

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia pasti mengalami pertumbuhan dan perkembangan, dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya ini bukan saja hanya dalam fisik akan tetapi perkembangan emosi pun terjadi. Mulai dari fase anak-anak hingga fase lanjut usia manusia terus mengalami perkembangan emosi baik itu emosi yang bersifat positif ataupun negatif. Masing-masing dari kita pun mempunyai cara yang berbeda dalam mengungkapkan dan mengendalikan emosi, terutama dalam mengungkapkan dan mengendalikan emosi yang negatif. Jika seseorang tidak bisa mengendalikan dan mengungkapkan emosinya dengan baik, hal itu akan memicu terjadinya beberapa gangguan emosi, salah satunya adalah gangguan kecemasan atau *Anxiety Disorder*.

Anxiety Disorder dapat diderita oleh anak-anak hingga lansia. Menurut Penelitian yang dilakukan Degnan dkk. (2010, hlm. 3) *Anxiety Disorder* merupakan gangguan diagnosis klinis yang paling umum dialami oleh remaja. Menurut Kurniawati (2012, hlm. 6) gangguan kecemasan ini biasanya terjadi karena perkembangan yang tidak tepat, serta merasakan khawatir yang berlebihan. Mereka sering mengalami kesulitan memulai tidur, pengalaman mimpi buruk dengan tema perpisahan, fobia terhadap sesuatu dan mungkin menunjukkan penolakan sekolah. Pada fase perkembangan remaja keadaan emosional dan psikologinya belum stabil dan banyak dari para remaja yang masih kesulitan dalam mengendalikan hal tersebut. Hal inilah yang dapat memicu terjadinya *Anxiety Disorder* atau gangguan kecemasan pada remaja.

Anxiety Disorder sendiri memiliki beberapa jenis gangguan kecemasan lagi di dalamnya, dan dalam hal ini penulis memilih salah satu diantaranya yaitu fobia. Alasan penulis memilih fobia, karena fobia adalah gangguan kecemasan yang paling mudah untuk diidentifikasi dan diamati perilakunya. Fakta ini penulis dapatkan setelah melakukan wawancara dengan Eries, salah satu lulusan terbaik psikologi UPI. Menurut Nevid dkk. (2005, hlm. 123) untuk mengatasi fobia sendiri ada dua hal yang dapat dilakukan yaitu dengan cara penggunaan obat-obatan

psikoterapeutik (juga disebut obat *psikoterapika*), cara yang ke dua dengan melakukan psikoterapi. Salah satu psikoterapi yang dapat dilakukan, ada satu terapi yang berfokus pada perubahan perilaku yang disebut dengan terapi perilaku (*behavior therapy*). Terapi ini dilakukan dengan cara para penderita fobia dihadapkan dengan objek-objek fobia tersebut, hal ini dilakukan secara bertahap sampai penderita fobia tetap rileks ketika dihadapkan dengan objek-objek fobia tersebut.

Melalui karya tugas akhir ini penulis terinspirasi untuk mengangkat tema *Anxiety Disorder* dengan fokus permasalahan fobia pada remaja. Penulis mencoba melukiskan kecemasan-kecemasan akan suatu fobia yang dirasakan remaja ke dalam karya seni lukis. Hasil dari eksplorasi ini penulis mengharapkan dapat menjadikan hal ini sebagai salah satu cara terapi perilaku bagi penderita fobia tersebut, sehingga membantu memunculkan rasa nyaman dan menjadi lebih berani secara bertahap menghadapi objek ketakutan bagi penderita fobia.

Penulis mengangkat permasalahan di atas dengan memvisualisasikannya dalam bentuk karya lukis dengan gaya Pop Surealisme di atas kanvas. Pop Surealisme atau sekarang lebih dikenal dengan *lowbrow art*, lahir dari budaya dan komunitas jalanan di Amerika.. Untuk mengangkat permasalahan ini penulis menggunakan gaya Pop Surealisme karena dengan gaya ini penulis dapat memvisualisasikan permasalahan lebih luas dan tidak terbatas oleh aturan-aturan seperti pada gaya seni lukis yang lain. Selain itu seperti yang diungkapkan Goldstein, Pop Surealisme memiliki makna tersendiri dalam setiap karyanya. Ada keyakinan pada gerakan ini dan keyakinan di antara para seniman bahwa gerakan ini memiliki daya tariknya yang aneh, karya seni mereka memiliki makna (Goldstein, 2016, hlm. 7).

Berkenaan dengan pembuatan tugas akhir sebagai syarat dalam menyelesaikan studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia penulis membuat karya dengan maksimal dalam menuangkan keresahan-keresahan yang ditimbulkan oleh penderita *Anxiety Disorder* kedalam karya seni lukis dengan judul penciptaan karya "**ANXIETY DISORDER PADA REMAJA SEBAGAI**

IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN GAYA POP SUREALISME”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat menarik beberapa poin sebagai rumusan masalah dari penciptaan ini, yakni:

1. Bagaimana pengembangan gagasan dari *Anxiety Disorder* pada remaja menjadi sebuah karya seni lukis dengan gaya Pop Surealisme?
2. Bagaimana visualisasi dan deskripsi karya seni lukis dengan gagasan *Anxiety Disorder* pada remaja menjadi sebuah karya seni lukis dengan gaya Pop Surealisme?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin penulis capai dalam penciptaan karya seni lukis *Anxiety Disorder* pada remaja sebagai gagasan utamanya, yakni:

1. Untuk mengetahui pengembangan gagasan karya seni lukis dengan gagasan *Anxiety Disorder* pada remaja dengan gaya Pop Surealisme
2. Untuk mendeskripsikan secara visual karya seni lukis dengan gagasan *Anxiety Disorder* pada remaja dengan gaya Pop Surealisme

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Bagi Diri Sendiri

- a. Menambah wawasan dalam proses pembuatan karya seni lukis
- b. Mengasah kemampuan dan kreatifitas dalam proses penggarapan karya seni

2. Manfaat Bagi Dunia Pendidikan Seni Rupa

- a. Dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran seni lukis khususnya mengenai Pop Surealisme
- b. Sebagai bahan kajian dan apresiasi dalam perkembangan karya seni lukis di Indonesia

- c. Dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran mengenai *Anxiety Disorder* terutama mengenai pengetahuan atau informasi fobia yang diangkat dalam bentuk karya seni

3. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran seni lukis
- b. Sebagai bahan kajian dan apresiasi masyarakat umum dalam perkembangan karya seni lukis di Indonesia

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni lukis yang berjudul “**ANXIETY DISORDER PADA REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN GAYA POP SUREALISME**”, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN PENCIPTAAN, berisi landasan teoritik yang menjelaskan seputar seni lukis yang meliputi *Anxiety Disorder*, remaja, sejarah singkat perkembangan seni rupa modern, Pop Surealisme, unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa dan ekspresi dan gestur. Selanjutnya terdapat tinjauan faktual dan tinjauan empiris yang membahas tentang seniman referensi, karya sejenis dan karya penulis.

BAB III: METODE PENCIPTAAN, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini, diantaranya ide berkarya, stimulasi, kontemplasi, prosedur penciptaan mengenai persiapan alat dan bahan hingga penggarapan lukisan.

BAB IV: VISUALISASI DAN PEMBAHASAN KARYA, berisi visualisasi dan pembahasan tentang karya seni lukis yang diciptakan. Dimana pembahasannya meliputi pengembangan gagasan dan deskripsi visual.

BAB V: SIMPULAN DAN SARAN, berisi simpulan hasil penciptaan karya serta saran dan rekomendasi yang berkaitan dengan karya seni yang diciptakan.

Atia Syifaul Qolbi, 2019

ANXIETY DISORDER PADA REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN GAYA POP SUREALISME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu