealis dalam praktik berkarya. Dua posisi ini sebagai subjek yang merasakan dan sebagai seniman yang merepresentasikan menjadi kekuatan utama pendekatan *Practice-Led Research* yang digunakan. Melalui penelitian ini, data lapangan dan kajian teoritis tidak

berhenti sebagai teks, melainkan ditransformasikan menjadi empat karya seni lukis yaitu tiga karya individual yang merepresentasikan masing-masing elemen eksekusi, pemulihan, dan koneksi, serta satu karya sintesis yang mengintegrasikan ketiganya sebagai pernyataan visual tentang waktu produktif yang sesungguhnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, teridentifikasi adanya kesenjangan antara pemahaman dominan tentang waktu produktif yang terlalu berpusat pada eksekusi dengan kenyataan bahwa pemulihan dan koneksi juga memainkan peran yang tidak kalah penting dalam siklus kerja kreatif. Kesenjangan ini sekaligus menunjukkan belum adanya upaya untuk merumuskan dan merepresentasikan ketiga elemen tersebut sebagai satu kesatuan melalui medium seni lukis. Atas dasar itu, penelitian ini merumuskan dua pertanyaan utama sebagai berikut.

1. Bagaimana mengidentifikasi elemen-elemen waktu produktif dalam ekosistem kerja kreatif sebagai konsep penciptaan seni lukis?
2. Bagaimana metafora visual digunakan untuk merepresentasikan elemen-elemen waktu produktif tersebut ke dalam karya seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki dua tujuan utama yang saling berkaitan, yaitu:

1. Mengidentifikasi waktu produktif yang mencakup tiga elemen eksekusi, pemulihan, dan koneksi dalam ekosistem kerja kreatif sebagai konsep penciptaan seni lukis.

2. Merepresentasikan hasil identifikasi waktu produktif tersebut dalam karya seni lukis melalui metafora visual.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup dua dimensi, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam beberapa hal berikut:

- a. Menambah kontribusi pemikiran dalam ranah seni rupa mengenai bagaimana fenomena budaya kerja modern dapat dimaknai kembali melalui metafora visual dalam seni lukis.
- b. Menawarkan perspektif baru dalam mengidentifikasi waktu produktif yang lebih menyeluruh melalui penggabungan teori proses kreatif dengan identifikasi nyata di lapangan.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas hubungan antara dinamika dunia kerja dengan perwujudan visual dalam seni lukis.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak nyata sebagai berikut:

- a. Menjadi sarana pengembangan kreativitas dan kemampuan teknis dalam mentransformasikan data hasil identifikasi lapangan menjadi karya seni yang bersifat indrawi.

- b. Menawarkan sudut pandang baru bagi pengelola tim kreatif mengenai pentingnya menyeimbangkan unsur bekerja, beristirahat, dan berinteraksi dalam sistem kerja.
- c. Menghasilkan karya lukis yang dapat berfungsi sebagai media refleksi visual mengenai pentingnya menjaga integritas dan keseimbangan waktu dalam kehidupan modern.

