

**HEDONISME DALAM KEHIDUPAN REMAJA  
MODERN**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
Dalam bidang seni, minat utama Seni Lukis

**Andrik Musfalri  
NIM. 1520890411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

**HEDONISME DALAM KEHIDUPAN REMAJA  
MODERN**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
Dalam bidang seni, minat utama Seni Lukis

**Andrik Musfalri  
NIM. 1520890411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

**HEDONISME DALAM KEHIDUPAN REMAJA  
MODERN**

Oleh

**Andrik Musfalri**  
**NIM. 1520890411**

Telah dipertahankan pada tanggal 21 Juni 2017  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,

**Dr. Edi Sunaryo, M.Sn**

**Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum**

Ketua Tim Penilai

**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si**

Yogyakarta,.....

Direktur,

**Prof. Dr. Djohan M.Si**  
**NIP. 196112171994031001**

*Karya Tugas Akhir Ini Dipersembahkan Untuk Keluarga  
Tercinta*



## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 18 Juli 2017  
Yang membuat pernyataan,

Andrik Musfalri  
NIM. 1520890411

## **HEDONISM IN MODERN ADOLESCENT LIFE**

**Andrik Musfalri, M.Sn**

**NIM. 1520890411**

### **ABSTRACT**

Authors who have been trapped in hedonism lifestyle in his adolescence are currently have to admit as complicit with the hedonistic society. It was translete into how importance the impact of hedonism among teenagers, especially in their psychological development. This phenomenon was reinforced by the sophisticated development of technology which evolved hedonism into the culture among the society, especially adolescents. The culture of unauthorized hedonism has negatively impacted in the psychological development among the adolescent i.e creating the apathy generation. If these issue was not recognized and noticed by the adult and governmental communities, it will not only damage the psychological development of the teenagers but also create the broader impact among the society.

Based on the problems that has been presented above, the writer who act as the creator of art, especially painting will be implemented the idea into a painting work on 2 or 3 dimensional media using decorative style of realistic technique. The use of deformed object forms and the use of symbols was the reason in the delivery and meaning of the work to the audience. To realize it certainly needs a plan or methods that become reverence in the artwork, therefore the author chose the reverence of David Campbell namely: 1). Stage of Preparation, 2.) Concentration, 3). Incubation, 4). Illumination, and 5). Verification / production as the stages in creating artwork.

There were 11 works of painting which present to educate the public, especially among the adolescents about the negative effect of cultural hedonism that narrated through the form of visual works. Painting was not only offers beauty, but also can give many lessons for both personal and environment. The true happiness can not be measured from matter and satisfaction only, but the real happiness is when someone is able to bring benefit for others.

**Keywords: *Hedonism, Modern teenagers, Painting***

## HEDONISME DALAM KEHIDUPAN REMAJA MODERN

**Andrik Musfalri, S.Sn**

**NIM. 1520890411**

### ABSTRAK

Penulis yang pernah terjebak dalam paham hedonisme diwaktu memasuki usia remaja dan saat ini pun tidak terlepas dari lingkungan masyarakat yang penganut paham hedonisme, hal tersebut menyadari penulis bagaimana dampak pengaruh hedonisme dikalangan remaja, terutama pada pertumbuhan psikologinya. Hal ini diperkuat dengan lahirnya dan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, sehingga paham hedonisme berkembang menjadi budaya masyarakat, terutama remaja modern. Budaya hedonisme tanpa disadari sangat banyak memberi dampak negatif bagi perkembangan psikologi remaja, salah satu dampaknya yaitu melahirkan generasi *apathy*. Jika masalah ini tidak disadari dan diperhatikan oleh masyarakat dewasa serta pemerintah. Hal ini tidak hanya akan merusak psikologi remaja saja tetapi juga dapat merusak segala sistem masyarakat bahkan Negara.

Dari permasalahan di atas, penulis sebagai pencipta seni khususnya seni lukis akan diimplementasikan ke dalam sebuah karya seni lukis pada media 2 atau 3 dimensi dengan penggunaan teknik realis bergaya dekoratif. Pemakaian bentuk-bentuk objek yang dideformasi dan penggunaan simbol-simbol merupakan alasan terpenting dalam penyampaian nilai dan makna karya pada audiens. Untuk merealisasikan hal tersebut tentu perlu adanya rancangan atau metode yang menjadi reverensi dalam berkarya, maka dari itu penulis memilih reverensi dari David Campbell yaitu: 1). Tahap Persiapan, 2.) Konsentrasi, 3). Inkubasi, 4). Illuminasi, dan 5). Verifikasi/produksi sebagai tahap-tahap dalam menciptakan sebuah karya seni.

11 karya seni lukis yang hadir bertujuan untuk mengedukasi masyarakat khususnya remaja tentang bahaya budaya hedonisme yang dinarasikan lewat bentuk karya visual. Seni lukis tidak hanya menawar keindahan saja, tetapi juga dapat memberi banyak pelajaran baik untuk pribadi maupun lingkungan sekitar, bahwa kebahagiaan sesungguhnya tidak bisa diukur dari materi dan kepuasan saja, tetapi kebahagiaan sesungguhnya didapatkan ketika seseorang mampu memberikan manfaat bagi orang lain.

**Kata Kunci:** *Hedonisme, Remaja Modern, Lukisan*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang berjudul HEDONISME DALAM KEHIDUPAN REMAJA MODERN dapat terlaksanakan dengan baik.

Serangkaian karya lukis yang bersumber dari imajinasi tentang pengalaman hidup baik dalam diri maupun lingkungan pun dapat berjalan dengan baik berkat bantuan dan sokongan dari berbagai pihak. Dan sebelumnya mohon maaf apabila terdapat kesalahan maupun kekurangan yang terjadi. Semoga kesalahan tersebut menjadi acuan bagi penulis kelak, yang akan berguna untuk memperbaiki tulisan ini.

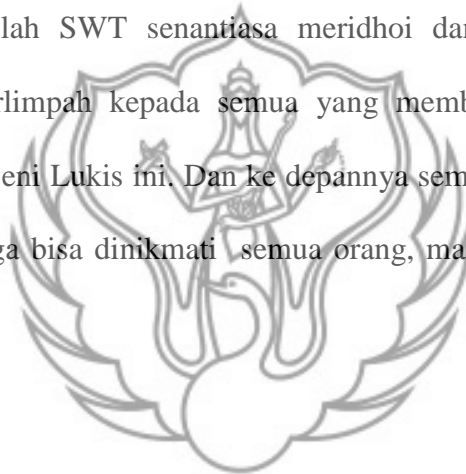
Dengan rasa hormat kepada pihak yang telah membantu terselesainya Laporan Tugas Akhir ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si, selaku Ketua Penguji.
3. Dr. Edi Sunaryo, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing.
4. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum, selaku Penguji Ahli.
5. Prof. Dr. Djohan M.Si, selaku Direktur PPS ISI Yogyakarta.
6. Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn.
7. Segenap Dosen Penciptaan Seni Murni PPS ISI Yogyakarta.
8. Seluruh Staf dan karyawan Dikmawa PPS ISI Yogyakarta.



9. Keluarga besar di Padang Sumatera Barat yang telah memberi dorongan moral dan material.
10. Teman-teman angkatan 2015.
11. Komunitas Sakato.
12. Padepokan Seni Bagong Kussudiardja.
13. Dan semua pihak yang tak dapat kami sebutkan satu persatu. Dan Semua pihak yang tak dapat Penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi dan membalas segala amal kebaikan yang berlimpah kepada semua yang membantu terselesainya Tugas Akhir Penciptaan Seni Lukis ini. Dan ke depannya semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat sehingga bisa dinikmati semua orang, masyarakat banyak, dan para penikmat seni.



Yogyakarta, 18 Juli 2017

Andrik Musfalri

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	8
C. Orisinalitas.....	9
D. Tujuan dan Manfaat.....	11
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	13
B. Landasan Penciptaan.....	21
C. Konsep Perwujudan.....	26
III. METODE/PROSES PENCIPTAAN	
A. Metode.....	32
IV. ULASAN KARYA.....52	
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran-saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Karya Eddie Hara, “My Crowded Universe” .....	9
Gb. 2. Aktifitas Remaja Modern .....	14
Gb. 3. Aktifitas Seks Remaja Modern .....	15
Gb. 4. Pekerja Seks Komersial Online.....	19
Gb. 5. Fazar R.A. Wibisono, “Daphne Descends” .....	25
Gb. 6. Gambaran dari psikologi remaja menjadi sebuah objek bentuk .....	27
Gb. 7. Kain Kanvas .....	33
Gb. 8. Span Ram .....	34
Gb. 9. Lem Kayu Rancangan sketsa awal di atas kertas .....	34
Gb. 10. Cat Dasar Tahap production.....	35
Gb. 11. Kertas Telo .....	35
Gb. 12. Cat Akrilik .....	36
Gb. 13. Kuas .....	37
Gb. 14. Pisau Palet .....	38
Gb. 15. Staples .....	38
Gb. 16. Palet .....	39
Gb. 17. Teknik Transparan.....	40
Gb. 18. Teknik Opaque .....	41
Gb. 19. Aktifitas remaja di dalam <i>Club</i> malam .....	43
Gb. 20. Tahap pencarian bentuk objek utama.....	44
Gb. 21. Tahap pencarian bentuk objek ke dua.....	46
Gb. 22. Tahap pendasaran kanvas.....	47
Gb. 23. Tahap pemindahan sketsa.....	48
Gb. 24. Tahap pemberian tekstur .....	49
Gb. 25. Tahap pendetailan .....	50
Gb. 26. Finising .....	51
Gb. 27. “ <i>Konflik</i> ” .....	52
Gb. 28. “ <i>Narsisme</i> ” .....	55
Gb. 29. “ <i>Mesin Pembunuh</i> ” .....	57
Gb. 30 “ <i>Pesta Phora</i> ” .....	59

Gb. 31. “ <i>Memasuki Wilayah Baru</i> ” .....	61
Gb. 32. “ <i>Menemukan Sebuah Jawaban</i> ” .....	63
Gb. 33. “ <i>Brainwashing</i> ” .....	65
Gb. 34. “ <i>Human Apathy</i> ” .....	67
Gb. 35. “ <i>Zzzz...!</i> ” .....	69
Gb. 36. “ <i>Gate of Destruction</i> ” .....	71
Gb. 37. “ <i>Depresi</i> ” .....	74

