

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia kini memasuki usia ribuan tahun, era ini menggambarkan zaman dimana teknologi berkembang pesat dan menjadi gaya hidup generasi ini. Generasi milenial adalah istilah yang merujuk pada orang yang lahir sekitar tahun 1980-1999. Artinya, usia 18-35 tahun saat ini tergolong generasi milenial. Perbedaan generasi milenial dengan generasi sebelumnya adalah perkembangan teknologi saat ini telah membuat pemuda milenial setidaknya memainkan tiga peran di era milenial, yaitu sebagai *change maker*, *reformer* dan *inisiator* bangsa. Menurut survei kesehatan dasar tahun 2018, lebih dari 19 juta orang di atas usia 15 tahun menderita gangguan kesehatan mental dan lebih dari 12 juta orang di atas usia 15 tahun menderita depresi (Rokom, 2021).

Semakin modernnya peradaban, semakin banyak tantangan termasuk masalah ekonomi, masalah ini di antaranya adalah tingginya angka pengangguran. Dengan banyaknya tuntutan hidup yang disertai dengan tekanan, tidak heran jika seseorang mudah merasa tertekan dan stres sehingga menimbulkan masalah kesehatan mental. Tantangan karir, bisnis, asmara, keluarga, bahkan kemacetan lalu lintas dapat berkontribusi pada stabilitas mental. Keadaan kesehatan jiwa jika terus berlanjut dan signifikan, kemungkinan besar perlahan akan mengubah karakter orang tersebut ke arah yang negatif. Penyakit mental dapat menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mengganggu komunikasi atau hubungan dengan orang lain, dan dapat mengganggu produktivitas seseorang.

Generasi milenial artinya saat ini berusia 18 hingga 35 tahun. Usia ini memasuki dewasa dan produktif dan mulai mengeksplorasi diri. Masa eksplorasi tersebut disebut sebagai fase *emerging adulthood*. Istilah *emerging adulthood* dicetuskan oleh Arnett (2001) yaitu fase tersendiri yang dilewati oleh semua individu pada penghujung masa remaja dengan kisaran usia mulai 18 tahun sampai 29 tahun. Gangguan itu dikarenakan banyaknya penyesuaian dan perubahan hidup yang terjadi secara psikologis, emosional, maupun finansial. Generasi milenial berpeluang menjadi generasi yang konsumtif karena tingginya penggunaan media

sosial. Konsumsi ini juga berpengaruh terhadap kesehatan mental pada fase dewasa. Media sosial seakan menciptakan gaya hidup ideal namun sebenarnya tidak indah kenyataan. Hal inilah yang menjadikan salah satu tekanan dan beban pikiran pada individu.

Pemenuhan ekspektasi dan standar sosial juga berpengaruh terhadap kecemasan penulis. Penulis mencontohkan pengalaman mengenai status sosial dan pencapaian, pertanyaan ini seringkali muncul sehingga menjadi dilema dan konflik batin. Penulis mendapatkan pengalaman terhadap perubahan fisik akibat penyakit autoimun. Perubahan fisik ini membuat penulis kebingungan dengan identitas diri dan berbaur dengan lingkungan sosial saat itu. Penulis meresapi hal tersebut sebagai pengalaman emosi negatif yang terbawa pada usia dewasa awal. Kondisi ini kemudian memunculkan krisis emosional dari dalam diri penulis. Penulis mendengarkan lagu yang sesuai berjudul “Takut” karya Idgitaf, lagu ini menceritakan tentang kecemasan seseorang yang tengah beranjak dewasa. Momen tersebut membuat penulis memahami perasaan apa yang terjadi, sehingga menemukan konten mengenai *Quarter Life Crisis*.

Penulis tertarik untuk membuat karya terkait konteks tubuh dan diri. Hal ini karena penulis mendapatkan pengalaman terhadap perubahan-perubahan tubuh. Pengalaman terhadap perubahan tubuh tersebut diinterpretasikan dengan fase *Quarter Life Crisis* yang terjadi pada usia dewasa awal. Pada fase ini penulis merasakan pertamakalinya hidup secara mandiri sehingga terdapat perubahan yang terjadi secara kondisional. *Quarter life crisis*, merupakan fenomena yang dialami oleh individu. Hal tersebut sebagai respon terhadap munculnya ketidakstabilan, ragu akan kemampuan diri sendiri, takut akan kegagalan, terisolasi, perubahan yang terus menerus, banyaknya pilihan, dan juga rasa panik akibat tidak berdaya (Robbins dan Wilner, 2001).

Proses penciptaan ini merupakan hasil dari proses refleksi diri sekaligus sebagai terapi bagi penulis dari kecemasan yang masih terganggu melalui karya seni lukis. Hal ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi generasi muda yang mengalami putus asa dalam kehidupannya. Penulis dalam hal ini ingin memberikan pesan positif mengenai kebermaknaan hidup dan ketangguhan dalam mengarungi

kehidupan. Melihat kasus semakin maraknya darurat dan stigma kesehatan mental, terjadi karena adanya pemuasan kebahagiaan hidupnya pada kebendaan. Ketakutan akan kehabisan alat pemuas sewaktu- waktu yang dianggap dapat mengancam kehilangan makna hidup itu sendiri. Tidak sedikit yang bertanya hidup ini untuk apa ketika sudah dipuncak, namun seperti terus saja ada yang belum terselesaikan. Fenomena ini kerap ditemukan dalam kehidupan modern. Penulis dalam penciptaan ini berharap dapat menguatkan diri untuk menerima perubahan dan menjadi katarsis untuk mengekspresikan emosi yang tertahan dalam diri, sehingga dapat menenangkan diri maupun orang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penciptaan di atas, penulis menarik beberapa poin sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan disorientasi diri dalam konsep berkarya seni lukis?
2. Bagaimana visualisasi karya seni lukis dengan sumber gagasan disorientasi diri?

1.3 Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah penciptaan yang telah diuraikan di atas, tujuan yang ingin dicapai pada penciptaan karya ini adalah:

1. Mengembangkan dan mendeskripsikan gagasan disorientasi diri dalam konsep berkarya seni lukis.
2. Memvisualisasikan dan mendeskripsikan analisis visual karya seni lukis dengan sumber gagasan disorientasi diri.

1.4 Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis fenomena disorientasi dapat memberikan pemahaman baru terkait perkembangan psikologis manusia. Penciptaan karya ini tidak hanya mengekspresikan perasaan manusia pada fase tersebut. Terdapat pula nilai-nilai pandangan baru dalam memaknai fenomena ini, penulis mengambil isu yang berkaitan dengan pengalaman personal dan psikososial mengenai nilai

kemanusiaan. Penulis menyajikan situasi ini sebagai tahap kehidupan dari akumulasi pengalaman dan momen artistik kekaryaannya.

a. Manfaat bagi Penulis

- 1.) Dijadikan sebagai tolak ukur penulis dalam menciptakan karya seni lukis menggunakan teknik yang sudah dipelajari.
- 2.) Meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam berkarya seni lukis dengan menjadikan fenomena disorientasi sebagai gagasan.
- 3.) Sebagai proses penyampaian gagasan sekaligus kepuasan batin penulis dalam kehidupan melalui pengungkapan pengalaman melalui karya seni lukis.

b. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

- 1.) Hasil karya studi ini diharapkan dapat menambah referensi visual mengenai gagasan dan pengkaryaan seni lukis.
- 2.) Hasil karya ini diharapkan dapat menjadi sumber interpretasi berbagai pengalaman dan ilmu pengetahuan mengenai isu-isu masa kini yang direpresentasikan ke dalam karya seni lukis.
- 3.) Dapat dijadikan sebagai motivasi bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UPI dalam menciptakan karya seni lukis yang mengambil berbagai tema atau isu- isu masa kini.

c. Manfaat bagi Apresiator

- 1.) Karya studi ini diharapkan bermanfaat sebagai pengetahuan dan pembelajaran serta menambah nilai-nilai baru mengenai disorientasi pada karya seni lukis.
- 2.) Sebagai penambah wawasan dalam berkarya seni lukis mengenai kajian visual.
- 3.) Meningkatkan perenungan terhadap fenomena yang dialami pada setiap fase perkembangan manusia.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan penciptaan ini akan dibagi menjadi lima bab, Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Pada bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penciptaan, dan manfaat penciptaan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN GAGASAN DISORIENTASI DALAM SENI LUKIS, Bab ini berisi landasan teoritik yang menjelaskan mengenai disorientasi dan teori-teori seputar krisis pada usia dewasa awal, selain itu terdapat teori interpretasi, representasi, dan seni optik, meliputi unsur, prinsip, dan komponen seni rupa, serta kajian faktual, aktual, dan empirik. Teori-teori disini berfungsi sebagai bekal penulis untuk memahami situasi dan proses penciptaan mengenai gagasan berkarya.

BAB III METODE PENCIPTAAN, Bab ini berisi proses komponen dalam metode penciptaan, serta langkah-langkah penulis dalam proses penciptaan. Terdapat pra ide, stimulasi, ide berkarya, inkubasi, iluminasi, pengolahan ide, verifikasi berkaitan studi yang dilakukan pada proses berkarya. Pada proses pembuatan karya dilakukan beberapa tahapan seperti pembuatan sketsa, pelaburan warna dasar, dan pewarnaan tahap demi tahap menuju *finishing*.

BAB IV ANALISIS KARYA SENI LUKIS, Bab ini berisi analisis dan pembahasan karya seni lukis yang menjelaskan dan menganalisa karya berkaitan dengan gagasan karya menuju konsep pengkaryaan dan representasi objek.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN, Bab ini berisi simpulan dari hasil penciptaan serta saran dan rekomendasi mengenai hasil karya. Simpulan ini sebagai jawaban dari rumusan masalah dan tujuan.