

**ADOLESENS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA  
SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Fatmala Artasari**

**NIM 1412541021**

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

**2021**

**ADOLESENS 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  
2021

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Fatmala Artasari

NIM : 1412541021

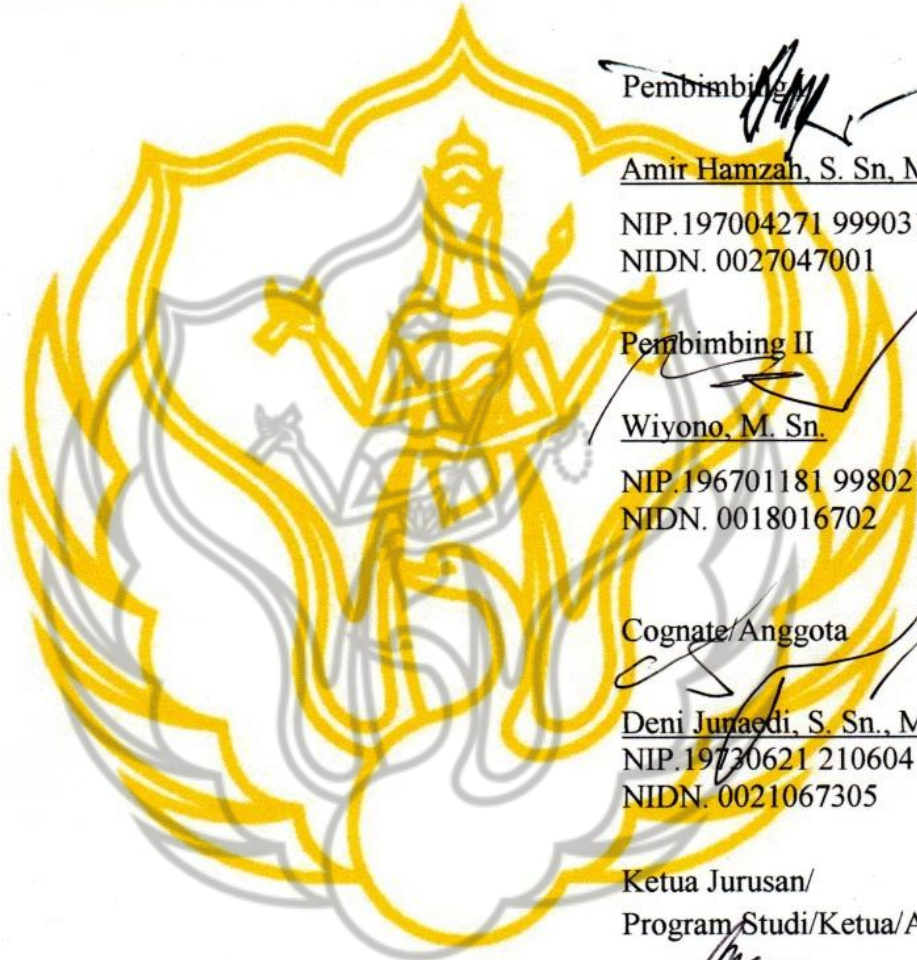
Dengan ini menyatakan, bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Adolesens sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” adalah sepenuhnya pekerjaan saya. Laporan ini dibuat berdasarkan pengalaman personal dalam lingkungan sekitar, tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku-buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 5 Mei 2021

Fatmala Artasari  
NIM 1412541021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

**ADOLESENS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** diajukan oleh Fatmala Artasari, NIM 1412541021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Pembimbing

Amir Hamzah, S. Sn, M. A.

NIP.197004271 999031 003

NIDN. 0027047001

Pembimbing II

Wiyono, M. Sn.

NIP.196701181 998021 001

NIDN. 0018016702

Cognate/Anggota

Deni Juraedi, S. Sn., M. A.

NIP.19730621 210604 1 001

NIDN. 0021067305

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP.19761007 200604 1 001

NIDN. 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Tumbul Baharjo, M. Hum.

NIP.19691108 199303 1 001

NIDN. 00081169



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas Rahmat serta ridho-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Adolesens sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” merupakan syarat untuk memperoleh gelar S-1 di Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu dengan rasa suka cita dihaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Amir Hamzah, S. Sn. M. A., selaku Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan ilmu, motivasi dan saran sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Wiyono, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II atas segala bantuan, motivasi dan saran sehingga Tugas Akhir ini dapat tersusun dan selesai dengan baik.
3. Ibu Tri Septiana Kurniati, S. Pd., M. Hum., selaku dosen wali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
4. Bapak Deni Junaedi, S. Sn., M. A., selaku Cognate atas kritik dan Saran sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Seni Rupa Murni dan staff atas semua pengajaran ilmu yang bermanfaat dan berguna bagi penyusunan dan penciptaan Tugas Akhir
9. Kepada Bapak, Mama, Dhanie, Ashie, Hecty, Emak Oyoh, Uwak, keluarga, dan seluruh saudara yang selalu mendoakan.
10. Teman-teman yang baik, Eonni Nani (oci nm%), Bu Marta La Bunga (trio kwek kwek), juga Ulva yang sangat berjasa dalam penulisan Tugas Akhir ini

dan segala hal yang menginspirasi serta memberikan semangat/motivasi tanpa henti.

11. Saudara-saudara terjahil yang selalu menginspirasi: Titin, Arfi, Ipah, Ashley, Hector, Tyan, Iyan, Dani, dan kawan-kawan, serta *partner* kerja: Mbak Ajeng, Sindy, dan Atik.
12. Kucing-kucing selaku sumber semangat : Indra, Indro, Kali, Slamet, Tompel, Uput, Alone, Mphi, Iyeng, Kim Ocil, Mboke, Lang, Inky, si Ndut, Leo, Beng-Beng, Ipah, Ubun, Oneng, Cah Mbeling, dan Pak Ustat.
13. Seluruh kawan-kawan paling keren Seni Rupa Murni Angkatan 2014 FSR ISI Yogyakarta atas dukungan dan bantuan yang tak terhingga sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar.
14. Seluruh member grup NCT (*Neo Culture Technology*) selaku sumber inspirasi figur-figur dalam karya.

Secara personal penyusunan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis ini telah digarap secara maksimal, namun laporan Tugas Akhir penciptaan ini masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kemampuan dan penulisan yang lebih baik. Semoga laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya seni lukis ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas.

Yogyakarta, 5 Mei 2021

Fatmala Artasari

## DAFTAR ISI

Halaman Judul 1 .....	i
Halaman Judul 2 .....	ii
Halaman Pernyataan Keaslian .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Makna Judul.....	6
<b>BAB II KONSEP</b> .....	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan .....	11
<b>BAB III PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	18
A. Bahan .....	18
B. Alat.....	22
C. Teknik .....	25
D. Tahap Pembentukan.....	26
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	32
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar Acuan

Gambar 2.1 Angela Mckay .....	14
Gambar 2.2 Manon de Jong .....	15
Gambar 2.3 Bodil Jane .....	15
Gambar 2.4 Rara Kuastra.....	16
Gambar 2.5 Erica Hestu .....	17

### Gambar Tahap Pembentukan

Gambar 3.1 Kanvas 1.....	18
Gambar 3.2 Kanvas 2.....	19
Gambar 3.3 Cat Mowilex.....	19
Gambar 3.4 Cat Akrilik.....	20
Gambar 3.5 Air .....	20
Gambar 3.6 Tepung .....	21
Gambar 3.7 Adonan <i>Clay</i> .....	21
Gambar 3.8 <i>Varnish</i> .....	22
Gambar 3.9 <i>Easel</i> .....	23
Gambar 3.10 Kuas .....	23
Gambar 3.11 Palet warna .....	24
Gambar 3.12 Ember .....	24
Gambar 3.13 Tahap Persiapan Melukis .....	26
Gambar 3.14 Inspirasi 1 .....	27
Gambar 3.15 Inspirasi 2 .....	27
Gambar 3.16 Inspirasi 3 .....	27
Gambar 3.17 Inspirasi 4 .....	27
Gambar 3.18 Sketsa Kanvas .....	28
Gambar 3.19 Tahap Pewarnaan <i>Background</i> .....	28
Gambar 3.20 Pewarnaan Objek .....	29
Gambar 3.21 Hasil Akhir Karya .....	30



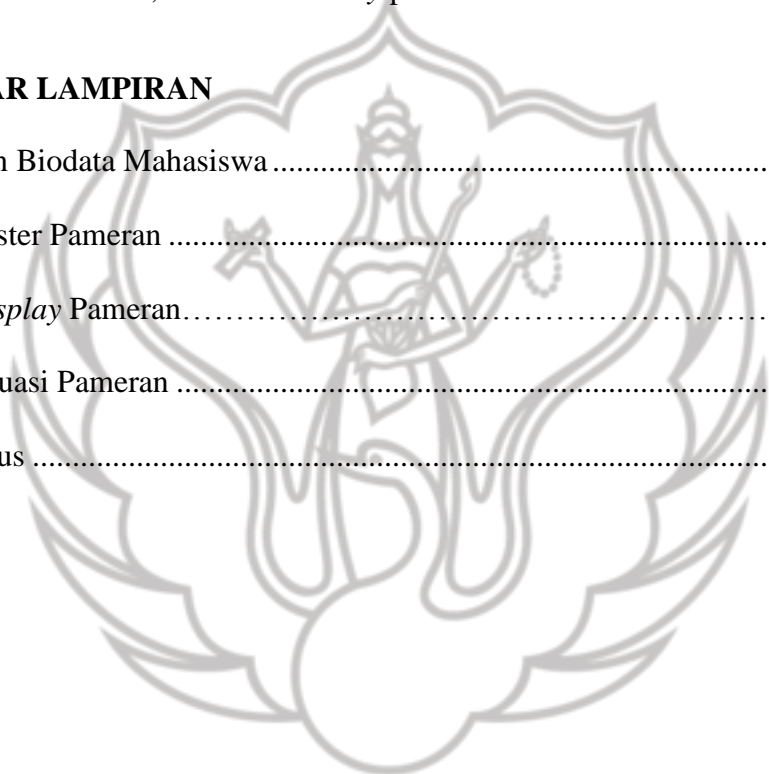
## Gambar Karya

Gambar 4.1 Karya No. 1, <i>Bermain Layang-Layang</i> , 2018 Ukuran 80 x 80cm, Akrilik pada Kanvas.....	33
Gambar 4.2 Karya No. 2, <i>Cooking Together</i> , 2018 Ukuran 60x80cm, Akrilik pada Kanvas.....	35
Gambar 4.3 Karya No. 3, <i>Playing in Ground</i> , 2019 Ukuran 60 x 90 cm, Akrilik pada Kanvas.....	36
Gambar 4.4 Karya No. 4, <i>Sak Erte</i> , 2017 ..... Ukuran 50 x 70 cm, Mix Media pada Kanvas	38
Gambar 4.5 Karya No. 5, <i>Homesick</i> , 2018 ..... Ukuran 70 x 90 cm, Akrilik pada Kanvas	40
Gambar 4.6 Karya No. 6, <i>Mental Dribble</i> , 2018 ..... Ukuran 70 x 90 cm, Akrilik pada Kanvas	42
Gambar 4.7 Karya No. 7, <i>Joget</i> , 2018 Ukuran 70 x 80 cm, Akrilik pada Kanvas.....	44
Gambar 4.8 Karya No. 8, <i>Ngambung Aspal</i> , 2020 Ukuran 70 x 90 cm, Akrilik pada Kanvas .....	45
Gambar 4.9 Karya No. 9, <i>Kungkum Nirwana</i> , 2020..... Ukuran 100 x 100 x 100 cm, Akrilik dan <i>clay</i> pada Kanvas	46
Gambar 4.10 Karya No. 10, <i>Granny Hates the Cenglu Troops</i> , 2020..... Ukuran 70 x 90 cm, Akrilik pada Kanvas	47
Gambar 4.11 Karya No. 11, <i>Merem-mereman</i> , 2020 ..... Ukuran 60 x80 cm, Akrilik dan <i>Clay</i> pada Kanvas	49
Gambar 4.12 Karya No. 12, <i>Gang-nom Beauty</i> , 2020..... Ukuran 60 x 80 cm, Akrilik pada Kanvas	51
Gambar 4.13 Karya No. 13, <i>Doorbell</i> , 2021..... Ukuran 70 x 90 cm, Akrilik dan Clay pada Kanvas	53
Gambar 4.14 Karya No. 14, <i>Rumah Pohon</i> , 2018 ..... Ukuran 80 x 80 cm, Akrilik pada Kanvas	55
Gambar 4.15 Karya No. 15, <i>Camping</i> , 2020 Ukuran 60 x 80 cm, Akrilik pada Kanvas.....	57

Gambar 4.16 Karya No. 16, <i>Make a Wish</i> , 2020 Ukuran 70 x 70 cm, Akrilik pada Kanvas.....	58
Gambar4.17 Karya No. 17, <i>Prickly Neighbour</i> , 2021 Ukuran 70x 70 cm, Akrilik pada Kanvas.....	59
Gambar 4.18 Karya No. 18, <i>Three Rascals Steal Avocado</i> , 2020 Ukuran 60 x 80 cm, Akrilik dan <i>Clay</i> pada Kanvas .....	60
Gambar 4.19 Karya No. 19, <i>Outbound</i> , 2021 Ukuran 60 x 70 cm, Akrilik pada Kanvas.....	62
Gambar 4.20 Karya No. 20, <i>Abs</i> , 2021 Ukuran 60 x 80 cm, Akrilik dan <i>Clay</i> pada Kanvas .....	64

#### **DAFTAR LAMPIRAN**

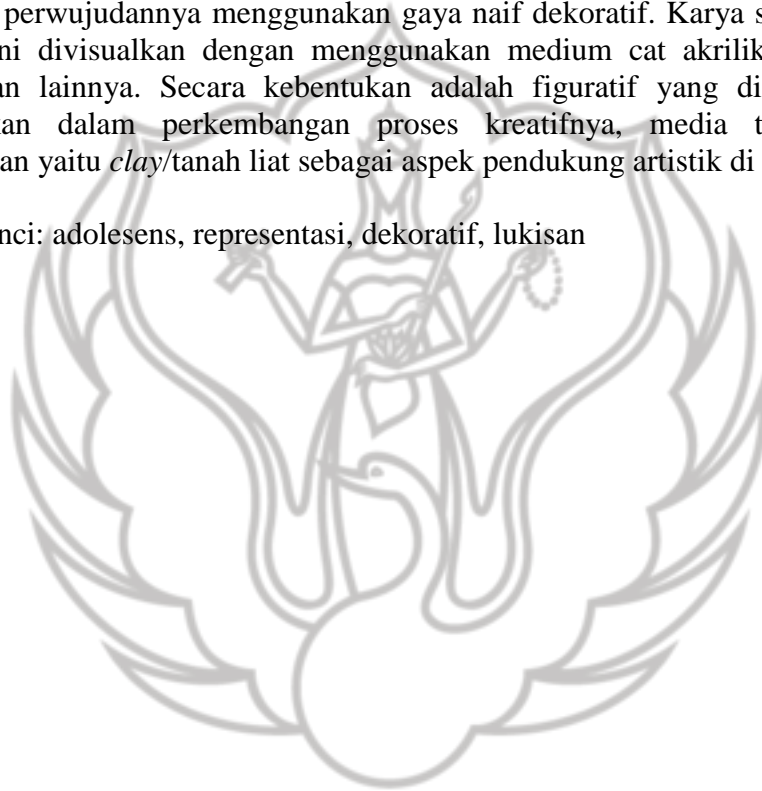
Foto dan Biodata Mahasiswa .....	68
Foto Poster Pameran .....	70
Foto <i>Display</i> Pameran.....	71
Foto Situasi Pameran .....	72
Katalogus .....	73



## ABSTRAK

Seni adalah media yang dipakai oleh seorang seniman untuk merefleksikan pengalamannya. Melalui seni, seniman dapat mengekspresikan ingatan-ingatan kehidupan yang telah berlalu, salah satunya adalah kehidupan pada masa remaja atau biasa disebut masa adolesens. Berawal dari ketertarikan pada ingatan masa remaja, penulis merumuskannya menjadi konsep penciptaan. Masa remaja adalah masa perkembangan anak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, kognitif, dan psikosial. Secara konseptual penciptaan karya seni lukis bertema masa remaja adalah representasi keceriaan dan kejailan sesuai konteks adolesens, dalam bentuk visual yang sebagian besar bersumber dari pengalaman pribadi. Konsep perwujudannya menggunakan gaya naif dekoratif. Karya seni lukis Tugas Akhir ini divisualkan dengan menggunakan medium cat akrilik dan medium tambahan lainnya. Secara kebetukan adalah figuratif yang disimplifikasikan, sedangkan dalam perkembangan proses kreatifnya, media tambahan yang digunakan yaitu *clay*/tanah liat sebagai aspek pendukung artistik di media kanvas.

Kata kunci: adolesens, representasi, dekoratif, lukisan



## ABSTRACT

*Art is a medium used by an artist to reflect on his experience. Through art, artists can express memories of lives that have passed, one of which is life in adolescence or commonly called adolescence. Starting from an interest in the memory of adolescence, the author formulates it into the concept of creation. Adolescence is a period of child development towards adulthood which is characterized by physical, cognitive, and psychosocial changes. Conceptually, the creation of a painting with the theme of adolescence is a representation of joy and mischief according to the context of adolescence, in a visual form that mostly comes from personal experience. The embodiment concept uses a decorative naive style. This Final Project painting is visualized using acrylic paint and other additional media. In form, it is a simplified figurative, while in the development of the creative process, the additional media used is clay as an artistic support aspect on canvas media.*

*Key words: adolescence, representation, decorative, painting*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seni adalah media yang dipakai oleh seorang seniman untuk merefleksikan pengalamannya, melalui seni dapat diekspresikan ingatan-ingatan kehidupan yang telah berlalu, salah satunya adalah masa remaja. Berawal dari ingatan tentang masa pra-remaja bersama sahabat dan keluarga, terdapat berbagai kisah lucu, unik, dan penuh kebebasan. Semua orang pasti pernah mengalaminya, ada kenangan bahagia, lucu, mengasyikkan, atau bahkan menyedihkan. Bagi penulis, semua peristiwa yang terjadi saat masa tersebut adalah kebahagiaan. Masa di mana tiada hari tanpa tawa dan tidak ada perasaan sedih yang berkepanjangan. Masa di mana kita semua belum mengenal rasa malu untuk melakukan hal-hal yang luar biasa.

Keutuhan pengalaman masa lalu selalu membuat penulis antusias dan berdampak pada kegiatan keseharian di masa kini. Seperti masa remaja, masa yang paling mengesankan dalam hidup. Bagi penulis yang sudah beranjak dewasa selalu merasa bahwa kehidupan terbaik adalah masa kecil hingga masa remaja yang penuh dengan kejailan dan kebahagiaan. Tidak peduli dengan siapapun dan di manapun itu selalu mengasyikkan.

Pengalaman masa remaja yang menggelikan jika bermain di lingkungan rumah, namun sering takut dan malu bila di sekolah dan di depan banyak orang. Saat awal remaja itulah penulis memiliki teman-teman yang unik, yang dari mereka bisa belajar untuk lebih percaya diri di lingkungan sekolah. Bersaing dengan teman dalam kegiatan seperti permainan dalam perkemahan, dengan mengikuti berbagai lomba dan harus tampil dan menampilkan pertunjukan di panggung bumi perkemahan, sedikit mengatasi rasa tidak percaya diri, malu, dan canggung. Berkat inspirasi, pujian, dan *support* dari teman-teman sebaya dan dari kelompok lain kemudian kepercayaan diri atas kelebihan yang kita miliki menjadi tumbuh. Bisa membantu sesama teman dengan kemampuan yang kita miliki membuat penulis senang dan bangga.

Pengalaman hidup saat awal remaja yang paling seru dan berkesan yaitu; berlatih kerjasama, bekerja keras, dan kekompakan dengan anggota pramuka (Hizbul Wathan) pada saat SMP. Berlatih untuk percaya diri, tidak takut dan tidak malas dalam menghadapi rintangan suatu permainan. Di dalam keorganisasian Hizbul Wathan penulis menjabat sebagai wakil ketua yang memiliki tanggung jawab yang hampir sejajar dengan ketua untuk mengontrol dan memperjuangkan kelompoknya, sehingga pada saat itu dapat menyelesaikan kegiatan berkemah dengan hasil yang terbaik. Memiliki perasaan atau rasa dianggap penting dan dibutuhkan oleh orang lain dalam suatu jabatan merupakan sumber kebahagiaan tersendiri bagi remaja awal. Kebahagiaan itu menjadi semakin lengkap ketika kita menjadi pemimpin dalam grup, dan sekaligus menjadi pendengar setia bagi segenap anggota grup, serta ketika bisa berkumpul dengan teman sepermainan saat remaja. Keasyikan lainnya adalah antusiasisme ketika membahas topik yang berkaitan dengan idola dan kesukaan yang sama. Di usia itu, penulis baru mengenal dunia internet dari sekolah dan dari warnet sekitar rumah. Memainkan *game online* di warnet bersama kawan-kawan se-grup dengan riuh dan kagum akan hal baru. Masa-masa ketika penulis *gumun* (kagum) dengan dunia luar yang bisa dicapai lewat internet.

Aktivitas baru lainnya seperti nongkrong di bangku pinggir jalan/di tikungan gang di sekitar rumah saat malam liburan, jajan, atau berkumpul bersama sahabat di warung makan/kafe, menonton film di kamar saat tengah malam, mengarang cerita dan lirik lagu, memutar musik hingga membuat gerakan tarian, mendirikan tempat 'kemping' sendiri di depan rumah, berkelana ke desa, berjalan kaki setiap malam hari libur, menyalakan api unggun malam tahun baru, mencuri alpukat di kebun milik tetangga sebelah, bahkan penulis dan teman-teman sering mengerjai seseorang dengan mengirimkan pesan/*sms* dan mengirim surat kaleng di depan rumahnya. Keceruan ini yang penulis rasa paling berkesan saat bersama sahabat/teman ketika menginjak masa remaja dan mulai mengenal hal-hal baru.

Ketika memasuki masa pubertas, perubahan-perubahan fisik maupun psikis yang penulis alami cukup menimbulkan rasa takut bahkan terkadang malu.

Perasaan malu yang timbul terutama mengenai fisik, contohnya adalah bentuk badan yang diidamkan agar dicapai seperti wajah/bentuk badan artis idola, atau rasa cemas karena sering membandingkan keadaan fisik seorang teman dengan diri sendiri. Ada rasa takut yang timbul, karena penulis berpikir bahwa setelah remaja tidak bisa lagi menikmati waktu bermain seperti saat kecil, dan takut untuk menjadi orang dewasa terlalu cepat. Menurut penulis, masa dewasa adalah masa yang penuh dengan basa-basi, kecanggungan, permasalahan, dan keseriusan yang membosankan. Penulis ingin selalu menjadi anak kecil yang banyak melakukan kegiatan menyenangkan dengan lepas tanpa harus peduli dengan orang lain. Orang dewasa selalu membuat masalah lalu meminta maaf, sedangkan anak kecil akan menjadikan sebuah masalah menjadi objek keceriaan dalam hidupnya.

Penulis tinggal di lingkungan kampung yang masih banyak lahan luas untuk bermain, seperti lapangan, pinggir jalan, halaman rumah, serta lahan kosong. Hal tersebut yang menyebabkan penulis dan teman-teman banyak menghabiskan waktu bermain di luar rumah. Dari keseruan bermain di luar rumah bersama teman-teman lahir berbagai kejailan anak-anak yang murni, sekaligus suatu keceriaan bagi penulis.

Perubahan fisik yang drastis yang terjadi pada anak remaja adalah hal yang mengagumkan. Banyak orang yang merasa *pangling* terhadap anak yang sedang tumbuh remaja. Perubahan fisik anak laki-laki yang sedang menginjak usia remaja, wajah mereka jadi lebih menarik perhatian, tampan, dan pertumbuhan badannya yang sangat cepat. Untuk remaja perempuan, akan terlihat cantik dengan kulit yang semakin bersih. Istilah saat ini biasa disebut *glow up* atau *hit puberty*. Hal menakjubkan seperti itulah yang membuat penulis tertarik dengan tema adolesens terutama masa remaja awal.

Seiring berjalannya waktu, masa perkuliahan penulis di fakultas seni rupa sudah mendekati akhir. Di kampus seni, karya seni dihadirkan mencakup persoalan-persoalan konseptual. Pengalaman ketika masa remaja hingga saat ini masih menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan penulis. Keutuhan pengalaman masa lalu selalu menumbuhkan antusias hingga berdampak pada kegiatan keseharian di masa kini, yaitu sering menghabiskan waktu bermain

dengan saudara dan lingkungan rumah yang masih ramai sebagai tempat berkumpul anak-anak laki-laki usia awal remaja, berinteraksi dalam kegiatan-kegiatan masyarakat, seperti pengajian di bulan Ramadhan. Lingkungan bermain bersama teman semasa kecil hingga remaja merupakan lingkungan yang dekat dengan penulis setelah keluarga. Kenangan peristiwa bermain dengan teman pada masa remaja awal merupakan sumber ide pada proses pengkaryaan seni lukis. Segala bentuk aktivitas yang menarik semasa remaja yang terdokumentasi dalam ingatan ditransfer ke dalam bentuk karya seni. Melalui ide penciptaan tentang masa remaja, penulis dapat kembali merasakan, dan bisa merangsang ingatan tentang masa remaja.

Ada beberapa karya seniman lain yang mengangkat tema remaja yang membahas tentang fenomena remaja masa kini beserta dampak dari teknologi, yaitu media sosial yang memengaruhi remaja, juga tema-tema seputar memori maupun problematika masa remaja melalui penafsiran atas fenomena tersebut. Tema-tema tentang kampung halaman si seniman, fantasi masa remaja, adanya konflik, kegelisahan-kegelisahan, maupun kenakalan remaja yang divisualkan melalui simbol-simbol rumah, alam, dan manusia.

Penulis mengangkat tema adolesens dengan representasi kisah yang menarik yang dialami penulis, seperti keseruan bermain, kejahilan, permainan dan hobi baru yang dilakukan saat remaja. Tidak ada kesedihan yang berlarut yang ingin ditampilkan dalam karya melainkan keseruan dan kebahagiaan. Bagi kebanyakan orang persoalan remaja identik dengan kenakalan dan perilaku-perilaku negatifnya, namun bagi penulis masa remaja adalah masa paling seru dan berkesan yang selalu diingat hingga dewasa. Banyak hal baru yang ditemukan pada masa tersebut, seperti idiom bahasa Inggris “*Variety is The Spice of Life*” yang memiliki arti “Saat kita melakukan sesuatu hal yang berbeda atau melakukannya dengan cara lain, hidup akan menjadi lebih seru.”

Dari ketertarikan terhadap tema adolesens dan berbagai pengalaman yang dimiliki, mendorong penulis untuk melakukan proses kreatif untuk mewujudkan dan merepresentasikannya melalui karya seni lukis yang dapat memunculkan lagi pengalaman-pengalaman bagian dari kehidupan manusia itu. Masa remaja yang dipenuhi tingkah keceriaan hingga kenakalannya



dihadirkan dalam potongan-potongan cerita. Perwujudannya dalam karya lukisan menggunakan media cat akrilik dengan figur-figur yang dideformasi gaya naif dekoratif dengan teknik kesenilukisan yang akan tampil secara artistik dan menarik.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk memvisualkan fenomena-fenomena menarik yang terjadi dalam aktivitas yang dilakukan di masa remaja/masa sekolah. Untuk mewujudkan hal tersebut menggunakan beberapa rumusan masalah sebagai fondasi dalam penciptaan karya seni lukis:

1. Pengalaman adolesens seperti apakah yang menarik untuk diangkat dalam karya seni lukis.
2. Bagaimana memvisualkan adolesens yang terjadi di masa remaja dalam karya seni lukis.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan
  - a. Mengekspresikan keseruan dan kejahilan masa adolesens dalam karya seni lukis.
  - b. Memvisualisasi masa adolesens ke dalam karya seni lukis dengan gaya dekoratif naif.
2. Manfaat
  - a. Mendokumentasikan momen adolesens yang terjadi saat masa remaja.
  - b. Memberikan sudut pandang baru tentang penggambaran masa adolesens dalam bentuk karya seni lukis.
  - c. Sarana refleksi diri dari cerita masa adolesens yang telah dilakukan.

#### **D. Makna Judul**

Penegasan judul dalam laporan ini tujuannya adalah memberikan penegasan pengertian dari istilah yang terdapat pada judul Tugas Akhir “Adolesens sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”, yaitu:

##### **Adolesens**

Adolesens adalah masa remaja. (KBBI, 2007:9)

Adolesens merupakan sebutan “remaja” dari orang Amerika, sedangkan orang barat menyebut remaja dengan istilah “puber”. Keduanya merupakan transisi dari masa anak-anak menjadi dewasa. Sedangkan istilah “akil balig”, “pubertas”, dan yang paling banyak menyebutnya “remaja”. Panggilan adolesens dapat diartikan sebagai pemuda yang keadaannya sedang mengalami ketenangan. Pada umumnya orang tua dan pendidik cenderung menyebut remaja daripada remaja puber atau remaja adolesens. (Zulkifli, 1992: 63)

Menurut Papalia (2014:4), masa remaja dan pubertas diperkirakan terjadi sekitar usia 11 sampai 19 tahun.

##### **Ide Penciptaan**

Ide adalah Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. (Susanto, 2011:187)

Penciptaan berarti Proses atau kesanggupan pikiran untuk mengadakan suatu yang baru, angan-angan yang kreatif. (Soedarso, 1990:11). Berasal dari kata “cipta” yang artinya imajinasi untuk membuat suatu karya, membuat suatu yang baru yang belum pernah ada. (Retnoningsih, 2005: 581)

Menurut penulis, ide penciptaan yaitu pokok isi, pikiran, atau gagasan kreatif seseorang untuk berproses menciptakan sesuatu/karya yang baru.

##### **Karya**

Pekerjaan, hasil perbuatan, buatan, ciptaan (terutama hasil karangan). (KBBI, 2018:439)

##### **Seni Lukis**

Seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Sebagai bagian dari seni murni, seni lukis merupakan bahasa ungkapan pengalaman artistik dan ideologi.

(Bahari, 2008:82) Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan ke dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis dan warna. (KBBI, 1984:207)

Berdasarkan dari kutipan-kutipan tersebut, makna judul Tugas Akhir Adolesens sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis adalah masa remaja atau masa transisi dari anak-anak menuju orang dewasa sebagai gagasan untuk membuat sesuatu atau menciptakan sesuatu berdasar angan-angan yang kreatif ke dalam bidang seni rupa dua dimensional dengan unsur warna, bidang, garis, bentuk dan tekstur.

