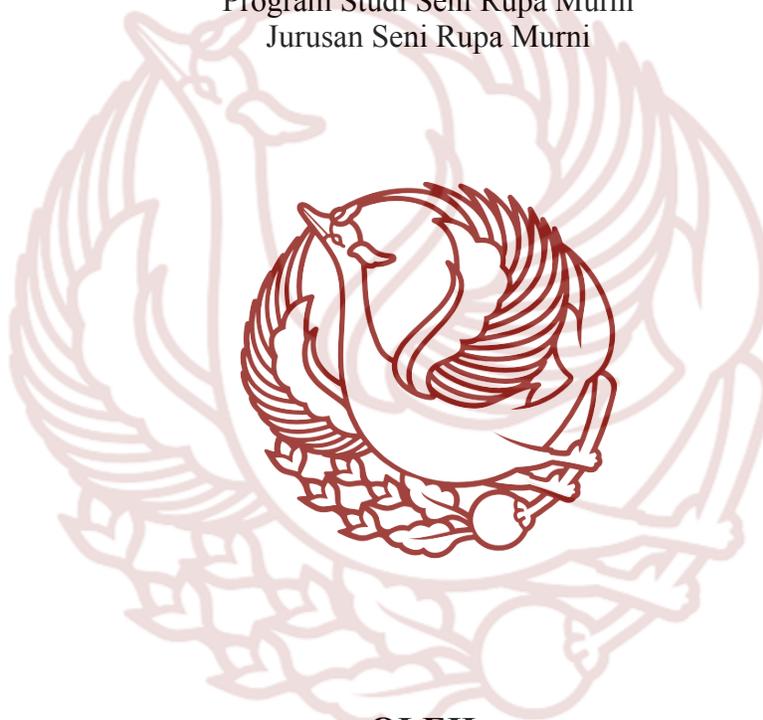


**GAYA HIDUP REMAJA GENERASI PHI “π”
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Rupa Murni



**OLEH:
ANDIKA
NIM. 11149104**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Laporan Kekaryaan

GAYA HIDUP REMAJA GENERASI PHI “ π ” SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Telah disetujui oleh pembimbing tugas akhir untuk diujikan
Surakarta, 30 Januari 2019

Menyetujui,

Ketua Jurusan

Pembimbing

Amir Gozali, S.Sn.,M.Sn.
NIP. 197406212008122002

Deni Rahman, S.Sn.,M.Sn.
NIP. 197906182008121003

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

GAYA HIDUP REMAJA GENERASI PHI “π”
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Oleh
ANDIKA
NIM. 11149104

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 4 Februari 2019

Tim Penguji :

Ketua Penguji : Albertus R. P. A. S.Sn., M. Hum.
Penguji Bidang I : I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang II : Deni Rahman, S.Sn., M.Sn.

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 4 Februari 2019
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S. Sn., M. A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andika

NIM : 11149104

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Karya) berjudul :

“Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “ π ” Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”
adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 30 Januari 2019

Yang menyatakan,

Andika

NIM. 11149104

ABSTRAK

Penulisan laporan penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi ‘ π ’ Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” dilatarbelakangi oleh kesenangan terhadap gaya hidup remaja jaman sekarang atau lebih tepatnya remaja generasi Phi ‘ π ’. Gaya hidup remaja merupakan gambaran pengalaman pribadi tentang kehidupan yang dijalani. Dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini metode yang digunakan adalah teori Hawkin, dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (200:207) menyebutkan bahwa penciptaan seni lukis dan tari yang baik, selalu melewati 3 tahapan : pertama *explorasion* (eksplorasi), kedua *improvitation* (improvisasi) dan ketiga *forming* (pembentukan dan komposisi). Kehadiran karya ini diharapkan mampu menjadi salah satu media pembelajaran dan introspeksi diri berhubungan dengan sifat dan perilaku manusia.

Kata Kunci: Remaja generasi phi, kenakalan, hobi, gaya hidup dan seni lukis

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT. Telah memberikan kesempatan, kekuatan, dan kelancaran dalam menyelesaikan laporan Kekaryaannya tugas akhir yang berjudul “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “π” Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat dalam menempuh derajat sarjana S-1 program studi Seni Rupa Murni, jurusan Seni Rupa Murni, fakultas Seni rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selesainya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah turut berpartisipasi dalam kelancaran penyelesaian laporan tugas akhir kekaryaannya ini. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT (Tuhan yang Maha Esa)
2. Bu li’ani dan Bapak Sukardi sebagai orang tua yang begitu besar jasa-jasanya membimbing dan selalu mendoakan anak tercinta. Wahyu Fitria sebagai kakak beserta keluarga yang lain yang selalu memberi dukungan dan semangat.
3. Adhara Qana Fadhila yang telah membantu proses pengerjaan tugas akhir serta menemani dan pemberi dukungan dalam berkarya.
4. Amir Gozali M.Sn., S.Sn., selaku ketua jurusan Seni Rupa Murni dan Deni Rahman, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memberi bimbingan dalam tugas akhir ini. Alexander Nawangseto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir yang selalu

memberikan ilmu dan semangat. Serta dosen - dosen beserta staf program studi Seni Rupa Murni yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

5. Dr. Drs. Guntur, M.Hum., selaku rektor Institut Seni Indonesia Surakarta. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku dekan fakultas Seni Rupa dan Desain.

6. Dafit Krebonson, Dhawa, Fahim, Hamzah, Mas Anton, Arzena, Raka, Bang Amir, Roni, Sanepo, Alfi, Rio, Bolam, Fauzan, dan Mas Husen yang memberi semangat dalam berproses di studio.

7. Semua temen-teman seni rupa murni serta pihak-pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Untuk lembaga secara umum, saya ucapkan terima kasih atas penyelenggaraan pendidikan yang berdasarkan kurikulum maupun pendidikan yang berupa terciptanya situasi dan kondisi pendidikan yang membuat saya lebih berkembang dalam berfikir dan berkarya.

Akhirnya dengan kesadaran diri akan kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir penciptaan ini saya membuka diri untuk menerima kritik dan saran.

Surakarta, 4 Februari 2019

Andika

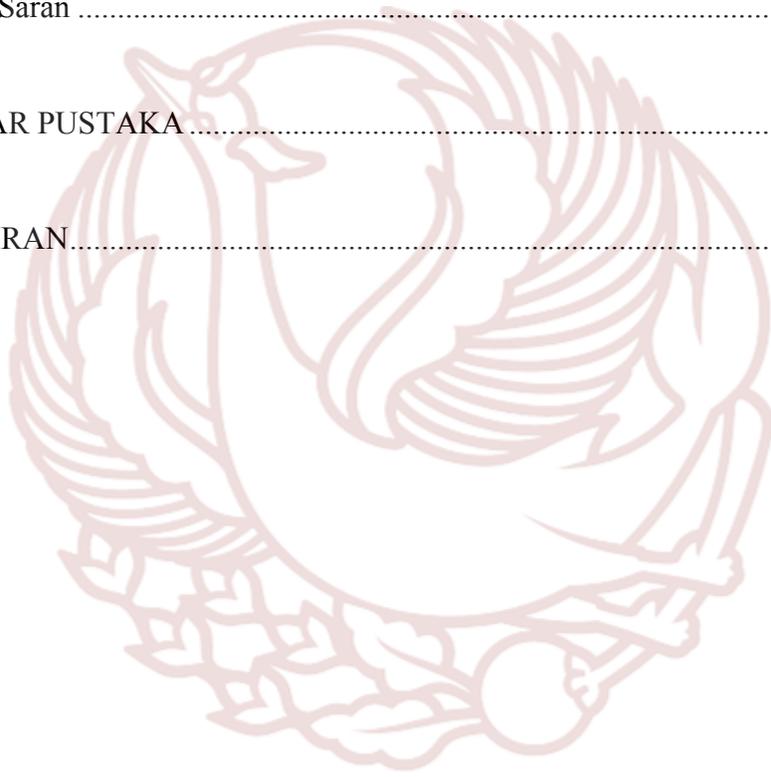
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	7
C. Tujuan Penciptaan	8
D. Manfaat Penciptaan	8
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	9
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	15
A. Konsep Non Visual	15
B. Konsep Visual	17
1. Unsur Visual	18
a. Garis	18
b. Warna	19
c. Bentuk	20

d. Teks.....	20
2. Komposisi Visual.....	21
a. Point of Interest.....	21
b. Balance.....	21
c. Unity	21
BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA	22
A. Metodologi Penciptaan	22
1. Metode Eksplorasi	22
2. Metode Improvisasi	23
3. Metode Pembentukan dan Komposisi	23
B. Proses Perwujudan Karya	24
1. Pra Perwujudan.....	25
I. Observasi.....	25
i. Studi Pustaka.....	25
ii. Pendokumentasian	26
iii. Inkubasi.....	29
iv. Inspirasi.....	29
v. Elaborasi	29
vi. Persiapan	30
1. Pemilihan Alat dan Bahan	30
a. Media Lukis	30
b. Pensil 2B	31
c. Media Pewarna.....	32

d. Kuas	33
e. Palet.....	34
f. Kain Lap.....	35
g. Gloss Varnis.....	36
2. Teknik	36
a. Teknik Sapuan Tebal	37
b. Teknik Gores.....	38
2. Perwujudan Karya.....	39
a. Pembuatan Latar Belakang (Background).....	39
b. Sketsa Bentuk.....	40
c. Blocking (Pewarnaan).....	41
d. Improvisasi.....	42
e. Penggarapan Detail	43
f. Finishing	44
BAB IV KARYA.....	46
A. Karya Seni Lukis 1.....	47
B. Karya Seni Lukis 2.....	49
C. Karya Seni Lukis 3.....	50
D. Karya Seni Lukis 4.....	51
E. Karya Seni Lukis 5.....	53
F. Karya Seni Lukis 6.....	54
G. Karya Seni Lukis 7.....	56
H. Karya Seni Lukis 8.....	57

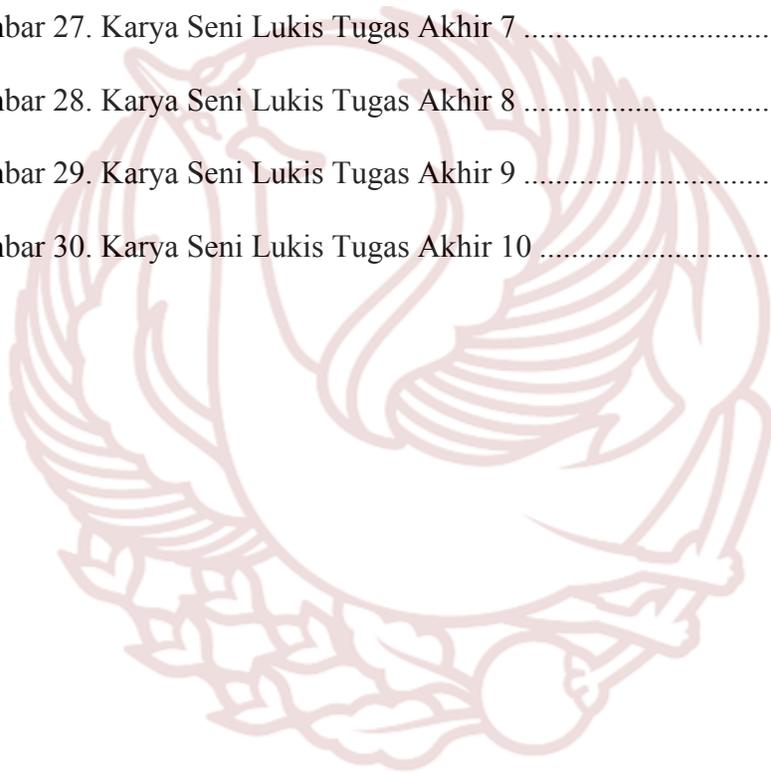
I. Karya Seni Lukis 9.....	58
J. Karya Seni Lukis 10.....	59
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Seni Lukis Uji Hahan	10
Gambar 2. Karya Seni Lukis Osgemeos	11
Gambar 3. Karya Seni Lukis Jimbo Philips.....	12
Gambar 4. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Andika.....	13
Gambar 5. Bentuk Papan Skateboard	27
Gambar 6. Bentuk Aerosol	28
Gambar 7. Bentuk Papan Selancar	28
Gambar 8. Media Lukis	31
Gambar 9. Pensil 2B	31
Gambar 10. Pewarna.....	33
Gambar 11. Kuas	34
Gambar 12. Palet.....	35
Gambar 13. Kain Lap.....	35
Gambar 14. Gloss Varnish.....	36
Gambar 15. Proses Pembuatan Background.....	40
Gambar 16. Sketsa Bentuk Pada Kanvas.....	41
Gambar 17. Proses Blocking atau Pewarnaan	42
Gambar 18. Improvisasi.....	43
Gambar 19. Penggarapan Detail	44
Gambar 20. Pemberian Gloss Varnish.....	45
Gambar 21. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 1	47

Gambar 22. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 2	49
Gambar 23. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 3	50
Gambar 24. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 4	51
Gambar 25. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 5	53
Gambar 26. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 6	54
Gambar 27. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 7	56
Gambar 28. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 8	57
Gambar 29. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 9	58
Gambar 30. Karya Seni Lukis Tugas Akhir 10	59



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam karya seni lukis tugas akhir ini pengkarya tertarik mengangkat tema tentang Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “π”. Karya ini menceritakan pengalaman pribadi pengkarya. Tema yang diambil dalam penciptaan karya seni lukis berhubungan dekat dengan kepribadian pengkarya. Pengkarya memiliki imajinasi untuk memiliki dunia sendiri yang berbeda dengan dunia yang dijalani sekarang. Pengkarya menginginkan dunia yang bebas tanpa aturan dan hanya diisi dengan hal yang berbau kesenangan. Hal ini didasari karena tuntutan orang tua yang terlalu rumit tentang cita – cita impian dan *passion* untuk pengkarya. Pemikiran orang tua yang belum bisa menerima perkembangan zaman dan pergaulan anak muda zaman sekarang yang membuat pengkarya bosan. Harapan orang tua untuk memiliki anak yang pintar dalam pelajaran formal disekolah dan kurang mendukung anak berprestasi dibidang non formal. Hobi seperti bermain *skateboard* dan *streetart* dianggap pergaulan yang dapat memberikan dampak buruk membuat pengkarya semakin menjadi – jadi dalam melakukan hal buruk. Perkarya memiliki sifat yang semakin dimarahi semakin pengkarya melakukan tindakan buruk.

Tidak hanya berdasarkan pengalaman pribadi, pengkarya juga melihat dari pengalaman sekitar terutama pada remaja seumuran, dimana banyak remaja memiliki ketertarikan pada bidang yang sama.

Pengalaman yang terjadi pada remaja seumuran pengkarya merupakan gambaran dari generasi phi (π). Berdasarkan pengamatan generasi phi (π) merupakan generasi *milenial* yang memiliki aktifitas yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Pemikiran dan perilaku generasi phi (π) seringkali terjadi mispersepsi dan miskomunikasi dimana tidak jarang berujung pada perselisihan dan pertengkaran. Pada karya yang akan dibuat oleh pengkarya menjadikan remaja jaman sekarang atau lebih tepatnya generasi phi (π) sebagai objek pembuatan karya seni lukis.

Remaja merupakan masa peralihan manusia dari masa anak – anak menuju dewasa. Lebih tepatnya mereka yang berusia 11 tahun sampai 21 tahun. Remaja juga tidak dapat dikatakan seorang yang dewasa tapi juga tidak dapat dikatakan sebagai anak – anak. Mereka memiliki emosi yang cenderung labil atau berubah - ubah karena sikap keingintahuan yang dimiliki mereka cenderung lebih tinggi. Dr. Muhammad Faisal membagi remaja menjadi beberapa golongan yaitu generasi *alpha* (α) yang memiliki masa remaja pada tahun 1900-1930, generasi *beta* (β) yang memiliki masa remaja pada tahun 1930-1966, generasi *omega* (σ) yang memiliki masa remaja pada tahun 1970-1998, lalu yang terakhir generasi phi (π) yang memiliki masa remaja pada awal abad 21 lebih tepatnya mereka yang lahir pada tahun 1989 - 2000. Generasi phi (π) adalah generasi yang saat ini sedang berkembang dikalangan remaja jaman sekarang.

Generasi phi (π) adalah *'The Curator'*. Mereka adalah generasi yang lebih banyak melakukan kurasi – kurasi. Generasi phi (π) tumbuh besar dalam lingkungan *pop culture* yang sudah *established* atau

tersedia dengan baik di ekosistem mereka. Mereka sudah berhasil menciptakan satu ekosistem yang baik bagi anak muda atau remaja untuk berkreaitivitas. Ekosistem yang baik meliputi ruang publik bagi anak muda atau remaja untuk berkreaitivitas, wirausaha berbasis industri kreatif, dan media informasi *youth culture* yang *accessible* bagi *audience* anak muda secara luas. (Dr. Muhammad Faisal, 2017:29)

Generasi phi (π) sudah memiliki perlengkapan yang memadai, yaitu jutaan informasi yang dapat diakses dengan mudah melalui internet pada ponsel pintar. Tak terbatasnya informasi yang dapat diakses membuat karakter dan identitas generasi phi (π) mirip dengan seorang kurator yang banyak memilah dan memilih informasi yang dikemas menjadi sebuah kreasi. Perkembangan internet memberikan banyak fasilitas salah satunya media sosial. Generasi phi (π) merupakan generasi yang sangat aktif menggunakan media sosial. Generasi phi (π) berteman dekat dengan media sosial. Media sosial sudah merupakan kebutuhan pokok tidak hanya untuk mendapatkan atau bertukar informasi media sosial sudah menjadi gaya hidup untuk generasi phi (π).

Gaya hidup merupakan gambaran bagi setiap orang yang mengenakan dan menggambarkan seberapa besar nilai moral orang tersebut dalam masyarakat di sekitarnya dan bagaimana cara orang tersebut hidup. Remaja yang merupakan peralihan siklus dari anak-anak menuju dewasa memiliki emosi yang masih labil. Gaya hidup remaja terutama generasi phi (π) sangat menarik untuk dijadikan sebuah karya, mereka memiliki gaya hidup yang unik dan berwarna. Mereka membawa gaya hidupnya ke dalam setiap pergaulan yang mereka lakukan.

Pergaulan remaja sendiri merupakan jalinan hubungan sosial antar remaja dengan remaja lain yang berlangsung dalam jangka waktu yang relatif lama. Pergaulan dikategorikan menjadi dua, ada pergaulan sehat ada pula pergaulan tidak sehat. Pergaulan sehat merupakan pergaulan yang membawa dampak positif sedangkan pergaulan tidak sehat adalah pergaulan yang membawa dampak negatif atau merugikan.

Perkembangan internet dan media sosial mempengaruhi adanya akulturasi budaya pada remaja terutama generasi phi (π). Akulturasi budaya merupakan unsur – unsur budaya asing yang diterima dan diolah ke dalam budaya lokal, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian budaya tersebut. Budaya asing banyak masuk dan banyak mempengaruhi remaja terutama generasi phi (π). Budaya asing tersebut membuat remaja terutama generasi phi (π) memiliki gaya hidup dan pergaulan kebarat – baratan atau berkiblat pada dunia barat seperti Amerika dan Eropa yang memiliki gaya hidup bebas, hal ini dijadikan sebuah tren untuk remaja terutama generasi phi (π). Remaja terutama generasi phi (π) memiliki sifat yang cenderung nekat dan mencari sensasi. Seperti kata Justin Bieber *“I want my world to be fun. No parents, no rules, no nothing. Like, no one can stop me”*, yang memiliki arti “aku ingin duniaku menjadi menyenangkan. Tanpa orang tua, tanpa aturan, tanpa tidak mungkin. Seperti tidak ada yang dapat menghentikanku” seperti ini contoh pandangan atau pemikiran remaja terutama generasi phi (π) dalam bertindak. Remaja terutama generasi phi (π) memiliki keinginan untuk hidup bebas tanpa aturan karena mereka beranggapan sudah dewasa

dan sudah bisa memilih jalan hidupnya sendiri. Remaja terutama generasi phi (π) haus dengan ketenaran atau popularitas, mereka selalu ingin tampak keren dan tidak ketinggalan jaman. Mereka berlomba – lomba menjadi yang paling menonjol di antara lainnya. Banyak hal mereka lakukan dari hal positif hingga hal negatif untuk memperoleh popularitas atau pengakuan yang mereka inginkan. Remaja terutama generasi phi (π) sangat peduli pada imej atau pengakuan dari orang lain yang mereka dapat, mereka tidak mau memiliki imej buruk karena mereka sangat bergantung dengan pengakuan dari orang lain atau masyarakat.

Anak muda yang sedang berkembang berada dalam satu tahap psikologis dimana mereka sangat bergantung pada opini lingkungan sosial. Sehingga, pandangan lingkungan sosial itu sangat mewarnai pilihan, preferensi, hingga sikap mereka terhadap berbagai hal. Mulai dari sikap politik sampai pada produk atau brand.

(Dr. Muhammad Faisal, 2017:93)

Remaja sangat erat hubungannya dengan kenakalan. Mereka selalu ingin bersikap *semau gue* dan selalu ingin menang sendiri. Remaja jaman sekarang, terutama generasi phi (π) lebih mengutamakan ego. Ego yang dimiliki sangat tinggi hingga tidak mau mengalah dan ingin menang sendiri. Mereka memiliki anggapan mereka selalu benar dan mereka selalu mencari pembenaran atas kesalahan yang mereka lakukan. Sifat idealis sangat kuat pada remaja seperti kata Tan Malaka bahwa “idealisme adalah kemewahan terakhir yang dimiliki oleh pemuda”. Remaja terutama generasi phi (π) menyukai hobi yang ekstrem dan unik. Mereka tidak peduli orang lain terganggu dengan hobi mereka, bahkan hobi mereka kadang termasuk

tindakan kriminal dan termasuk kenakalan remaja. Hobi yang dimiliki lebih berkaitan dengan *passion* mereka. Selain itu, mereka menjadikan hobi sebagai pekerjaan.

Karya yang akan diciptakan merupakan karya lukis dengan pendekatan permasalahan yang terjadi saat ini. Selain permasalahan yang terjadi saat ini pengakarya sedikit menyinggung tentang seni rupa kontemporer. Kontemporer mengartikan apa-apa atau mereka yang hidup pada waktu yang bersamaan.

Seni rupa kontemporer secara umum diartikan seni rupa yang berkembang pada masa kini. Karena kata “kontemporer” berarti masa yang sejaman dengan penulis dan pengamat atau saat ini. Istilah ini tidak merujuk pada satu karakter, identitas atau gaya visual tertentu. Karena istilah ini menunjukkan pada sudut waktu, sehingga yang terlihat adalah tren yang terjadi dan banyak mewarnai pada suatu masa atau jaman. (Mikke Susanto, 2011:355)

Pada karya tugas akhir yang akan disajikan banyak di pengaruhi seni kontemporer.

Pada tahun 1980-an sampai 1990-an, pengaruh dan imbas dari GSRB masih terasa gaungnya, yang kemudian mengarah pada apa yang disebut dengan seni kontemporer. Seperti yang ditulis Dwi Marianto dalam *Outlet* yang menyebutkan bahwa dekade 1980-an adalah embrio dari seni kontemporer. Berbicara tentang seni kontemporer di Yogyakarta kiranya orang masih harus mengingat dengan berbagai aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa-mahasiswa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta. Lalu muncul nama-nama seperti Eddie Hara, Heri Dono, dan Dadang Crisanto. Satu nama yang penting dalam pembahasan berikutnya dalam pop surealisme Yogyakarta adalah Eddie Hara, sedangkan Heri Dono kemudian masuk kedalam *frame* surealisme-nya. Eddie Hara banyak memberikan warna tersendiri bagi apa yang disebut seni rupa kontemporer di luar buku-buku “wajib” dan yang di luar seni arus utama. Hal ini bisa disebut juga menjadi embrio bagi gerakan seni rupa alternatif dan komunitas subkultur dalam seni rupa, seperti komik *underground*, *performance*, dan karya-karya

eksperimental. Di kemudian hari memunculkan Apotik Komik, Mes 56, Daging Tumbuh, dan komunitas-komunitas lain. (Nano Warsono, 2012:25)

Pop art merupakan gambaran keadaan seni saat ini yang moderen dan berkembang. “*Pop art is about liking things*” Andy Warhol *quote*. Yang memiliki arti *pop art* adalah tentang menyukai sesuatu. Sehingga didalam seni *pop art* akan menyajikan sebuah keceriaan pada warna – warna dalam karya lukis yang akan diciptakan.

Pop art memandang budaya komersil sebagai materi mentah, sebuah sumber ide yang tak pernah habis atas hal-hal yang bersifat subjek piktoral. Mereka banyak melukiskan ikon – ikon yang kerap muncul di masyarakat, seperti komik, kehidupan kota metropolis, iklan dan lain – lain yang dalam kanvas atau seni grafis.

(Mikke Susanto, 2011:314)

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut maka masalah yang dapat dirumuskan adalah

1. Bagaimana konsep karya seni lukis yang berjudul “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “ π ” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis”?
2. Bagaimana proses penciptaan karya seni lukis yang berjudul “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “ π ” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis”?

3. Bagaimana visual karya seni lukis yang berkaitan dengan berjudul “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “ π ” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis”?

C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir mempunyai tujuan sebagai berikut

1. Menjelaskan konsep penciptaan karya seni lukis yang bertema “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “ π ” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis”.
2. Menjelaskan proses penciptaan karya seni lukis “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “ π ” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis”.
3. Menjelaskan visual penciptaan karya seni lukis “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “ π ” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis”.

D. Manfaat Penciptaan

Dari rumusan masalah penciptaan karya seni ini mempunyai tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi diri sendiri
Penciptaan karya lukis tugas akhir untuk diri pribadi adalah, untuk menambah ilmu tentang karya seni seperti konsep dalam proses berkarya dan bermanfaat untuk kedepannya.
2. Bagi lembaga
Penciptaan karya tugas akhir ini diharapkan dapat menambah referensi-referensi dalam proses berkarya. Selain itu, diharapkan mampu menjadi pedoman atau sumber data untuk pembuatan karya seni lukis lain. Serta

berguna untuk tinjauan teoritis bidang seni lukis pada umumnya, khususnya tentang penciptaan seni lukis dengan aliran *pop art*.

3. Bagi masyarakat

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menambah semangat anak muda untuk berkreasi dan berkarya. Manfaat praktis lainnya untuk menambah edukasi pada anak muda tentang pergaulan yang baik dan yang buruk. Dan diharapkan setiap orang tua atau masyarakat dapat mendukung setiap hobi dan kreativitas anak muda.

E. Tinjauan Sumber Penciptaan

Proses penciptaan karya seni lukis “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “π” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis” menggunakan beberapa referensi yang relevan untuk menunjang penciptaan ide dan konsep. Referensi yang digunakan menggunakan sumber penciptaan karya dari beberapa seniman yang bergelut dalam bidang seni rupa kontemporer terutama bidang seni pop art dalam bidang seni lukis maupun dalam bidang seni grafis dari seniman dalam negeri maupun seniman mancanegara.

Sumber penciptaan karya yang pertama :



Gambar 1. ,DEMAND 2017, Uji Handoko, cat akrilik di atas kanvas, 183x183cm (copy file : <http://www.instagram.com/p/Be7N6mZA4RE//>, diakses pada 12 Maret 2018. Oleh Andika)

Karya Uji Handoko Eko Saputro atau yang lebih dikenal dengan Uji Hahan. Salah seorang seniman yang tinggal di Daerah Istimewa Yogyakarta kelahiran Magelang 1983 pernah menempuh kuliah seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, fakultas seni jurusan seni rupa murni prodi cetak grafis.

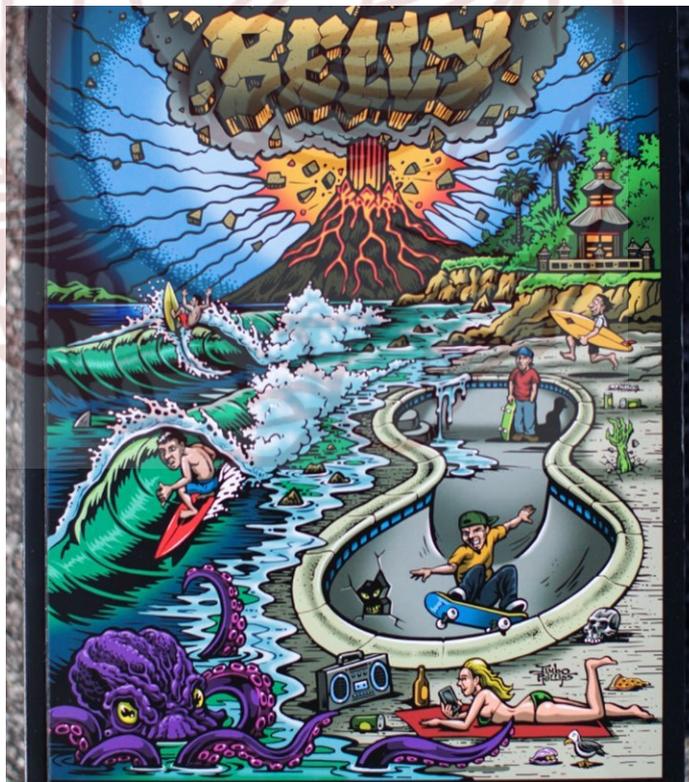
Pada karya Uji Handoko terdapat kemiripan dengan karya seni lukis untuk Tugas Akhir. Kemiripan tersebut dilihat secara visual hampir ada kesamaan yakni memiliki teknis pada garis dan teknik menggoreskan warna pada kanvas untuk menggambarkan objek pada lukisannya. Meskipun memiliki kemiripan teknis pada visual namun maksud dan karakter ilustrasi yang berbeda. Karya Tugas Akhir dengan Tema Gaya Hidup Remaja Generasi Phi (π), karya yang akan dibuat memiliki kekuatan visual dan permainan garis untuk memunculkan bentuk-bentuk ciptaan gaya personal. Garis pada karya Tugas akhir ini di *eksplorasi* sedemikian rupa menjadi kekuatan visual yang membentuk, mengisi dan artistika yang di tampilkan



Gambar 2. , 2014. Osgemeos. Cat semprot di tembok, 20mx2000m²
(copy file : <http://goo.gl/images/NV8eeS//>, diakses pada 12 Maret 2018. Oleh Andika)

Berikutnya adalah karya Osgemeos atau juga di kenal Os Gemeos seniman jalanan kelahiran San Paulo, Brasil pada tahun 1974 merupakan dua saudara kembar identik Otavio Pandolfo dan Gustavo Pandolfo.

Osgemeos mulai melukis graffiti pada tahun 1987 dan secara bertahap menjadi pengaruh utama kancah lokal, membantu mendefinisikan gaya Brasil. Subyek karya mereka berkisar tentang potret keluarga hingga komentar mengenai sosial dan politik Sao Paulo, serta cerita rakyat Brasil. Gaya graffiti mereka dipengaruhi oleh gaya hip hop tradisional dan budaya Brasil. Karya Osgemeos terdapat kemiripan dengan karya seni lukis tugas akhir. Kemiripan tersebut dilihat secara visual yakni memiliki warna yang sama dan teknis pada *background*, dan motif-motif pada baju. Namun perbedaannya pada karya tugas akhir generasi phi (π) menggunakan motif-motif yang lebih sederhana.



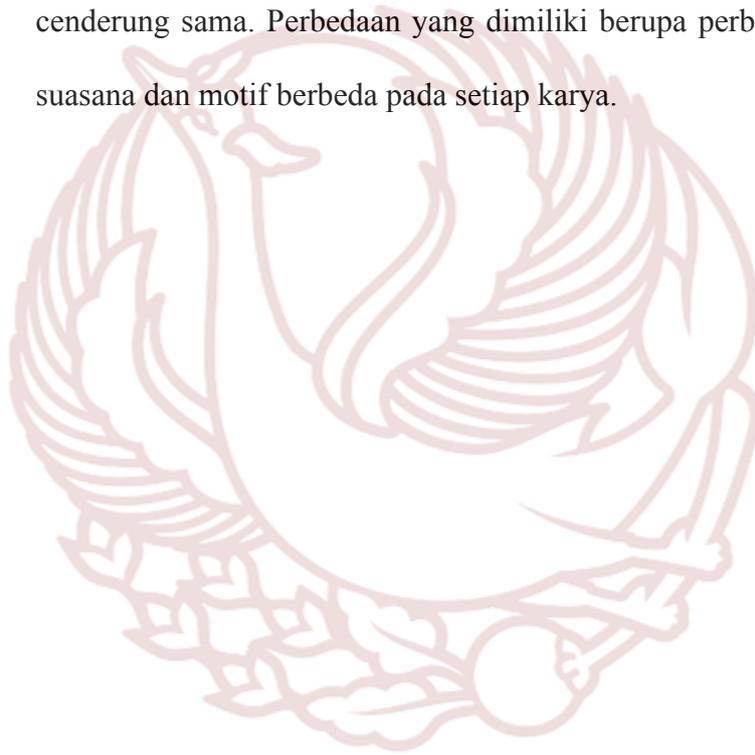
Gambar 3. Karya Jimbo Phillips (copy file : <http://www.instagram.com/p/Bcu8QicAI0K/?r=wa1//>, diakses pada 12 Maret 2018. Oleh Andika)

Jimbo Phillips merupakan seniman dari Santa Cruz, California. Jimbo Phillips lahir dan dibesarkan didunia seni. Ayahnya merancang semua karya seni untuk *Santa Cruz Skateboards* di tahun 70an dan 80an. Selain itu merupakan pencipta logo “*Screaming Hand*” yang ikonik. Dari usianya yang masih belia Jimbo Phillips sudah bekerja untuk ayahnya melakukan pekerjaan grafis untuk industri skateboard, menciptakan karya seni *eye-popping* untuk desain *t-shirt*, *decals*, iklan majalah dan *skateboard*. Kemudian pada karya Jimbo Phillips yang terdapat kemiripan pada suasana seperti pantai, selancar, dan papan seluncur (*skateboard*). Namun pada karya tugas akhir memiliki perbedaan yaitu, pada karya tugas akhir menggunakan banyak ilustrasi seperti suasana keramaian dan pergaulan remaja.



Gambar 4., *Towards The Star*, Andika, cat akrilik diatas kanvas, 60x80cm
(foto : Andika, 2018)

Gambar diatas merupakan salah satu contoh karya yang akan dijadikan karya tugas akhir dan perbandingan dengan karya yang dijadikan tinjauan karya. Karya ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan sumber penciptaan karya. Persamaan yang dimiliki berupa karya tersebut menggunakan karakter ilustrasi kartunal pada karya seni lukis yang dibuat, selain itu warna, garis dan motif yang digunakan cenderung sama. Perbedaan yang dimiliki berupa perbedaan karakter, suasana dan motif berbeda pada setiap karya.



BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Konsep Non Visual

Karya seni lukis diciptakan oleh seorang seniman adalah untuk menanggapi atau merespon satu atau serangkaian permasalahan dan keadaan tertentu yang berkaitan dengan pribadinya, permasalahan yang dialami orang lain, fenomena alam dan persoalan-persoalan yang terjadi pada kehidupan manusia secara luas di dunia ini yang berhubungan dengan budaya, agama, politik, ekonomi, dan sebagainya. Hal-hal yang dapat mengilhami seseorang (pengkarya) dalam penciptaan karya seni lukis selalu menjadi persoalan konseptual yaitu sesuatu yang disusun secara terperinci terencana dengan matang, punya dasar teori yang kuat, latar belakang yang jelas, rencana yang baik, tujuan yang jelas manfaat yang baik dan memberikan motivasi untuk menciptakan sesuatu yang penuh nilai-nilai keindahan yang dimiliki suatu objek atau karya seni dalam bidang dua dimensional (seni lukis) sebagai respon persoalan-persoalan yang telah mengilhaminya.

Terkait dengan persoalan-persoalan yang menjadi ilham dalam menciptakan karya seni lukis, baik persoalan yang terjadi pada diri sendiri maupun persoalan yang terjadi di lingkungan sekitar, secara pribadi tertarik mengangkat sebuah tema “Gaya Hidup Remaja Generasi

Phi “π” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis” sebagai tema penciptaan karya seni lukis yang disajikan sebagai karya seni untuk Tugas Akhir.

Mengambil judul tentang Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “π” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis tema penciptaan karya berdasarkan pengalaman pribadi yang pernah dilalui pengkarya. Imajinasi pengkarya untuk memiliki dunia tersendiri karena memiliki rasa bosan dengan dunia di sekitarnya yang memiliki banyak larangan terutama dari keluarga. Pemikiran orang tua yang belum bisa menerima perkembangan jaman dan pergaulan anak muda jaman sekarang yang membuat pengkarya bosan. Harapan orang tua untuk memiliki anak yang pintar dalam pelajaran formal disekolah dan kurang mendukung anak berprestasi dibidang non formal. Hobi dan pergaulan pengkarya dianggap memberikan dampak buruk membuat pengkarya semakin menjadi – jadi dalam melakukan hal buruk. Perkarya memiliki sifat yang semakin dimarahi semakin pengkarya melakukan tindakan buruk. Selain dari pengalaman pribadi, pengkarya juga melihat dari pengalaman sekitar terutama pada pemuda seumuran pengkarya dimana banyak pemuda memiliki ketertarikan pada bidang yang sama dengan pengkarya.

Ketertarikan pengkarya terhadap karya ini adalah untuk menunjukkan kepada orang tua dan sekeliling tentang pergaulan pemuda yang salah, agar orang tua memiliki pemikiran bahwa tidak semua anak pintar

dalam pendidikan formal dan tidak ada yang salah dengan pendidikan non formal. Masa depan seorang anak tidak harus melalui pendidikan formal dan pendidikan non formal juga dapat menjamin masa depan anak. Anak dijamin sekarang mereka tidak suka di dekete mereka cenderung lebih kreatif dan inovatif dengan apa yang dilakukan terutama hobi mereka dan tugas orang tua untuk mendukung hobi anak dan mengarahkan anak supaya tidak terjerumus ke pergaulan yang salah.

B. Konsep Visual

Penentuan tema ini tentu tidak terlepas dari proses eksplorasi, karena tema yang diangkat sangat sesuai dengan obyek dan bentuk-bentuk imajinasi dalam proses penciptaan karya seni lukis yang selama ini dijalani. Eksplorasi kreatif yang dialami selama ini, adalah juga sebuah unsur pendukung dari penciptaan karya seni lukis, dengan menggunakan konsep yang dipilih. Warna, titik, garis, bidang, ataupun ruang yang menjadi satu dalam karya seni lukis juga memberikan sebuah keseimbangan dengan konsep yang diciptakan.

Proses kreatifitas, dalam menciptakan figur-figur visual sehingga menjadi suatu bentuk tertentu yang tidak terlepas dengan kesesuaian tema dan konsep yang dipilih. Melalui banyak proses perenungan dan berkarya, hingga menemukan suatu gaya pribadi yang khas dan dirasa telah sesuai dengan apa yang diinginkan dan diharapkan untuk dijadikan karya Tugas Akhir.

Karya seni yang dibuat memiliki banyak karakter yang dibuat dalam lukisan ini yaitu karakter kartun yang memiliki gambar dengan tampilan yang lucu untuk mempresentasikan atau mewakili suatu peristiwa yang terjadi. Di dalam karakter kartun memiliki beberapa tokoh. Tokoh utama dalam karakter yang dibuat bernama Benny yang memiliki warna kulit kuning dan terkadang karakter Benny menggunakan topeng. Benny memiliki hobi bermain *skateboard*, *street art*, benny merupakan perokok aktif dan pecandu alkohol. Benny menggunakan topeng ketika sifat nakal atau jahat Benny muncul, Benny menggunakan topeng agar orang-orang tidak mengetahui bahwa yang bersifat nakal atau jahat tersebut adalah Benny. Selain tokoh utama Benny terdapat tokoh pendukung seperti Jimmy sang pahlawan kesiangan, Gero si *rapper* berkulit hitam, dan masih banyak lagi tokoh lainnya.

1. Unsur Visual

a. Garis

Pada karya Seni Lukis Tugas Akhir garis digunakan untuk mempertegas sebuah objek dan karakter yang telah digambarkan oleh pengkarya, disisi lain garis juga digunakan sebagai *outline* untuk menunjukkan volume pada objek dan mempertegas setiap bentuk karakternya. Garis yang digunakan cenderung menggunakan warna hitam untuk mempertegas karakter karena warna pada objek

dominan menggunakan warna-warna yang cerah. Selain itu, unsur visual paling utama dari semua karya karena semua bentuk dan warna yang digunakan tidak terlepas dari garis.

b. Warna

Warna berpengaruh dalam estetika karya seni lukis, warna yang estetik dapat menciptakan sebuah karya seni lukis yang menarik. Warna-warna yang di gunakan dalam karya seni lukis ini cenderung menggunakan warna-warna imajinatif yang dapat merangsang imajinasi dan memunculkan warna pada karakter dan bentuk yang telah ditampilkan, selain itu warna yang ditampilkan dalam karya seni lukis juga bermaksud untuk menciptakan suasana yang ceria . warna-warna yang ditampilkan dalam karya seni lukis memberikan daya tarik dalam ilustrasi yang digambarkan. Selain itu, warna untuk kepentingan nilai artistik dan estetik seperti yang ditampilkan pada warna *background*.

Warna yang digunakan dalam karakter salah satunya karakter utama beny yang memiliki warna kuning pada kulitnya karena warna kuning termasuk kedalam warna primer (merah, biru, kuning), warna primer merupakan warna-warna yang mudah untuk diingat dan di kenal. Jadi diharapkan orang lain yang melihat lukisan tersebut dapat mengingat karekter beny salah satunya dari warna pada

kulitnya. Untuk karakter lainnya menggunakan warna yang menyesuaikan dengan karakter utama atau menyesuaikan dengan komposisi warna di sekitar objek.

c. Bentuk

Bentuk - bentuk yang digunakan merupakan bentuk kartun. Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Selain itu bentuk yang dibuat merupakan karakter-karakter kartun yang terinspirasi dari beberapa film kartun seperti *the simpsons* dan *beavis and butthead* yang cenderung memiliki sifat yang sama dengan karakter ilustrasi karya seni lukis yang dibuat. Selain itu, film kartun tersebut juga memberi inspirasi karya seni lukis dan memiliki bentuk yang lucu, ilustrasi dan bercerita.

Bentuk Figur dalam lukisan memiliki karakter yang kartun dan memiliki gambar dengan tampilan yang lucu untuk mempresentasikan atau mewakili suatu peristiwa yang terjadi terutama keadaan saat ini tentang gaya hidup dan budaya remaja.

d. Teks

Teks dalam karya lukis ini memiliki pengaruh dalam penciptaan karya. Teks dalam karya membantu untuk menceritakan, menjelaskan, melengkapi dan memperdalam

cerita tentang karya lukis tersebut. Selain itu, teks juga membantu agar seseorang dapat memahami tokoh atau karakter dalam lukisan tersebut dan juga teks dalam karya juga menceritakan suasana yang sedang terjadi di salah satu sudut kanvas.

2. Komposisi Visual

Pada penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini menggunakan beberapa komposisi yang diantaranya :

- a. *Point of interest* untuk menonjolkan sub tema pokok dalam penciptaan beberapa karya seni lukis. Pada karya seni lukis penempatan *Point of Interest* terbentuk dari ukuran objek, warna, kekuatan garis, dan yang paling penting adalah karakter pada karya seni lukis yang dibuat.
- b. *Balance* digunakan pada setiap karya seni lukis yang dimunculkan dari satu masalah ke masalah lainnya dengan kekontrasan warna, bentuk, ukuran dan tebal tipisnya garis agar menghasilkan karya yang seimbang atau enak untuk dinikmati.
- c. *Unity* agar bentuk dan warna pada karya seni lukis yang dihadirkan memiliki satu kesatuan. Seperti pada karya seni lukis yang dihadirkan banyak figur atau karakter untuk memenuhi ruang agar karya terlihat menjadi satu, warna yang menyebar dan garis yang mendominasi tiap karya

BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Metodologi Penciptaan

Penciptaan karya tugas akhir mengenai Gaya Hidup Remaja Generasi Phi “π” Sebagai Ide Penciptan Karya Seni Lukis menggunakan metode penciptaan karya seni lukis. Dengan metode yang tepat akan menjadikan karya seni lukis bisa dikatakan sukses dan berhasil. Setiap perancangan karya seni lukis tentu menggunakan metode yang berbeda. Begitupula dengan karya seni lukis yang mengangkat aliran *pop art* dalam karya tugas akhir ini. Metode yang dipilih dan dikerjakan juga melalui beberapa proses yang harus dilalui. Dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini metode yang digunakan adalah teori Hawkin, dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (200:207) menyebutkan bahwa penciptaan seni lukis dan tari yang baik, selalu melewati 3 tahapan : pertama *explorasion* (eksplorasi), kedua *improvisation* (improvisasi) dan ketiga *forming* (pembentukan dan komposisi). Metode tersebut meliputi :

1. Metode Eksplorasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pencatatan secara sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku dan objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang dilakukan. Menurut Kartono dalam Zulfikar dan Nyoman (2014:106)

Eksplorasi bisa juga disebut studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan. Objek yang akan di eksplorasi adalah jenis seni lukis kontemporer dan *pop art*. Eksplorasi dilakukan terhadap teknis pembuatan seni lukis ilustrasi.

2. Metode Improvisasi

Dalam pembuatan karya seni lukis material yang digunakan selain yang biasa digunakan pengkarya menggunakan *aerosol* untuk mendapat hasil gradasi yang lebih menarik dari pada menggunakan cat akrilik. Selain itu, pembuatan *background* menggunakan *paper tape* untuk menghasilkan *background* yang lebih rapi. Teknik ini dilakukan pengkarya untuk pengorganisasian elemen rupa dalam membentuk nilai estetik karya.

3. Metode Pembentukan dan Komposisi

Karya seni lukis untuk karya tugas akhir di buat menggunakan kain kanvas dan beberapa media lainnya terutama pembuatan sketsa dan kemudian mulai memberi warna pada karya tugas akhir, setelah media terisi dengan warna kemudian proses selanjutnya adalah memberi garis atau *outline* di setiap objek. Setelah karya tersebut selesai pengkarya memberi *gloss vernish* diharapkan penggunaan teknik ini menghasilkan karya tugas akhir yang maksimal.

B. Proses Perwujudan Karya

Pada proses perwujudan karya digunakan tahapan-tahapan dan diantaranya adalah : pemilihan Alat dan bahan, pemilihan Teknik dan Media, Pembahasan Rupa. Tidak bisa dipungkiri bahwa sebelum memulai proses penciptaan karya perlu adanya sebuah perencanaan yang bertujuan untuk mempermudah proses perwujudan serta agar karya seni lukis yang diciptakan sesuai tema penciptaan yang akan diangkat. Tahap-tahap disini sendiri ada beberapa tahap yang dilewati antara lain yaitu : tahap pemilihan alat dan bahan yaitu untuk mempersiapkan alat serta bahan yang digunakan. Kemudian tahap pemilihan teknik dan media yaitu agar karya yang diciptakan sesuai apa yang diinginkan serta mudah menggunakannya.

Setelah melalui tahap-tahap tersebut, kemudian beranjak beberapa proses pembahasan rupa yang antara lain adalah : pembuatan sketsa bentuk (rancangan), pembuatan *background*, pewarnaan, improvisasi, dan yang terakhir proses *finishing* dan sedikit menjelaskan tentang penggunaan *gloss varnish* pada karya yang telah selesai dan maksimal.

Beberapa tahapan yang telah disampaikan secara runtut tersebut dianggap sangat penting sebab akan dapat menentukan keberhasilan suatu karya seni lukis, oleh karena faktor ini banyak menerangkan cara pelaksanaan penciptaan karya seni sepanjang proses dan bagaimana mengatasinya. Proses ini diperlukan beberapa cara yang bisa menanggulangi dan mendukung saat berlangsungnya penciptaan karya. Beberapa cara ini antara lain yaitu tentang pengetahuan bahan, cara

menggunakan alat dengan baik untuk hasil yang maksimal, dan beberapa teknik yang dikuasai untuk menunjang selama proses perwujudan karya seni lukis tersebut berlangsung.

Tahapan dan proses dalam penciptaan tersebut diatas akan dipaparkan secara rinci sekaligus runtut guna lebih memperjelas jalannya proses ini. keseluruhannya dijelaskan sebagai berikut.

1. Pra Perwujudan

Berkaitan dengan penciptaan karya seni lukis, supaya dalam penciptaan karya dapat menghasilkan karya lukis yang sebaik-baiknya maka diterapkan suatu strategi yang tepat. Metode yang dapat kami terapkan untuk mencapai strategi yang tepat dalam menciptakan karya seni lukis adalah sebagai berikut.

I. Observasi

Observasi dilakukan sebagai persiapan dan perencanaan dalam menciptakan sebuah karya seni lukis dimulai dengan studi pustaka dan studi komparasi antara karya yang diciptakan dengan karya dari perupa lain sebagai referensi.

Berikut adalah pemaparan secara rinci dari tahapan observasi rencana kegiatan dan proses yang dilakukan pada tahap penciptaan karya. Langkah-langkah yang dilakukan adalah :

i. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan guna mendapatkan referensi sebagai sumber atau pelengkap dalam penciptaan karya

berhubungan dengan tema atau konsep yang diangkat. Mempelajari beberapa hal yang dapat mendukung secara tema maupun visual tentang penulisan dan bentuk-bentuk berkaitan dengan masalah remaja jaman sekarang atau generasi phi (π) terutama remaja yang melakukan kenakalan remaja.

Beberapa referensi seperti buku yang berjudul Generasi Phi (π), yang didapatkan dari sumber data terkait dengan persoalan-persoalan yang menjadi tema dalam penciptaan karya diantaranya didapatkan sebuah artikel yang terdapat di internet dengan judul “Pengaruh Gaya Hidup Remaja Terhadap Meningkatnya Perilaku Melanggar Norma di Masyarakat” yang di tulis oleh Dasim Budimansyah, Neng Kokom Komariah, Wilodati. Pada artikel tersebut memberikan deskripsi tentang pergaulan remaja jaman sekarang dan perilaku menyimpang remaja jaman sekarang. Sedangkan referensi yang menyangkut dengan unsur-unsur yang telah menjadi salah satu sumber kajian dan referensi yaitu dari buku yang berjudul “Generasi phi (π)” oleh Dr. Muhammad Faisal, “Generasi Langgas” yang ditulis oleh Yoris Sebastian. Beberapa buku tersebut digunakan untuk menjelaskan uraian tentang tema yang dipilih saat ini.

ii. Pendokumentasian

Metode dokumentasi dilakukan untuk menambah referensi tentang bentuk-bentuk papan *skateboard*, gunung, kucing,

alkohol, manusia, burung, pantai dan beberapa elemen lain yang terkait sebagai penunjang penciptaan karya seni lukis. Hal tersebut dimanfaatkan sarana internet yaitu *mendownload* beberapa objek yang berkaitan dengan bentuk atau simbol-simbol sebagai ikon dalam karya seni lukis yang akan diciptakan sesuai dengan konsep yang selanjutnya diolah kembali sesuai dengan daya yang personal. Selain itu, didapatkan dengan cara mendokumentasi langsung objek di sekitar yang menarik lewat sket. Berikut ini adalah beberapa objek yang telah direkam lewat foto kamera dan *download* internet, sebagai berikut :



Gambar 5. Bentuk papan *skateboard*
(Copy file: <https://goo.gl/images/P4yxeG>, diakses pada tanggal 4 Mei 2018. Andika)



Gambar 6. Bentuk *aerosol*
(Copy file : <https://goo.gl/images/oh5FkM//>, diakses pada tanggal 4 Mei 2018, Andika)



Gambar 7. Bentuk papan selancar/*surfing*
(Copy file : <https://goo.gl/images/4gsxou//>, diakses pada tanggal 4 Mei 2018, Andika)

iii. Inkubasi

Sebelum melangkah ke proses selanjutnya, pengkarya melakukan sebuah perenungan tentang apa yang akan diciptakan dalam karya seni lukis, baik secara visual yang berkaitan dengan bentuk, warna, bidang, garis, maupun hal-hal yang berkaitan dengan konseptual

iv. Inspirasi

Proses inspirasi memiliki keterkaitan pula dengan proses perenungan. Pengkarya merenung dan memikirkan tentang persoalan yang telah menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya, sehingga secara visual karya tersebut dapat dibaca apa yang terkandung di dalamnya (konsep). Inspirasi seringkali hadir secara tiba-tiba, dimana pada suatu waktu penulis selalu dibenturkan dengan sebuah persoalan yang akan menjadi inspirasi atau sumber ide dengan cara yang berbeda, seperti menyaksikan di media sosial serta melihat dan merasakan secara langsung yang terjadi disekitar kehidupan remaja jaman sekarang.

v. Elaborasi

Elaborasi adalah suatu upaya untuk memantapkan sebuah gagasan dan mengembangkan ide dalam memvisualisasikan. Tahap ini pengkarya memikirkan sebuah rancangan visual yang

berkaitan dengan membuat beberapa sket visual pada kertas untuk menentukan perencanaan bentuk, warna, komposisi, bidang, garis, dan sebagainya supaya masih menyatu dan berkaitan dengan apa yang sudah melatarbelakangi penciptaan karya tersebut (menyatu dengan konsep).

vi. Persiapan

1. Pemilihan Alat dan Bahan

a. Media Lukis

Media yang digunakan untuk membuat karya adalah kanvas dan kertas. Jenis kanvas yang digunakan untuk penciptaan karya ini, yaitu kain kanvas yang memiliki karakter yang berserat lembut. Hal ini yang dimaksud dengan buatan sendiri adalah “kanvas” yang dibuat dari kain kanvas mentah yang dibeli ditoko kain atau toko peralatan alat lukis kemudian dilapisi menggunakan bahan untuk diblok pada permukaannya diantaranya menggunakan cat genteng atau cat akrilik. Selain itu, jenis kertas yang digunakan merupakan kertas *sketch book* 210 gram berwarna putih dengan paper star. Dan ada beberapa media juga yang menggunakan media kayu (papan *skateboard*).



Gambar 8. media Lukis (foto: Andika, 2018)

b. Pensil

Ada beberapa cara yang dilakukan dalam proses melukis ini diantaranya adalah mengawalinya dengan memberi sketsa bentuk pada kanvas sesuai yang dimaksud dan tidak lupa mempertimbangkan komposisi, harmoni dan balance. Sketsa objek tersebut dengan menggunakan pensil 2B pada bidang kanvas setelah itu bentuk tersebut akan digoreskan warna sesuai yang diinginkan. Sket bentuk menggunakan pensil dilakukan karena bidang kanvas yang akan di isi bentuk tersebut sudah diberi warna terlebih dahulu yang mana warna tersebut akan menjadi *background* pada lukisan.



Gambar 9. Pensil 2B (foto: Andika, 2018)

c. Media Pewarna

Media yang digunakan merupakan media cat dan media spidol (*marker*). Cat yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis ini yaitu menggunakan cat *Acrylic* dan cat *aerosol*. Penggunaan cat *acrylic* lebih dominan dalam lukisan (sebagai medium utama) yang dipilih kerana lebih terasa leluasa berekspresi dengan medium ini. Cat *acrylic* dirasa lebih nyaman digunakan, kerana cepat kering dan aromanya tidak menyengat cukup dengan menggunakan air bersih untuk campuran, dibandingkan dengan cat minyak menggunakan *linsed oil* serta aromanya yang begitu menyengat. Mengenai hasil akhir berkaitan dengan kedua medium ini hanya sedikit sekali perbedaanya, dan keduanya masing-masing memiliki kelebihan dalam pencapaian artistika yang dikehendaki. Menggunakan cat *acrylic* lebih memudahkan dalam mendapatkan warna-warna yang *soft* sesuai citarasa dalam lukisan ini untuk menciptakan suasana keras nan dramatis. Selain memiliki warna yang segar, cat *acrylic* memiliki sifat yang cepat kering. Hal ini juga menjadi pertimbangan dalam pemilihan cat *acrylic* sebagai bahan pewarna dalam menciptakan karya seni lukis. Sirkulasi udara tetap terjaga dengan baik sebab *acrylic* tersebut tidak

memiliki ketajaman bau akibat campuran kimia seperti cat minyak yang mungkin efeknya dapat mengganggu kesehatan. Selain menggunakan cat *acrylic* pengkarya menggunakan cat *aerosol* karena cat *aerosol* mudah untuk diaplikasikan pada karya membuat karya menjadi lebih artistik terutama dibagian gradasi. Media Spidol atau *marker* digunakan untuk membuat karya pada media kertas *sketch book* hal ini karena marker mudah untuk diaplikasikan pada kertas daripada media pewarna lainnya.

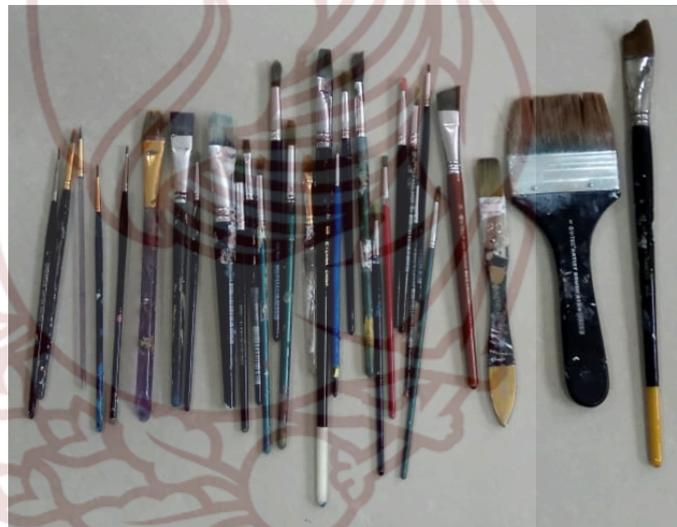


Gambar 10. Pewarna (foto: Andika, 2018)

d. Kuas

Kuas yang digunakan dalam menciptakan karya bervariasi, baik dari segi merk, jenis dan ukuran kuas itu sendiri. Setiap jenis dan ukuran kuas yang dipakai untuk menggoreskan warna pada bidang kanvas memiliki kegunaan tersendiri, sehingga dari berbagai macam jenis dan ukuran kuas yang digunakan mempermudah dalam

mewujudkan ide visual pada kanvas. Selain jenis dan ukuran kuas, merk produk juga selalu menjadi pertimbangan dalam memilih kuas yang akan digunakan, sebab setiap merk memiliki karakter dan kelebihan tersendiri. Kuas yang biasa digunakan dalam membuat suatu karya diantaranya adalah kuas blok untuk mewarnai pada karakter di setiap objeknya dan kuas detail untuk *finishing* atau garis pada setiap objek untuk memisahkan karakter satu sama lainnya.



Gambar 11. Kuas (foto: Andika, 2018)

e. Palet

Palet digunakan untuk mencampur cat acrylic sebelum digoreskan pada kanvas, yaitu potongan triplek yang berbentuk kotak. Palet tersebut mudah untuk pencampuran warna dan mudah untuk dibawa saat melukis



Gambar 12. Palet (foto: Andika, 2018)

f. Kain Lap

Kain lap ini berfungsi untuk membersihkan kuas dari warna dengan cara kuas yang habis dipakai terlebih dahulu dicelupkan kedalam air bersih, kemudian lap dengan potongan kain tersebut. Dilakukan agar sisa warna yang menempel pada kuas tidak ikut tercampur dengan warna lainnya pada saat menggunakan kuas yang sama, sehingga terhindar dari kesan warna-warna kotor yang tampak pada lukisan. Jika kuas yang digunakan selalu bersih, keawetan tetap terjaga.



Gambar 13. Kain Lap (foto: Andika, 2018)

g. Gloss Varnish

Gloss varnish digunakan untuk memberikan efek agar karya yang telah selesai terlihat mengkilat, bersih, dan warna lebih cerah. Selain itu juga bertujuan untuk menjaga ketahanan warna agar tidak cepat pudar dan sekaligus melindungi dari serangan jamur yang dapat merusak karya.



Gambar 14. *Gloss Varnish* (foto: Andika, 2018)

2. Teknik

Setiap pengkarya mestinya memiliki beberapa teknik tersendiri dalam membuat karya seni lukis, teknik yang digunakan sesuai dengan gaya pribadi dengan keahlian dan keyamanan pada pencapaian bentuk serta artistika yang diinginkan. Ada beberapa teknik yang digunakan sesuai gaya pribadi dalam mewujudkan karya, dimana teknik tersebut disesuaikan dengan cat atau bahan pewarna

yang digunakan. Terkadang dalam melukis dilakukan juga kebebasan bereksperimen teknik dalam mewujudkan karya seni lukis untuk menemukan pencapaian baru menurut personal. Hal tersebut menjadi sesuatu yang menarik dalam proses untuk memacu kreatifitas. Sehingga dalam setiap karya yang diciptakan memiliki rasa dan klimaks yang berbeda-beda sesuai keinginan pribadi yang dikehendaki. Berikut teknik yang digunakan dalam mewujudkan karya dengan pertimbangan bahan dan gaya visual yang ingin ditampilkan :

a. Teknik Sapuan Tebal

Teknik sapuan ini adalah teknik yang dilakukan untuk menutupi bentuk yang sudah di sket dengan menggunakan warna sesuai yang diinginkan pengkarya dengan bentuk masing-masing secara merata. Bentuk yang sudah di blok dengan warna, kemudian difinishing dengan tambahan warna-warna yang berbeda sesuai karakter yang dimaksud. Sehingga bentuk tersebut memiliki kesan artistik yang menarik.

Biasanya teknik *blocking* dengan warna dilakukan satu-persatu, artinya setiap satu bentuk dikerjakan dengan teknik *blocking* warna tersebut selanjutnya hingga mencapai karakter objek yang diinginkan, dan setelah itu pindah ke bentuk lainnya. Selain itu teknik *blocking* juga dilakukan secara bersamaan pada bentuk yang berbeda, hal ini dilakukan untuk mempercepat pengerjaan dan mengetahui bentuk yang akan dikerjakan terlebih

dahulu. Pada proses penciptaan ini teknik blocking diterapkan untuk mewarnai secara menyeluruh pada objek yang telah di sket pada kanvas ataupun kertas dengan warna yang diinginkan pengkarya.

b. Teknik Gores / Kontur

teknik gores disini juga digunakan untuk mengontrol objek dan warna, hal ini dilakukan untuk memunculkan seluruh objek dan memberikan nuansa artistik. Garis tersebut merupakan proses terakhir dari pembuatan karya, karena pada karya ini memiliki teknik yang cukup sederhana, sebab karya disini lebih cenderung memakai kekuatan pada garis.

Berbagai teknik yang diterapkan dalam menciptakan karya seni lukis tersebut diharapkan menjadi satu-kesatuan visual yang unity, sehingga diterapkan dan ditampilkan dalam karya tidak terkesan berdiri sendiri. Teknik garis ini diterapkan dalam penciptaan karya bertujuan artistik. Sehingga keseluruhan objek yang ada pada karya tidak lepas dari teknik garis agar mendapatkan kesan yang artistik dan gaya goresan yang berbeda.

Pada tahap perwujudan dibagi dua tahap yang diantaranya adalah: tahap proses perwujudan dan teknik yang digunakan (dalam hal ini diuraikan secara rinci dalam penerapannya pada lukisan). Berkaitan dengan penciptaan karya seni lukis, dalam menciptakan karya agar memperoleh hasil yang maksimal maka diterapkan

tahapan yang tepat saat proses perwujudan. Metode atau tahapan dalam proses perwujudan ini, secara runtut dapat mempermudah proses penciptaan karya seni lukis.

2. Perwujudan Karya

a. Pembuatan latar belakang (*background*)

Pembuatan latar belakang atau *background* menggunakan dua jenis. Pertama, pembuatan *background* sebelum pembuatan sketsa dibuat pada kanvas. Hal ini agar *background* menjadi lebih rapi karena memiliki banyak ruang untuk dijadikan *background*. Kedua, pembuatan *background* bersamaan dengan sketsa. Hal ini karena karya sangat mendominasi dan sedikit ruang untuk *background*. Latar belakang (*background*) yang dibuat seringkali bersamaan dengan pembuatan sketsa. Kanvas putih tersebut disapu warna yang dipilih sebagai warna latar-belakang (*background*) secara merata (*blocking*). setelah itu *background* dibuat dengan sapuan warna-warna sekaligus melakukan rangsangan dalam melukis. Proses pembuatan *background* tersebut selesai dan mendapatkan hasil yang sesuai dan mendapatkan hasil yang diinginkan, kemudian bentuk sketsa dapat di blok dengan warna-warna yang diinginkan pengkarya.



Gambar 15. Proses pembuatan *background*
(foto: Adhara Qana Fadhila, 2018)

b. Sketsa Bentuk

Sketsa bentuk dilakukan untuk merangsang kemampuan dalam menemukan bentuk yang cocok, sesuai dengan konsepnya. Terkadang pembuatan sketsa bentuk ini dilakukan dengan tiba-tiba dan pembuatan sketsa dilakukan dengan cara pembuatan sketsa satu persatu karakter. Pembuatan sketsa tidak dilakukan dengan menyeluruh, karena objek yang terlalu banyak yang akan di hadirkan di setiap karya seni lukis. Sketsa dilakukan dengan menggunakan kertas apa saja yang terpenting dapat mengingat ide tersebut. Menurut pertimbangan sketsa-sketsa tersebut dapat

dipindahkan ke kanvas untuk dijadikan karya seni lukis yang memiliki kesesuaian antara ide, konsep dan visual yang diinginkan



Gambar 16. Sketsa bentuk pada kanvas

(foto: Adhara Qana Fadhila, 2018)

c. Blocking (Pewarnaan)

Setelah sket bentuk pada bidang kanvas selesai dikerjakan, kemudian objek-objek tersebut dikuaskan atau di blok dengan warna-warna agar mendapat hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Proses tersebut berjalan sesuai dengan konsep dan bentuk yang telah disket sejak awal. Tetapi sering dilakukan improvisasi, terkadang beberapa sket yang telah di buat tidak sesuai dengan yang di inginkan. Dengan improvisasi tersebut, agar karya seni lukis dapat menunjang dan mencapai hasil yang maksimal.



Gambar 17. Proses blocking atau pewarnaan
(foto: Adhara Qana Fadhila, 2018)

d. Improvisasi

Setiap proses melukis sering dilakukan sebuah improvisasi visual, dimana bentuk yang dibuat secara spontanitas tersebut terkadang ada beberapa bentuk visual yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Bisa jadi menambahkan bentuk dan visual yang sebelumnya tidak terdapat dalam rancangan awal yang sudah dibuat pada kertas. Artinya dalam hal ini bahwa setiap rancangan bentuk yang dibuat dikertas tidak selalu menjadi patokan, dimana rancangan visual yang dibuat di atas kertas tersebut masih dikembangkan lagi di media kanvas.



Gambar 18. Improvisasi
(foto: Andika, 2019)

e. Penggarapan detail

Pada proses penggarapan detail dilakukan setelah semua bentuk dan visualnya di blok dengan warna atau cat. Setelah itu pada setiap bentuk dan visualnya secara satu-persatu mulai di garis atau *outline* , dengan maksud untuk menonjolkan bentuk atau karakter objek pada karya seni lukis. Beberapa objek yang telah tergarap sebelumnya kemudian lebih ditekankan lagi karakter bentuknya dengan memperhatikan tebal tipisnya garis. Hal ini dilakukan agar objek-objek tersebut menjadi lebih menonjol meskipun bentuk yang hadir dalam lukisan cenderung flat (datar). dari beberapa elemen bentuk yang ada tidak difokuskan pada satu bentuk karena semua objek diberikan kekuatan garis yang sama, hanya dibedakan dari tebal tipisnya garis dari setiap objek yang ada. Hal ini dilakukan dengan maksud mengolah seluruh objek dalam satu kesatuan (unity). Pada setiap lukisan sangat bervariasi,

artinya setiap masing-masing karya yang dibuat karakter bentuk yang sedikit berbeda. Hal ini diterapkan agar karya yang dibuat tidak terlihat monoton.



Gambar 19. Penggarapan detail
(foto: Adhara Qana Fadhila, 2018)

f. Finishing

Proses finishing ini mengontrol keseluruhan objek-objek yang dibuat, pemilihan warna-warna yang digunakan dengan memperhatikan komposisi objek, warna dan garis (*outline*). Perhatikan keseimbangannya agar secara keseluruhan menjadi satu kesatuan yang utuh. Maka proses terakhir adalah sentuhan akhir (*finishing touch*). Dimulai dari objek yang paling menonjol kemudian menyebar ke luar sesuai dengan bentuk atau figur yang dibuat. Proses ini adalah menyempurnakan beberapa figur yang belum sempurna dengan kata lain membuat detail dari berbagai macam bentuk. Sehingga nantinya setelah karya jadi tidak ada lagi hal-hal atau unsur visual yang terlihat mengganggu atau kurang sempurna, maka secara keseluruhan dengan

sentuhan akhir (*finishing touch*) ini menjadikan hasil akhir karya seni lukis terlihat sempurna.

Setelah itu, karya secara keseluruhan dapat dipastikan *finish*, maka proses terakhir adalah memberikan atau melapisi karya tersebut dengan *gloss varnish*. Dalam memberikan *gloss varnish* ini harus dipastikan bahwa warna yang digunakan dalam karya tersebut harus benar-benar sudah kering, sebab apabila memberi *gloss varnish* pada keadaan karya belum sempurna atau belum kering akan merusak pada karya. Pemberian *Gloss varnish* ini dilakukan yaitu bertujuan untuk melindungi dari debu yang mudah mengotori karya, sehingga debu yang menempel pada karya akan mudah dibersihkan karena debu tidak bersentuhan langsung dengan warna pada karya. Pemberian *Gloss Varnish* selain berfungsi untuk melindungi dari jamur dan debu, *Gloss Varnish* juga berfungsi untuk mengantisipasi dari benturan-benturan kecil atau goresan yang membuat warna akan mengelupas.



Gambar 20. Pemberian *Gloss Varnish*

(foto: Adhara Qana Fadhila, 2019)

BAB IV

KARYA

Pada bab IV memaparkan tentang gambar karya, data karya yang diantaranya adalah judul, ukuran, bahan, dan tahun serta deskripsi karya sesuai dengan konsep penciptaan masing-masing karya. Seluruhnya mengacu pada judul laporan karya yaitu “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi (π) “. Dalam karya seni lukis yang disajikan melukiskan tentang kehidupan anak muda generasi phi yang meliputi dari budaya, hobi, gaya hidup, kenakalan yang selalu dianggap negatif oleh orang tua ataupun sekitarnya. Dalam karya lukis ini memiliki karakter utama yang berwarna kulit kuning yaitu bernama Benny. Benny adalah karakter yang memiliki sifat nakal, tidak mau di atur, keras kepala, ego yang tinggi, dan memiliki hobi bermain *skateboard* dan *graffiti*. Selain tokoh utama Benny terdapat tokoh pendukung yaitu teman-teman Benny contohnya seperti Jimmy sang pahlawan kesiang, Gero si *rapper* berkulit hitam, dan masih banyak lagi tokoh lainnya.

A. Karya Seni Lukis 1



Gambar 21

My Life

Cat Akrilik pada kanvas, 120 cm x 150 cm, (foto: Andika, 2019)

Karya dengan judul “*My Life*” melukiskan tentang pengalaman pengkarya dan hal – hal yang terjadi disekitar pengkarya. Ketika pagi datang jalanan sudah dipenuhi orang – orang dengan penuh emosi dan suara klakson yang membuat bising, karena banyak orang – orang dijalan yang lebih mementingkan egonya sendiri agar dapat mempercepat laju kendaraan untuk segera sampai di kantor atau

sekolah. Dari hal tersebut pengkarya menginginkan untuk dapat membuat sebuah hal yang dapat menghibur orang – orang dijalanan salah satu caranya dengan membuat gambar disalah satu sudut lampu merah supaya orang – orang terhibur dan tidak tergesa – gesa, namun niat tersebut gagal karena pengkarya tertangkap oleh polisi dengan alasan pelanggaran vandal di jalanan. Padahal poster – poster dijalan yang tidak memiliki ijin lebih kumuh dan poster tersebut berisi hal lowongan kerja acara dan beberapa hal yang tidak layak dilihat oleh anak – anak. Dengan banyak hal yang dilakukan pengkarya, banyak orang yang menganggap dalam kehidupan formal pengkarya tidak memiliki pekerjaan dan masa depan. Padahal sebuah pekerjaan tidak hanya dilihat dari seseorang bekerja di kantor atau perusahaan. Tetapi sebuah pekerjaan juga bias dilakukan dari mengembangkan sebuah hobi dan keterampilan yang bias dilakukan dimana saja dan tanpa memiliki banyak tuntutan seperti pekerja seni.

B. Karya Seni Lukis 2



Gambar 22

Don't Stop Me I Know What I'm Doing

Cat Akrilik pada kanvas, 200 cm x 150 cm, (foto: Andika, 2019)

Karya dengan judul “*Don't Stop me I Know what I'm Doing*” melukiskan tentang pengalaman pengkarya yang memiliki banyak peraturan didalam keluarga. Ketika pengkarya memiliki hobby seperti skateboard, graffiti, music banyak larangan yang didapatkan pengkarya dari keluarga. Bagi keluarga hal tersebut tidak baik dan keluarga lebih suka memiliki anak yang lebih suka dirumah dengan membaca buku – buku. Karena keluarga menganggap pergaulan pengkarya cenderung ke pergaulan nakal. Tetapi menurut pengkarya tidak semua hal yang difikir keluarga buruk, akan selalu berdampak buruk dan negatif. Bagi

pengkarya dari hal seperti hobi yang terus berjalan pengkarya banyak menemukan pengalaman dan pembelajaran. Ketika pengkarya menceritakan hobi tersebut kepada keluarga, keluarga selalu memarahi dan jarang mendengarkan apa yang anak inginkan dan dinding jalanan menjadi pelampiasan amarah untuk meluapkan apa yang pengkarya inginkan.

C. Karya Seni Lukis 3



Gambar 23

Towards The Star

Cat Akrilik pada kanvas, 60 cm x 80 cm, (foto: Andika, 2019)

Karya dengan judul “*Towards The Star*” melukiskan apa yang terjadi disekeliling pengkarya. Terutama hal ini terjadi didalam lingkup pertemanan. Banyak sekali tanpa disadari bahwa teman sebenarnya adalah lawan yang selalu ingin bersaing dan ingin menjadi yang paling diatas dan didepan. Hal seperti ini adalah hal yang wajar terjadi didalam kehidupan. Karena secara harfiah manusia memiliki sifat selalu ingin lebih unggul dari yang lain. manusia bersaing memiliki tujuan yang sama yaitu mereka ingin menjadi terbaik terkenal seperti bintang yang selalu berkilau dilangit.

D. Karya Seni Lukis 4



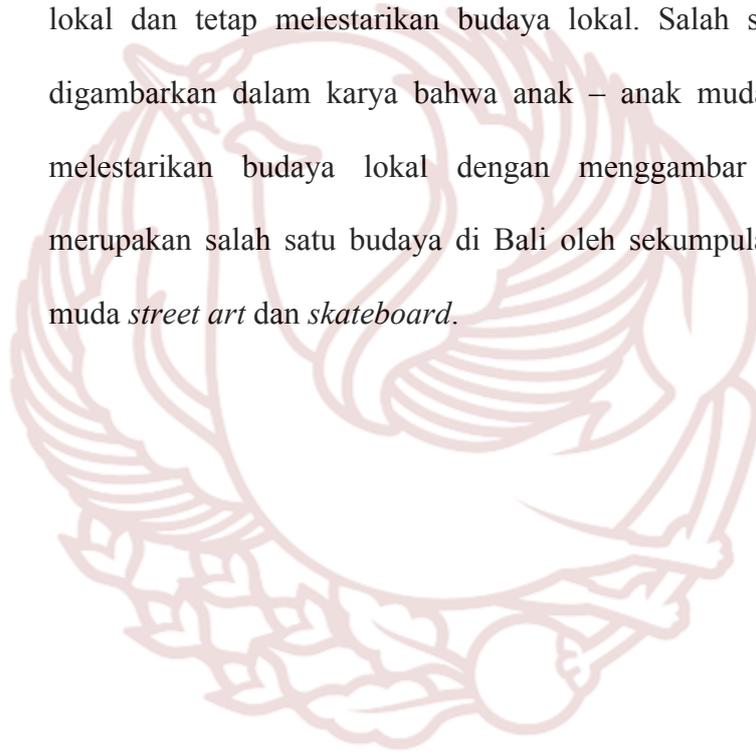
Gambar 24

Akulturasi

Cat Akrilik pada kanvas, 200 cm x 100 cm, (foto: Andika, 2019)

Karya dengan judul “*Akulturasi*” melukiskan tentang *akulturasi* budaya yang terjadi didalam masyarakat dimana pertukaran suatu

budaya adalah hal yang lumrah. Ketika seseorang mengadopsi budaya barat baik itu dalam hobi, *style*, music dan lain lain. Begitu juga sebaliknya tidak hanya budaya barat yang diadopsi oleh budaya timur namun budaya timur juga diadopsi oleh budaya barat. Selama ini pengkarya sering mengadopsi budaya barat, dari *style*, hobi seperti bermain *skateboard* namun dari sisi lain tidak meninggalkan budaya lokal dan tetap melestarikan budaya lokal. Salah satunya dengan digambarkan dalam karya bahwa anak – anak muda di Bali tetap melestarikan budaya lokal dengan menggambar barong yang merupakan salah satu budaya di Bali oleh sekumpulan anak - anak muda *street art* dan *skateboard*.



E. Karya Seni Lukis 5



Gambar 25

Strike The Rules

Cat Akrilik pada kanvas, 130 cm x 150 cm, (foto: Andika, 2019)

Karya dengan judul “*Strike The Rules*” melukiskan pengalaman yang pernah dialami pengkarya. Pada dasarnya sangatlah wajar manusia memiliki rasa bosan dengan suatu hal yang tidak disukai terutama didalam hobinya. Dorongan orang tua yang menginginkan anaknya bergelut didalam bidang formal agar anaknya belajar dengan baik, rajin membaca, pintar dalam matematika dan sains yang penuh

Karya dengan judul “*Getting Love and Attention from Popularity*” terinspirasi dari pengalaman disekitar pengkarya tentang media soaial. Media sosial adalah sebuah media online dan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jaringan sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Jaringan sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa terhubung dengan teman-teman dan saling berbagi informasi dan komunikasi. Dalam karya ini pengkarya melukiskan tentang perilaku seseorang dalam menggunakan media sosial. Contohnya adalah ketika seseorang makan telah melupakan berdoa tetapi cenderung memfoto makanan untuk di posting di media sosial, selain itu memposting foto seksi untuk mendapatkan banyak pengikut atau *follower*, memposting aktifitas sehari hari dan hobi mereka seperti tidak ada *privasi* di dalam hidup mereka. Orang berbondong-bondong memanjat pinang melukiskan bahwa banyak orang-orang saat ini yang berbondong-bondong mengikuti hal yang sedang menjadi tren atau viral. Namun di era media sosial sesuatu hal yang viral dalam waktu yang cepat juga akan cepat berganti dengan hal yang baru lainnya. Pesan moral yang ingin disampaikan adalah pergunakan media sosial dengan sebaik-baiknya.

G. Karya Seni Lukis 7



Gambar 27

Pleasure for My Future

Cat Akrilik pada kanvas, 40 cm x 40 cm (4 series), (foto: Andika, 2019)

Karya dengan judul “*Pleasure for My Future*” melukiskan tentang keawatiran orang tua pengkarya terhadap diri pengkarya terutama hobi. Orang tua selalu mengawatirkan dengan segala hal yang sudah ditempuh pengkarya selama ini. Ketika pengkarya menempuh kuliah di jurusan seni rupa murni. Orang tua selalu berpikir bahwa hal itu tidak akan menjamin masa depan. Dalam karya ini terdapat gambar skateboarde yang melukiskan tentang perjalanan yang semangat dan

banyak rintangan. Karya lukis yang melukiskan pengkarya mendengarkan bombox melukiskan diri pengkarya yang sangat egois dan tidak mau mendengarkan siapapun disekitarnya. Karena pengkarya selalu berpikir bahwa dirinya bisa mempertanggung jawabkan sebuah jalan yang sudah dipilih dan harus memperjuangkan hal tersebut untuk menjawab semua yang diharapkan orang tua.

H. Karya Seni Lukis 8



Gambar 28

The New Shape of Religion

Cat Akrilik pada kertas, 50 cm x 50 cm, (foto: Andika, 2019)

Karya dengan judul “*The New Shape of Religion*” terinspirasi dari lingkungan sekitar pengkarya dimana anak-anak muda sebagian lupa

dengan Tuhannya. Anak-anak muda lebih malas melakukan ibadah dan mereka lebih semangat dengan hobi dan aktifitasnya. Karya ini melukiskan tentang pengalaman pengkarya dan teman-teman ketika bermain *skateboard* hingga lupa waktu dan asyik dengan segala kenakalan, hobi dan aktifitasnya masing-masing.

I. Karya Seni Lukis 9



Gambar 29

The Variety of Culture

Cat Akrilik dan Spidol pada kertas, 42 cm x 59,5 cm, (foto: Andika, 2019)

Karya dengan judul “*The Variety of Culture*” terinspirasi dari beragam budaya yang dimiliki dan masih dilestarikan sampai saat ini. Salah satunya adalah tari barong dari Pulau Dewata Bali. Pulau Dewata Bali

yang terkenal pariwisatanya hingga mancanegara membuat banyaknya turis asing berdatangan, menyebabkan budaya asing banyak yang masuk kesana. Para remaja di Pulau Dewata Bali mendapatkan banyak pengaruh dari masuknya budaya asing terutama budaya barat tetapi masuknya budaya barat tidak mengurangi rasa cinta mereka terhadap budaya lokal di Bali. Dalam karya ini terdapat gambar barong Bali yang melukiskan budaya lokal Indonesia yang masih terjaga dan *skateboard* adalah budaya barat atau budaya asing yang populer di kalangan remaja. Pesan moral dari karya ini adalah pertukaran atau adopsi budaya asing adalah hal yang lumrah. Namun tetap lestarikan dan jaga budaya lokal di sekitar.

J. Karya Seni Lukis 10



Gambar 30

Memory in My Life About Skateboard

Cat Akrilik dan cat Semprot pada papan *skateboard*, 20 cm x 80 cm (3 series), (foto: Andika, 2019)

Karya dengan judul “*Memori in My Life about Skateboard*” melukiskan bahwa *skateboard* merupakan salah satu olahraga ekstrime yang masih belum banyak memiliki peminat, masyarakat umum terutama orang tua kurang mengenal dengan olah raga tersebut. Karena orang dengan usia tua kurang mengenal apa itu *skateboard* banyak pemikiran orang tua yang menganggap bahwa *skateboard* kurang memiliki masa depan dan para orang tua lebih memilih anak-anaknya berolahraga bulu tangkis, bola dan lain-lain. Bagi orang tua olah raga tersebut memiliki resiko cedera yang rendah dibandingkan dengan olah raga *skateboard*. Karya lukis ini melukiskan tentang pengalaman pengkarya dengan papan *skateboard*. Terutama pengalaman-pengalaman yang tidak dapat dilupakan sampai saat ini tentang *skateboard*. Salah satu contohnya ketika papan *skateboard* pengkarya patah itu membuat kesedihan yang mendalam karena papan tersebut memiliki banyak cerita selama dipakai pengkarya. Didalam karya ini hal positif yang ingin disampaikan pengkarya adalah jangan pernah takut dengan hal yang sudah ditekuni terutama adalah hobi karena apabila terjatuh teruslah mencoba untuk membuktikan kalau bias mempertanggung jawabkan resiko dan apa yang sudah digeluti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Menurut konsep non visualnya tema budaya hidup remaja generasi π yang diangkat sebagai tema penciptaan karya seni lukis merupakan suatu cara dalam menyikapi persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupan remaja yang memunculkan budaya remaja, gaya hidup, kenakalan dan hobi. Persoalan yang muncul akibat perbedaan faham berasal dari ego para remaja yang masih tinggi dan kurangnya dukungan dan arahan orang dalam menyikapi sikap remaja saat ini, maka dipilih lukisan gaya kartun untuk mengilustrasikan keadaan remaja generasi phi (π) selain itu bentuk-bentuk yang tepat sebagai metafor untuk melukiskan tentang kondisi tersebut. Dilukiskan dengan gaya yang imajinatif agar lebih leluasa untuk memvisualisasikan kondisi yang menarik, dan menguatkan karakter masing-masing.

Penciptaan seni lukis akan berjalan dengan hasil yang maksimal apabila terdapat kesatuan yang utuh dan saling mendukung antara pemilihan bahan yang tepat dengan kemampuan teknik garap yang baik dalam proses penciptaan karya yang telah terprogram. Ternyata pemilihan bahan yaitu cat akrilik tepat dengan teknik yang digunakan untuk hasil yang dapat dan sesuai dengan harapan. Proses penciptaan yang telah tersusun ternyata sudah sesuai harapan.

Berdasarkan bentuk-bentuk yang dihadirkan berupa kartun ilustrasi dalam karya seni lukis Tugas Akhir ini, antara lain adalah figur imajinasi manusia, sosial media, *skateboard*, gunung, papan *surfing*, dan beberapa ilustrasi lain yang mendukung pada masing-masing lukisan yang sesuai sub.judul lukisan. Berkaitan dengan tinjauan karya, bahwasanya karya yang dihadirkan sebagai Tugas Akhir ini merupakan karya yang murni dan muncul dari dalam diri pribadi sesuai dengan pikiran dan perasaan. Terutama visualisasi artistik berupa eksploitasi garis-garis yang membentuk objek, dan pengisi dalam visualisasi karya

Kesimpulan yang diperoleh secara keseluruhan, antara penyusunan laporan dengan hasil karya seni lukis untuk Tugas Akhir ini telah menemukan kecocokan dengan hasil sesuai yang diharapkan. Harapan dengan terciptanya karya-karya tersebut dapat memberi pengalaman, sesuatu yang bermanfaat khususnya bagi diri sendiri dan umumnya bagi orang lain, sehingga karya yang diciptakan tidak hanya bernilai estetik dan artistik semata, akan tetapi juga memiliki nilai pesan moral dan nilai filosofi yang memberikan manfaat bagi umat manusia.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman empirik selama proses penyusunan laporan untuk Tugas Akhir ini, menemukan beberapa permasalahan yang menjadi hambatan. Permasalahan yang menjadi hambatan dalam

penyusunan laporan karya ini diantaranya adalah persiapan materi, dana, dan waktu yang cukup sehingga dalam proses penyusunan laporan menjadi nyaman dan fokus dengan mengurangi kegiatan-kegiatan di luar aktivitas yang menunjang penyusunan laporan seperti halnya pengamatan. Permasalahan pembimbing selanjutnya kedepan ada dua pembimbing yang masing-masing mengoreksi masalah penulisan dan karya yang akan disajikan untuk karya tugas akhir. Sehingga antara penyusunan laporan dan persiapan karya kedepannya dapat berjalan lancar.

Menjadi sebuah harapan besar penyusunan laporan untuk Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa seni murni dalam penambahan referensi tentang penyusunan laporan, membangun sebuah wacana yang positif dalam mengangkat tema “Gaya Hidup Remaja Generasi Phi (π)”.

DAFTAR PUSTAKA

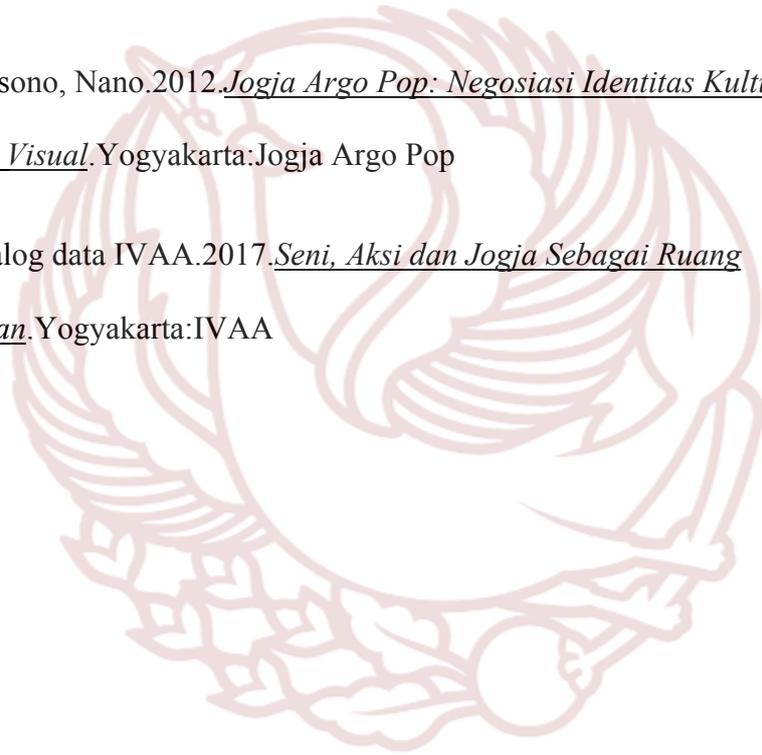
Faisal, Dr. Muhammad.2017.Generasi Phi.Jakarta:Republika

Sebastian, Yoris.2016.Generasi Langgas.Jakarta:Gagas Media

Susanto, Mikke.2011.Diksi Rupa.Yogyakarta:Dicti Art Lab

Warsono, Nano.2012.Jogja Argo Pop: Negosiasi Identitas Kultural Dalam Seni Visual.Yogyakarta:Jogja Argo Pop

Katalog data IVAA.2017.Seni, Aksi dan Jogja Sebagai Ruang Urban.Yogyakarta:IVAA



LAMPIRAN

1. Jurnal Ilmiah
2. Compact Disk (CD) file Tugas Akhir
3. Katalog

