

**FIGUR IMAJINER PADA KRISIS SEPEREMPAT
ABAD SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**Ubaidullah Al Fakhih Khoir
NIM 1512582021**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjan S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

FIGUR IMAJINER PADA KRISIS SEPEREMPAT ABAD SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Ubaidullah Al Fakhri Khoir, NIM 1512582021, Progam Studi S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada Tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi Syarat untuk diterima.

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Deni Junaedi, S.Sn., M.A.
NIP. 19730621 210604 1 002/NIDN 0021067305

Cognate/Anggota

Dr. Suwarno, M.Hum
NIP.19620429 198902 1 001/NIDN 0029046204

Ketua Jurusan/Program Study/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum
NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Tambul Raharjo, M.Hum
NIP.19691108 199303 1 001/NIDN 00081169060

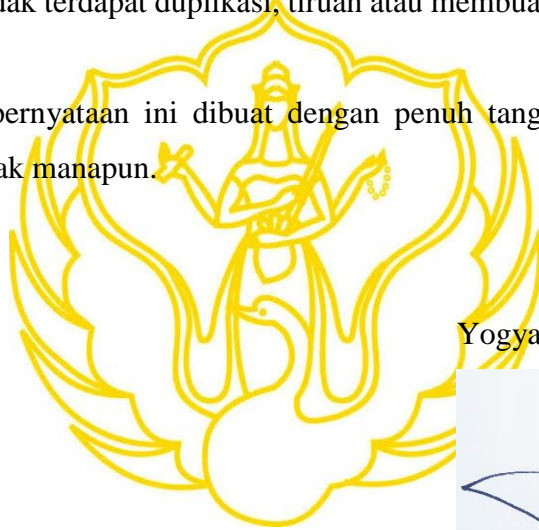
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ubaidullah Al Fakhih Khoir
NIM : 1512582021
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan / Prodi : Seni Murni
Judul Tugas Akhir : Figur Imajiner pada Krisis Seperempat Abad sebagai Ide
Penciptaan Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir karya seni ini, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain dan tidak terdapat duplikasi, tiruan atau membuat ulang karya orang lain secara sengaja.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



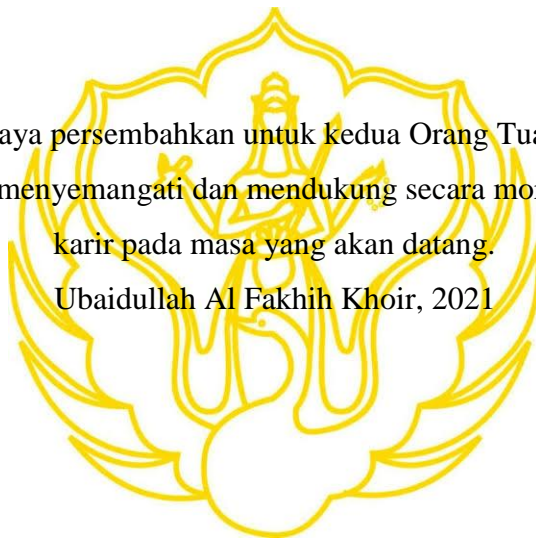
Yogyakarta, 28 Mei 2021

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Ubaidullah Al Fakhih Khoir'.

Ubaidullah Al Fakhih Khoir

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk kedua Orang Tua beserta adik-adik tercinta yang terus menyemangati dan mendukung secara moral dan materil, serta karir pada masa yang akan datang.

Ubaidullah Al Fakhii Khoir, 2021



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan ini. Penyusunan laporan ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Seni dalam Jurusan dan Program Studi Seni Murni.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari adanya kendala yang dihadapi, namun kendala tersebut dapat dilewati atas kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dosen pembimbing Tugas Akhir Satrio Hari wicaksono, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I terimakasih atas kritik dan saran yang telah diberikan selama ini.
2. Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah memberi masukan dan kritikan dalam laporan maupun karya hingga dapat selesai dengan baik.
3. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
4. Segenap dosen dan staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Miftahul Munir M.Hum., Ketua Jurusan Jurusan Seni Murni.
6. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta pembantunya.
7. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Beribu-ribu terimakasih kepada bapak dan ibu yang telah mendidik begitu kerasnya dan kerja kerasnya sehingga anaknya ini bisa menempuh pendidikan sampai jengjang satu.
9. Adik-adikku tercinta dan keponakan.
10. Neuru Nusantara, terima kasih atas bantuannya selama ini mau selalu di repoti dalam banyak hal.
11. Mbah Suko dan segenap keluarga yang telah memberi kemurahan untuk ngekos dirumahnya selama penulis menempuh pendidikan ini.

12. Rekan-rekan satu kosan, Hendrik Setiawan, Eiwen Handiko, Abdul Rohkim, dan Oi.
13. Anjastama dan Kekasihnya, M. Farraz Away, Nurohman Malik sekeluarga, yang sering direpotin dan di singgahi untuk menginap selama pulang pergi Solo-Jogja untuk konsultasi laporan Tugas Akhir ini.
14. Rekan-rekan angkatan 2015 Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
15. Sahabat dan teman-teman yang telah memberi banyak pengalaman akan perjalanan hidup. Mengisi hari-hari di kampus maupun diluar kampus menjadi lebih menyenangkan.
16. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Semoga Tuhan membalas yang lebih banyak dan barokah.

Demikian ucapan terimakasih ini disampaikan, tentu ada pihak-pihak yang belum disebutkan dalam tulisan, maka penulis menghaturkan mohon maaf sebesar-besarnya. Laporan ini tentu masih jauh dari sempurna. Namun penulis berharap semoga apa yang telah diperbuat ini dapat memberi warna dalam dunia rupa akademis. Akhir kata semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi semuanya.

Ubaidullah Al Fakhih Khoir

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar.....	
Halaman Judul Dalam.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Pernyataan Keaslian.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK.....	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul.....	3
BAB II.....	6
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Perwujudan.....	11
BAB III.....	24
A. Bahan.....	24
B. Alat.....	27
C. Teknik.....	30
D. Tahapan Pembentukan.....	30
BAB IV.....	37
BAB V.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69
A. Foto Diri Mahasiswa.....	69
B. Foto Poster Pameran.....	71
C. Foto Situasi Pameran.....	72
D. Katalogus.....	73

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gb.1. Love Death + Robot.....	12
Gb.2. Ikan Koky.....	12
Gb.3. Anatomi Manusia Man	13
Gb.4. Spongobob.....	13
Gb.5. Popeye.....	14
Gb.6. Rusa.....	14
Gb.7. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Pio, 2018 Sepidol pada Kertas A4.....	15
Gb.8. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Fallo, 2019, Akrilik pada Kanvas 80 cm x 80 cm.....	15
Gb.9. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Beta, 2018 Pen pada Kertas A4.....	16
Gb.10. Sketsas yang sudah diseleksi.....	16
Gb.11. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Follower, 2020.....	17
Gb.12. Stephen Hillenburg, Spongobob Squarepant.....	19
Gb.13. Elzie Crisler Segar, Popeye.....	19
Gb.14. Eddie Hara, Why Fat Punk, Mendoan Eaters, Asu Cinta Padamu, 2019 Cat Acrylic on canvas, 100 x 180 cm.....	21
Gb.15. Karya Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Major and Minor, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 80 x 60 cm	22
Gb.16. Bobdob, Cigar Break.....	22
Gb.17. Ubaidullah Al Fakhih Khoir. Buliyung, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 68,5 x 90,5 cm.....	23

BAB III

Gb.18. Spanram, Kain Kanvas dan Ganteker.....	24
Gb.19. Kanvas yang sudah siap dilukis.....	25
Gb.20. Cat Akrilik yang digunakan penulis.....	26
Gb.21. Vernis.....	26
Gb.22. Jenis-jenis Kuas yang sering digunakan.....	27
Gb.23. Kain Bekas.....	28
Gb.24. Ember tempat cuci kuas.....	28

Gb.25. Palet Cat.....	29
Gb.26. Situasi Studio.....	31
Gb.27. Sketsa.....	31
Gb.28. Kanvas yang sudah siap di lukis.....	32
Gb.29. Sketsa pada kanvas.....	33
Gb.30. Proses pewarnaan dasar pada kanvas.....	33
Gb.31. Proses pemberian lattring.....	34
Gb.32. Proses penataan cahaya.....	34
Gb.33. Proses detail objek.....	35
Gb.34. Karya selesai (sudah melalui proses finishing dan pembubuhan tanda tangan).....	35

BAB IV

Gb. Karya 1. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Rencana Masa Depan, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 80 x 60 cm.....	38
Gb. Karya 2. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, King and Angel, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 75 cm.....	40
Gb. Karya 3. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Menuju Kehampaan, 2018 Cat Akrilik pada kanvas, 70 x 70 cm.....	42
Gb. Karya 4. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Beta and Fallo, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 60 x 80 cm.....	43
Gb. Karya 5. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Buliying, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 68,5 x 90,5 cm.....	44
Gb. Karya 6. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Follower, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 70 x 70 cm.....	45
Gb. Karya 7. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Semoga masih mau merawat sumber makan kami, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 80 x 80 cm.....	46
Gb. Karya 8. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Hidup ini milik masing-masing seutuhnya, Ndasmu Ee, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 80 x 120 cm.....	48
Gb. Karya 9. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Bahagia senang sendiri-sendiri, 2020 Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 100 cm.....	49

Gb. Karya 10. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Duduk di Teras, 2019	
Cat Akrilik pada kanvas, 80 x 80 cm.....	51
Gb. Karya 11. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Staknan, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 100 cm.....	52
Gb. Karya 12. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Harap, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 80,4 x 65 cm.....	53
Gb. Karya 13. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Sore, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 130 cm.....	55
Gb. Karya 14. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Bercekrama, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 90 x 120 cm.....	56
Gb. Karya 15. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Major and Minor, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 70 x 60 cm.....	57
Gb. Karya 16. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Laju bak separtan, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 150 cm.....	59
Gb. Karya 17. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Distraksi, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 90 x 120 cm.....	61
Gb. Karya 18. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, ku pelihara oksigen ku, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 120 cm.....	62
Gb. Karya 19. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Memimpin Ter-pimpin, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 120 cm.....	63
Gb. Karya 20. Ubaidullah Al Fakhih Khoir, Survival, 2020	
Cat Akrilik pada kanvas, 60 x 70 cm.....	64

ABSTRAK

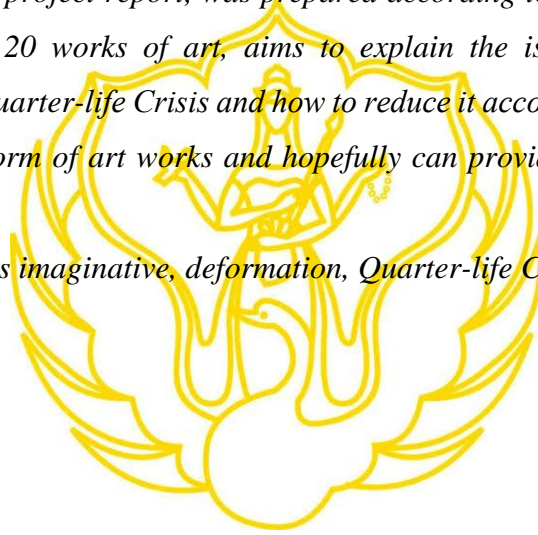
Seni dapat diimplementasikan melalui bentuk-bentuk unik, bentuk unik yang ditampilkan dapat berupa bentuk figur-figur imajinatif. Kebentukan imajinasi tersusun dari kebiasaan melihat film kartun. Menggunakan deformasi penulis menciptakan figur-figur imajinatif diantaranya Pio, Fallo, dan Beta. Figur-figur imajinatif membicarakan persoalan kehidupan manusia menginjak kedewasaan tentang kecemasan dan berbagai macam pertanyaan dalam benaknya mengenai berbagai aspek kehidupan, keadaan ini dalam psikologi sering disebut dengan krisis seperempat abad. Laporan Tugas Akhir yang dibuat menurut tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penciptaan 20 karya seni lukis ini bertujuan untuk memaparkan persoalan tentang apa saja yang mempengaruhi timbulnya krisis seperempat abad dan cara meredamnya menurut pengalaman penulis ke dalam bentuk karya serta semoga dapat memberikan wawasan dalam seni rupa.

Kata kunci: *figur imajinatif, deformasi, krisis seperempat abad, seni lukis*

ABSTRACT

Art can be implemented through unique forms, the unique forms displayed can be in the form of imaginative figures. Imagination is made up of the habit of watching cartoons. Using deformation the author creates imaginative figures including Pio, fallo, and Beta. Imaginative figures talk about the problems of human life stepping into maturity about anxiety and various questions in their minds about various aspects of life, this situation in psychology is often called the Quarter-life Crisis. This final project report, was prepared according to the stages involved in the creation of 20 works of art, aims to explain the issues that affect the emergence of the Quarter-life Crisis and how to reduce it according to the author's experience in the form of art works and hopefully can provide insight about fine arts.

Key Words: *figures imaginative, deformation, Quarter-life Crisis, Art painting*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni dapat diimplementasikan melalui bentuk-bentuk unik, untuk mewakili pandangan senimannya atas persoalan dari kehidupan manusia. Bentuk-bentuk yang ditampilkan dapat berupa bentuk yang imajinatif serta memiliki karakteristik, layaknya sebuah karya kartun yang dimuat di komik maupun serial film animasi.

Penulis yang memiliki adik berusia 3 tahun yang gemar menonton film-film kartun, begitu pula penulis yang sudah beranjak dewasa. Film kartun telah menjadi konsumsi bagi semua kalangan, karena bentuk-bentuknya yang unik dan jauh dari hal-hal yang realistis di mata manusia. Kebentukan yang unik, kelucuan figur-figur yang diangkat dalam film kartun, dengan mudah menarik penonton sehingga terbawa dalam alur cerita yang ditayangkan. Seperti misalnya dalam serial film *Spongebob Squarepants*, yang pembuatnya memunculkan situasi di dalam laut, seperti layaknya kehidupan manusia di daratan. Menurut penulis ini adalah suatu gagasan dari pengarang yang menarik dalam mengugah imajinasi kita, serta memiliki potensi dalam mengungkapkan gagasan yang kita miliki.

Keunikan bentuk-bentuk yang ditampilkan dalam film kartun menimbulkan ketertarikan penulis untuk lebih mendalaminya, kemudian mengangkatnya ke dalam ide penciptaan, dan diterapkan untuk membicarakan problematika dalam kehidupan manusia khususnya pada polemik kehidupan memasuki kedewasaan. Hal ini terjadi karena wawasan yang didapat penulis selama menjalani masa perkuliahan.

Berbekal pengetahuan semasa kuliah, penulis diperkenalkan pada penggambaran bentuk, yang dalam perkembangan sejarah seni rupa, tidak selalu dihadirkan sebagaimana objek aslinya, namun juga ada semacam dorongan bagi para seniman untuk menampilkan karakteristik yang khas dari figur-figur yang ditampilkan.

Pembelajaran di kelas ilustrasi menuntut untuk membuat gambar dari karya puisi, lirik lagu, novel maupun keadaan lingkungan sekitar, kemudian mempresentasikannya di ruang kelas. Berlanjut kembali di semester empat mata

kuliah Seni Lukis Madya, yang mempelajari lukisan deformasi dan jenis-jenisnya. Melalui kelas ini, penulis mulai mempelajari dasar dari macam-macam deformasi dalam lukisan. Mengutarakan ide dengan kebentukan imajinasi, didapatkan melalui kelas Lukis semester berikutnya. Pada tingkatan ini, penulis mulai membentuk deformasi tersebut menjadi figur-figur imajinatif dengan latar belakang bervolume maupun *flat* untuk memperjelas maksud dari gagasan seniman. Dalam pengkaryaan, penulis tidak lagi membahas satu persatu karakter dalam lukisan, namun lebih ingin membicarakan situasi dalam lukisan tersebut.

Bertambahnya wawasan pengkajian karya seni dengan melihat pameran dan mendatangi diskusi seni rupa diluar akademis. Mengantar penulis untuk memikirkan karya yang mampu menceritakan banyak hal, dengan tanpa meninggalkan ciri khas dari pembuatnya. Pergulatan panjang pencarian ciri khas dari penulis ini memunculkan karakter-karakter baru yang imajinatif.

Penulis sebagai manusia, tidak bisa lepas dari hubungan antar masyarakat atau makhluk sosial, sehingga ketika berkarya selalu terbentur dengan faktor tersebut. Lingkungan tempat tinggal, kemampuan melihat dan bertindak, adalah sebuah proses menangkap respons dari luar yang juga dapat dirasakan setiap orang. Maka kebentukan figur-figur imajinatif, terdapat keinginan untuk menyampaikan persoalan-persoalan dalam kehidupan bermasyarakat. Atas kejadian-kejadian yang dihadapi seiring proses pendewasaan penulis.

Proses pendewasaan penulis diiringi oleh dua dunia, dunia nyata dan dunia digital dari majunya teknologi. Keadaan ini membuat penulis dengan mudahnya mendapat informasi dari berbagai sumber, baik secara valid maupun tidak, sehingga menciptakan sebuah kerancuan dalam menentukan sikap. Banyaknya informasi yang masuk membuat penulis sibuk dan lupa akan esensi dari pendewasaan itu sendiri.

Penciptaan figur-figur imajinatif tersebut melahirkan beberapa karakter tokoh, diantaranya bernama Fallo, Pio, dan Beta. Karakter-karakter ini diperoleh dari menyusun ulang karakter dalam film kartun, serta eksplorasi bentuk dari benda sekitar menurut imajinasi penulis.

Penciptaan ini mencoba menyusun dan mengubah-ubah bentuk prespektif suatu kejadian yang dihadapi penulis dan orang sekitarnya yang merasakan

kecemasan menginjak kedewasaan, hal ini dalam psikologi sering diungkapkan dengan *Quarter-life Crisis* yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan krisis seperempat abad. Serta mengimajinasikan keadaan melalui bentuk deformasi, sehingga menjadi jalan kebebasan dalam mengutarakan ide untuk mengembangkan figur-figur yang dibuat, menjadi sebuah narasi berbentuk lukisan yang menarik serta memiliki potensi artistik.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam penciptaan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Figur-figur imajinatif seperti apa yang berperan mewakili persoalan kehidupan manusia menginjak kedewasaan yang mengalami *Quarter-life Crisis*/krisis seperempat abad dalam lukisan.
2. Bagaimana visualisasi representasi kehidupan manusia melalui figur-figur imajinatif dalam lukisan.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1. Memahami tentang figur-figur imajinatif yang dibangun untuk mewakili persoalan dalam lukisan.
2. Penciptaan 20 lukisan bertema figur-figur imajinatif yang membahas tentang krisis seperempat abad.

Manfaat

1. Memperkaya khasanah tentang seni murni khususnya di pengkajian karya seni lukis.
2. Sebagai motivasi dalam usaha laku kreatif dalam wahana pendidikan ilmu pengetahuan seni.
3. Agar penulis memiliki kepakaran tersendiri dalam medan keseniannya.

D. Makna Judul

Setiap manusia tercipta dengan keunikannya masing-masing dalam memandang dan menafsirkan suatu kejadian, yang di tunjang dengan pengalaman

melalui perjalanan kehidupan serta budaya yang berkembang di sekelilingnya. Maka dari itu, penulis sadar akan perbedaan persepsi tersebut. Penulis perlu menafsirkan makna dari judul laporan Tugas Akhir ini:

1. Figur

Figur dalam buku *Diksi Rupa* karya Mikke Susanto (2018: 138) objek yang terbentuk dan memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu (seperti manusia, hewan, tumbuhan atau lainnya) yang masih merujuk pada benda yang telaah ada.

2. Imajiner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) imajiner, hanya terdapat dalam angan-angan (bukan yang sebenarnya); khayali (Sunendar, 2016).

3. Krisis seperempat abad (*Quarter-life Crisis*)

Quarter-life Crisis dapat didefinisikan sebagai suatu respon terhadap kestabilan yang memuncak, perubahan yang konstan, terlalu banyaknya pilihan-pilihan serta perasaan panik dan tidak berdaya (*Self Helplessness*) yang biasanya muncul pada individu pada rentang usia 18 hingga 29 tahun. Awal mula munculnya onset ditandai saat individu telah menyelesaikan perkuliahan, dengan karakteristik emosi seperti frustrasi, panic, khawatir dan tidak tahu arah. Krisis ini juga bisa mengarah pada depresi dan gangguan psikis lainnya (Sujudi, 2020:18).

4. Ide

Ide dalam buku *Diksi Rupa* karya Susanto (2018: 191) dijabarkan sebagai pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan.

5. Pen.cip.ta.an

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan (Sunendar, 2016).

6. Seni Lukis

Dalam buku *The Science Of Painting* karya W. Stanley Taft dan James W. Mayer diterangkan:

Paintings present us with images that either represent things, ideas, or events familiar to us or that have no connection to our own experience. In either case, we are often inspired, informed, and given pleasure by what we see. And what is it that we see? Paintings are essentially two dimensional an

image painted on a flat surface. Most typically the surface is rectangular, and we view it hanging flat against a wall.

Sebuah lukisan menyajikan gambaran yang mewakili hal-hal yang tampak, ide-ide, atau peristiwa sehari-hari atau barang kali yang tidak memiliki hubungan langsung dengan pengalaman kita sendiri. Dalam hal lain, kita sering terinspirasi, mendapatkan informasi, dan diberi kesenangan dengan apa yang kita lihat. Lukisan pada dasarnya merupakan sebuah gambar dua dimensi yang dilukis pada permukaan datar. Umumnya berbentuk persegi panjang, dan menggantung rata pada dinding (Sucitra, 2013: 75).

Menurut pengertian dari pecahan makna judul “Figur Imajiner pada Krisis Seperempat Abad sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dalam pengerjaan Tugas Akhir ini penulis membangun kebhentukan karakter baru yang khas penulis dari angan-angan. Kebhentukan dari proses tersebut dituangkan dalam karya lukisan yang mencoba memaparkan tentang pengalaman pribadi maupun cerita dari teman-teman tentang krisis emosional yang sedang di hadapi dalam kehidupan sehari-hari pada masa menginjak kedewasaan.

