

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensi yang terbentuk dan tersusun dari unsur-unsur rupa yaitu titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang. Menurut Drs. Isma Tantawi, M.A. menjelaskan bahwa seni lukis adalah jenis seni yang dikomunikasikan dengan garis dan warna. Garis dan warna sebagai alat seniman untuk mengungkapkan buah pikiran. Tarikan dan model garis, warna, dan tebal-tipisnya warna berperan untuk menyampaikan pesan. Setiap warna memberikan pesan tersendiri Dalam buku Dasar-Dasar Ilmu Budaya (2019). Sedangkan seni Lukis layering adalah salah satu Teknik Lukis yang diaplikasikan pada media yang menggunakan beberapa lapisan sehingga dapat menunjukkan kedalaman atau dimensi yang lebih kuat pada karya Lukis tersebut.

Berdasarkan pengalaman penulis banyak sekali kaula muda yang mengalami keresahan di seperempat bayanya atau lebih tepatnya di umur 20-an. Menurut penjelasan di atas, fase tersebut disebut fase *Quarter Life Crisis*. Menanggapi keresahan yang terjadi di lingkungan sekitar, yang mana banyak sekali anak muda sedang dalam fase *QLC*, maka keadaan tersebut menjadi alasan ide awal penulis untuk menciptakan suatu karya seni Lukis *layering* yang berjudul “*Twenty Cloudy*”.

Istilah *quarter-life crisis* atau krisis seperempat baya pertama kali diperkenalkan oleh Robbins dan Wilner (2001) pada buku *Quarter Life Crisis:The*

Unique Challenges of Life in Yours Twenties. Krisis emosional ini banyak dialami oleh individu pada usia dua puluh tahunan. *Quarter-life crisis* merupakan periode pergolakan emosional dan perasaan *insecure* setelah perubahan besar dari masa remaja menuju dewasa, biasanya dimulai pada usia 21-28 tahun.

Menurut Fischer (2008) *quarter-life crisis* adalah periode krisis emosional yang terjadi pada usia awal 20-an disebabkan perasaan khawatir terhadap ketidakpastian hidup di masa depan seputar relasi, karier, dan kehidupan sosial. Seseorang dalam melewati tahapan perkembangannya tidak mampu merespons dengan baik berbagai persoalan yang dihadapi, diprediksi akan mengalami berbagai masalah psikologis, merasa terombang-ambing dalam ketidakpastian dan mengalami krisis emosional.

Krisis emosional ini banyak diperbincangkan khususnya dilingkungan anak muda dan banyak sekali sebagian besar dari mereka yang kebingungan bagaimana cara menghadapinya dan bahkan banyak juga yang belum sadar atau tidak mengetahui bahwa ternyata ada fase ini dalam kehidupan yang sebenarnya menjadi suatu kewajaran akan mengalami fase tersebut.

Dengan demikian penulis mencoba menciptakan suatu karya seni Lukis *layering* dan akan memberikan informasi dalam pembuatan karya tersebut. Dimulai dari mempersiapkan alat dan bahan, yang diperlukan untuk proses penciptaan karya seni lukis *layering*, proses pembuatan sketsa, proses penggarapan karya, hingga *finishing* akhir.

Adapun tujuan memilih Teknik Lukis *Layering* dikarenakan mengacu pada pendapat menurut Wilson dan winler yang menyebutkan bahwa *QLC* mempunyai

5 tahapan yaitu *locked-in, separation, time out, exploration, rebuilding*. Dari kelima tahapan tersebut penulis berencana membuat suatu karya seni lukis *layering* yang terdapat 5 lapisan yang merepresentasikan 5 tahapan pada *QLC*, tentu pada karyanya yang memiliki makna tersendiri pada setiap lapisannya.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengaplikasikan ide gagasan *Quarter life crisis* menjadi suatu karya seni seni Lukis dengan media kayu lapis (tripleks) serta menggunakan Teknik *layering* yang terdapat makna yang berbeda-beda di setiap lapisannya. Adapun penyajian hasil akhir karya tersebut akan divisualisasikan dalam bentuk pameran tunggal.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Minimnya kesadaran seseorang akan fase *quarter life crisis*.
2. Belum banyaknya media penyadaran akan adanya fase *quarter life crisis*.
3. Tidak banyaknya karya seni lukis yang mengangkat secara spesifik mengenai tema permasalahan *quarter life crisis*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah, secara khusus dirumuskan dalam beberapa pertanyaan sebagai beriku:

1. Bagaimana proses kreatif mewujudkan karya seni lukis *layering* dengan tema permasalahan *quarter life crisis*?

2. Bagaimana konsep seni lukis *layering* diterapkan pada karya “*Twenty Cloudy*”.

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Menghasilkan karya seni lukis *layering* dengan tema permasalahan *quarter life crisis*.
2. Memahami dan menerapkan konsep *layering* pada karya lukis “*Twenty Cloudy*”.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya seni Lukis *layering* ini adalah sebagai bentuk pengingat bagi penulis maupun khalayak agar bisa membuka wawasan mengenai *quarter life crisis*. Karya tugas akhir ini menjadi sebuah jalan alternatif sederhana dalam memahami pentingnya kesadaran akan adanya fase *quarter life crisis*. Selain itu, berikut penulis paparkan beberapa manfaat dari penciptaan karya seni Lukis *layering* yang berjudul “*Twenty Cloudy*” ini, diantaranya:

1. Bagi penulis, dapat menambah wawasan berpikir pengetahuan serta kreativitas dalam pembuatan karya seni Lukis *layering* dengan *Quarter Life Crisis* sebagai ide penciptaan.
2. Bagi mahasiswa, dapat meningkatkan kesadaran akan adanya fase *quarter life crisis* sehingga dapat meminimalisir dampak dari fase tersebut dan tidak mengganggu kepada aktivitas akademik.

3. Bagi masyarakat umum, khususnya anak muda di usia 20-an dapat menyadari sejak dini tentang adanya fase *quarter life crisis*.

F. Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan sasaran yang akan di capai, maka diperlukan adanya pembatasan istilah guna menghindari perbedaan penafsiran. Adapun batasan istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penciptaan

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata penciptaan adalah proses, cara perbuatan menciptakan. Penciptaan berasal dari kata dasar cipta. Penciptaan seni pada hakekatnya adalah kecakapan (skill) untuk menyusun atau mengorganisasikan elemen-elemen berupa massa, gerak, kata, garis, bidang, ruang, tekstur, warna, dan nada (tone).

2. Seni Lukis

Menurut Soedarso SP (2002) Seni lukis adalah karya manusia yang mengomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya. Pengalaman batin tersebut disajikan dalam gambar secara indah sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Secara teknik seni lukis merupakan tebaran pigmen atau warna cair pada permukaan bidang datar untuk menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan, Gerakan, tekstur, bentuk sama baiknya dengan tekanan yang dihasilkan dari kombinasi unsur-unsur tersebut, sehingga dapat menghasilkan emosi,

ekspresi, symbol, keragaman dan nilai-nilai lain yang bersifat subjektif (B.S. Myers, New York, 1961).

3. *Layering*

Layering adalah teknik penerapan dengan sistem berlapis, yang terdiri dari lapisan ke-satu, lapisan ke-dua, dan seterusnya. Teknik *layering* digunakan untuk memberi kesan ruang tampak memiliki dimensi yang lebih dalam.

4. *Quarter Life Crisis*

Menurut Fischer (2008) *quarter-life crisis* adalah periode krisis emosional yang terjadi pada usia awal 20-an disebabkan perasaan khawatir terhadap ketidakpastian hidup di masa depan seputar relasi, karier, dan kehidupan sosial.

Istilah *quarter-life crisis* atau krisis seperempat baya pertama kali diperkenalkan oleh Robbins dan Wilner (2001) berdasarkan teori *emerging adulthood* dari Arnett (2000). Krisis emosional ini banyak dialami oleh individu pada usia dua puluh tahunan.

Quarter-life crisis dapat disimpulkan sebagai masa transisi ataupun masa pencarian jati diri bagi individu pada rentan umur 20-an. Bagi sebagian orang masa ini menjadi masa yang penuh arti karena dapat mempelajari nilai-nilai kehidupan sehingga dapat dengan bijak melewati masa sulit lainnya di kemudian hari.

5. *Twenty Cloudy*

Bagi Sebagian orang di umur 20-an adalah masa dimana semua terasa kelabu, bagaikan langit yang berawan menutupi keindahan bintang terang.

Kebingungan akan arah tujuan yang seakan tertutup awan, merasa Langkah ini enggan untuk melaju. Namun percayalah, jika kita berhasil melewati masa itu kita akan menjadi pribadi yang lebih tangguh.

G. Metode Penciptaan

Dalam menciptakan sebuah karya dapat melewati tiga tahapan, yaitu *exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi), *forming* (pembentukan). Metode penciptaan ini mengacu kepada penawaran menurut Hawkins pada bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono. Meskipun metode ini merupakan metode yang sering diterapkan dalam penciptaan karya seni tari, tetapi juga dapat diadopsi kedalam penciptaan seni rupa (Soedarsono, 2001: 207).

1. *Exploration*

Pada tahapan ini penulis mencoba melakukan pengumpulan ide mengenai topik yang akan diangkat. Maka dari itu penulis melakukan metode eksplorasi dengan beberapa cara seperti terjun kelapangan agar mendapatkan sebuah pengalaman estetik, menggunakan fasilitas internet untuk menjelajah setiap sumber yang sekiranya akan menabuh wawasan untuk penciptaan karya.

2. *Improvisation*

Tahapan ini bisa juga disebut tahapan uji coba, dalam proses berkarya penulis sering melakukan proses improvisasi, karena setiap orang memiliki pola pikir yang berkembang. Tahapan ini juga merupakan pemindahan ide-ide yang telah terkumpul kedalam sketsa karya. Pada pembuatan sketsa penulis

menerapkannya dengan cara digital agar meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi dan bisa lebih efektif dalam mengimprovisasi suatu ide.

3. Forming

Pada tahapan ini merupakan tahap pembentukan dimana penulis sudah memiliki bekal dan wawasan yang cukup untuk melanjutkan penciptaan lukis ke proses berikutnya. Setelah sketsa karya dipastikan sesuai dengan yang diharapkan, maka akan dilanjutkan dengan tahapan pewarnaan, *detailing*, hingga *finshing* akhir.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya berjudul **PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS LAYERING “TWENTY CLOUDY”** maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Identifikasi masalah, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini berisi tentang Kajian Teoritik yang menjelaskan tentang seni Lukis layering, Kajian Empirik yang menjelaskan tentang *Quarter Life Crisis*, serta Konsep Penciptaan.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan tentang metode dan langkah- langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini:

- a. Ide Berkarya
- b. Observasi Lapangan
- c. Studi Material
- d. Observasi Sumber Ide
- e. Pengolahan Ide
- f. Proses Berkarya

BAB IV HASIL DAN ANALISIS KARYA

Bab ini berisi analisis dan pembahasan karya seni lukis layering berjudul “*Twenty Cloudy*” yang diciptakan diantaranya membahas Teknik penyusunan konsep dan sketsa, Visual Materi, dan Display Karya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka merupakan salah satu syarat kelengkapan sebuah laporan atau karya tulis. Maksud pencantuman daftar pustaka ialah untuk memberitahu kepada pembaca tentang buku-buku dan sumber lain yang digunakan sebagai referensi di dalam penyusunan laporan atau karya tulis oleh penulis.

I. Jadwal Penciptaan

Tabel 1.1 Jadwal Penciptaan

No	Kegiatan	Waktu Penelitian																							
		Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan proposal	■	■																						
2	Konsultasi Sidang Proposal			■	■																				
3	Pengumpulan sumber dan bahan referensi					■																			
4	Perizinan Penelitian dan observasi						■	■																	
5	Pengumpulan data								■																
6	BAB I									■															
7	BAB II										■														
8	BAB III											■													
	a. Ide berkarya											■													
	b. Observasi lapangan											■													
	c. Studi Material												■												
	d. Observasi sumber ide												■												
	e. Pengolahan ide	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
	f. Proses berkarya																	■	■	■	■				
9	BAB IV																		■	■	■				
10	BAB V																			■	■				
11	Sidang Proposal																							■	