

GAYA HIDUP ANAK MUDA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Thoriq Al Hanif

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
e-mail : thoriqalhanif@gmail.com

Dr. I Nyoman Lodra, M.Si.,
e-mail : n.lodra@yahoo.co.id

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Terciptanya karya lukis bergaya *surrealisme* ini berawal dari perilaku *lifestyle* atau gaya hidup anak muda, dimana dimasa itu kebebasan berekspresi soal gaya hidup menjadikan *frame of reference* untuk membentuk sikap serta pola prilakunya. Masa dimana dunia berada dalam genggam tangan, penuh cinta, cita-cita dan pencarian jati diri. Sebelumnya penulis menciptakan bentuk-bentuk karakter visual dari kegemaran menonton film kartun dan mengkoleksi *toys* untuk mengekspresikan kesenagannya. Untuk penciptaan karya seni lukis ini penulis memfokuskan pada penggambaran karakter visual fiktif bertubuh manusia dengan ciri khasnya seperti mumi dengan topeng hitam layaknya Zoro. Meskipun sederhana tapi tidak terlihat menyeramkan seperti mumi pada umumnya, ia hidup dan memiliki kesan sensual sehingga yang tercipta bukan rasa kematian melainkan kehidupan. Dalam karya tugas akhir ini penulis mengambil tema tentang gaya hidup anak muda terutama dalam hal *fashion*, kesenangan-kesenangan seputar penampilan, aksesoris, serta mode referensi untuk sesuatu yang trend saat ini dalam tampilan dan segi berbandan seseorang. Karya yang dihasilkan sebanyak 5 buah karya seni lukis.

Kata kunci : *Gaya Hidup Anak Muda, Inspirasi, Seni lukis*

ABSTRACT

The creation of surrealism-style paintings originated from lifestyle behaviors or lifestyles of young people, where in those days freedom of expression about lifestyle made the frame of reference to shape the attitude and pattern of behavior. Youth for the writer was very interesting if it was appointed as the theme of painting, a time when the world felt in the palm of his hand, full of love, ideals and the search for identity. Previously the author created forms of visual characters from the hobby of watching cartoon films and collecting toys, to express his joy. For the creation of this painting, the writer focuses on describing the fictional visual character of a human body with its characteristic like a mummy with a black mask like zoro. Although simple but does not look creepy like a mummy in general, he lives and has a sensual impression so that what is created is not a sense of death but life. In this final project the author takes the theme of the lifestyle of young people, especially in terms of fashion, the pleasures around appearance, accessories, and reference modes for something that is the current trend in the appearance and facet of dressing up. The work produced is 5 pieces of painting.

Keywords: *Lifestyle of Young People, Inspiration, Painting*

PENDAHULUAN

Karya seni lukis dan perkembangan zaman memiliki keunikan tersendiri dalam penyampaiannya, fenomena yang saling berkaitan satu sama lain ini memiliki relasi di antara keduanya. Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang menggunakan medium dua dimensi atau medium yang hanya bisa dilihat dari satu sisi. Pada proses berkarya seni lukis pastinya melalui tahap-tahap dalam mewujudkannya, salah satunya konsep yang di dapat dari pengalaman batin maupun fisik yang selanjutnya akan di renungkan kembali, sehingga memunculkan suatu pengalaman estetis yang kemudian akan diwujudkan kedalam bentuk karyanya. Dimana dari pengalaman batin maupun fisik tentunya tak lepas dari eksistensi perkembangan zaman.

Perkembangan zaman adalah perubahan suatu zaman yang semakin maju dan modern baik dari sisi teknologi maupun komunikasi yang selalu berubah secara pesat sehingga mendorong lahirnya sesuatu yang baru dan mengakibatkan adanya pergeseran budaya. Peristiwa inilah yang sering menjadikan polah interaksi pencipta karya seni lukis yang memanfaatkan pengalaman batin maupun fisik sebagai sumber konsepsi berkaryanya.

Dari berbagai elemen-elemen pada perkembangan zaman yang menjadikan penulis ingin melahirkan sebuah tulisan untuk di ulas karena hampir dan bahkan semua manusia berproses untuk menyesuaikan perkembangan zaman mengikuti arah kemana ia bersandar dan sebagai kiblat untuk sekedar eksistensi diri, Salah satunya ialah gaya hidup (*lifestyle*) Seperti yang di jelaskan Plummer (1983);

“gaya adalah cara hidup individu yang di identifikasikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya”.

Sehingga konsekuensi berkembangnya zaman tanpa disadari juga berpengaruh pada pola gaya hidupnya, orang-orang yang berasal dari sub-budaya, kelas sosial, dan pekerjaan yang sama dapat memiliki gaya hidup yang berbeda. Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Gaya hidup yang ditawarkan pada era modernisasi saat ini misalnya, tingkatan-tingkatan kelas sosial makin tampak jelas, mana yang berasal dari kalangan atas, menengah dan bawah, tak terkecuali para anak muda atau kaum muda. banyak faktor yang dapat mempengaruhi mereka larut dalam bergaya hidup, antara lain lingkungan sekitar, teman sebaya dan pergaulan. Dimana kesemua faktor tersebut menjadi pendorong lahirnya pola gaya hidup mereka, yang menjadikan cerminan siapa dirinya dan mampukah dia di posisikan layaknya tokoh idola.

Masa muda adalah masa yang indah, masa yang dirasa penulis saat ini. Banyak hal yang terjadi pada masa transisi anak muda dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Satu proses yang semua anak telah, sedang dan akan terjadi dalam sebuah proses tumbuh kembang.

Encyclopedia Americana mengartikan *youth* atau pemuda sebagai adolescence, yaitu masa transisi anak-anak hingga dewasa. Jika dicari apa yang disebut adolescence itu adalah mereka yang berusia 12 tahun -13 tahun hingga 21 tahun -22 tahun. Ada pula yang melihat batasan pemuda dengan tingkat pendidikan yaitu mereka yang duduk di *Junior High School* hingga *college* dan mulai bekerja. Tapi bila dikaitkan dengan wajib militer lain lagi, sebab usia yang dipatok 18 tahun.

Dalam kosakata bahasa Indonesia, pemuda juga dikenal dengan sebutan generasi muda dan kaum muda yang memiliki terminologi beragam. Untuk menyebut pemuda, digunakan istilah *young human resources* sebagai salah satu sumber pembangunan. Menurut (Hasibuan,2008:3);

“Mereka adalah generasi yang ditempatkan sebagai subjek pemberdayaan yang memiliki kualifikasi efektif dengan kemampuan dan ketrampilan yang di dukung penguasaan iptek untuk dapat maju dan berdiri dalam keterlibatannya secara aktif bersama kekuatan efektif lainnya guna penyelesaian masalah-masalah yang dihadapi bangsa”.

Dari pemaparan singkat tadi kita pun tahu pentingnya peranan kaum muda pada proses kemajuan suatu negara. Mereka adalah orang yang berusaha membangun kemandiriannya dan keunggulan dirinya dengan apa yang dimilikinya, kemudian mereka berperan aktif dalam lingkungan sosialnya dan berkontribusi.

Dalam dunia anak muda memang unik, sejuta peristiwa terjadi dan sering diciptakan dengan ide-ide cemerlang dan positif. Kebebasan berekspresi dalam bertingkah laku memberikan warna tersendiri bagi anak muda, seperti halnya syair yang di tulis seorang musisi Hj. Rhoma Irama dalam bait lagunya; “masa muda, masa yang berapi-api”. Dari syair yang sering kita dengar di televisi- televisi dan bahkan melekat di telinga kita tersebut memiliki kontribusi dan semangat tersendiri khususnya anak muda begitu juga penulis. Akan tetapi, tidak sedikit juga hal-hal negatif yang terjadi. Salah satu hal menarik dan terjadi pada anak muda saat ini adalah anak yang memiliki gaya hidup modern.

Anak muda masa kini paling cepat menerima trend baru. Mulai dari *fashion*, gaya bicara, gaya rambut, sampai gaya hidup semua seolah menduplikat ala Eropa atau Korea. Disini penulis pun merasakan hal yang sama khususnya pada trend *fashion* yang sering di gemari anak muda. *Fashion* adalah istilah umum untuk gaya populer atau praktik, khususnya di pakaian, sepatu, atau aksesoris. Mode referensi untuk sesuatu yang trend saat ini dalam tampilan dan segi berdandan seseorang. Gaya yang berlaku dalam perilaku juga. Istilah yang lebih teknis, kostum, telah menjadi begitu terkait di mata publik dengan "*mode*" istilah yang lebih umum "kostum".

(<http://vogamoda.wordpress.com/2013/01/15/sepuluh-istilah-umum-di-dunia-fashion/>).

Dengan adanya perkembangan Fashion tersebut, setiap manusia terutama anak-anak muda berusaha untuk tidak ketinggalan memperhatikan perkembangan Fashion tersebut dan sekarang perkembangan dunia fashion yang disebut mode ini telah mengalami jaman revolusi yang pesat di Indonesia. Dengan adanya perkembangan tersebut telah membuat banyak anak muda salah satunya penulis juga ikut larut di dalamnya. Gaya-gaya dan *style fashion* pun menjadi syarat-syarat penting untuk mereka dalam menjalankan kebebasan berekspresi sebagai *frame of reference* kehidupannya, perubahan-perubahan yang terjadi ini pun menghasilkan dampak, baik positif maupun negatif.

Dari keistimewaan dan keunikan tentang persoalan gaya hidup anak muda, atas dasar pengamatan dan pemahaman yang telah di paparkan sebelumnya, penulis tertarik untuk memvisualisasikan objek karakter gambar penulis ke dalam wujud karya seni lukis, dengan judul “Gaya Hidup Anak Muda Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”, yang memfokuskan keseluruhan karakter

visual penulis sebagai objek utamanya. Diwujudkan dengan berbagai peristiwa yang ada di lingkungan penulis tinggal, yang dirasa sangat perlu diabadikan dan direpresentasikan. Diungkapkan lewat simbol-simbol yang dapat mewakili kepribadian penulis tanpa meninggalkan prinsip-prinsip estetika. Menggunakan warna-warna terang terkesan ceria yang bertujuan untuk menarik perhatian dan memberikan fokus gambar, sehingga makna dan ceritanya mudah dipahami dan tersampaikan. Penciptaan karya lukis ini diharapkan juga memiliki kontribusi terhadap keyakinan seni rupa dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

Pemilihan tema karya seni lukis ini lahir dari latar belakang penulis tentang perilaku lifestyle masa muda, dimana dimasa itu kebebasan berekspresi soal gaya hidup menjadikan frame of referance untuk membentuk sikap serta pola perilakunya.

METODE PENCIPTAAN

Pada tahap penciptaan seni lukis, terdapat beberapa tahapan yang digunakan untuk proses pembuatan karya seni lukis. Dalam sebuah tahapan proses penciptaan karya seni lukis terdapat beberapa tahapan atau proses yang harus dilalui sehingga dapat terciptanya sebuah karya seni lukis. Pada tahapan penciptaan ini penulis mempunyai beberapa metode dalam proses penciptaannya, antara lain;

Sumber Inspirasi

Karya seni lukis ini terinspirasi oleh polemik gaya hidup anak muda, alhasil dari sebuah pengamatan dan pemahaman penulis atas persoalan bergaya hidup anak muda di sekitar lingkungan penulis tinggal, tentang keistimewaan pola gaya hidup anak muda yang bebas berekspresi, sebagai pemenuhan eksistensi mereka.

Konseptual

Konsep adalah konstituen pikiran, unsur pokok yang terkandung dan berada didalam pikiran. Konsep dalam penciptaan seni adalah pemahaman, penafsiran, dan penjelasan terhadap makna objek yang dipresentasikan didalam gagasan seniman pencipta. Makna objek yang digagas seniman pencipta maksudnya adalah isi dan cakupan pengertian dari objek penciptaan yang dibayangkan didalam model. Isi dan cakupan pengertian sebagaimana dimaksud adalah pengetahuan tentang kondisi-kondisi, kategori-kategori, bentuk-bentuk, dan struktur-struktur yang melekat pada objek dan yang eksis didalam model sebagai entitas yang dibayangkan seniman pencipta, dan memungkinkan seniman pencipta sebagai subjek mengolahnya menjadi sesuatu yang bermakna.

Teknik

Penulis menggunakan teknik plakat pada karyanya, melukis dengan teknik plakat yaitu cat menutup bidang yang dikenainya, jadi warna pertama akan di tumpuk dengan warna kedua yang lebih gelap dari warna pertama. Jadi tujuan dari di tumpuknya warna agar mengganti atau mengubah warna yang ditutupi, teknik saling menutupi ini juga sangat cocok untuk digunakan pada bahan cat akrilik. Setelah semua objek tertutup warna maka selanjutnya adalah menggunakan teknik outline atau garis terluar sebagai penegas bentuk, memberi garis pada setiap objek dengan kuas berukuran kecil dan lancip.

Gaya

Gaya merupakan hal yang berhubungan dengan bentuk luar atau fisik suatu karya seni (Susanto, 2002:44).

Gaya yang di tampilkan dalam karya-karya ini nanti adalah *surrealisme*. Lukisan bergaya *surrealisme* mempunyai ciri khas ilustratif serta imajinatif yang biasanya menghadirkan objek atau bentuk-bentuk yang belum pernah ditemui di dunia nyata dan melampaui batas logika.

Spesifikasi Objek Karakter Visual

Karakter visual diciptakan sebagai cerminan diri atau *alter ego* untuk mewakili diri penulis dalam bercerita atau mengilustrasikan suatu kejadian berdasar pengalaman pribadi kepada audien yang cenderung pada penggambaran karakter fiktif bertubuh manusia dengan ciri khasnya seperti mumi dengan topeng hitam layaknya zoro. Meskipun sederhana tapi tidak terlihat menyeramkan seperti mumi pada umumnya, ia hidup dan memiliki kesan sensual sehingga yang tercipta bukan rasa kematian melainkan kehidupan.

PROSES PENCIPTAAN

Pembuatan Sketsa

Sketsa sangat penting dalam proses ini, penulis mengatur komposisi dari proporsi objek untuk mengeksplorasi bentuk gaya visual karakter. 10 lembar sketsa dibuat penulis pada media kertas, dimana kemudian setelah melewati hasil seleksi dari dosen pembimbing, terpilihlah 5 sketsa terbaik yang akan menjadi cikal bakal karya lukis penulis.

Pembentukan Dan Pewarnaan

Pada tahap ini pembuatan sketsa yang sudah siap yang kemudian dilanjut pemindahan desain ke kanvas secara detail supaya tidak menghilangkan unsur-unsur sketsa ketika berproses ketahap selanjutnya. Pemberian warna kepada objek, satu persatu objek di beri warna dari ukuran yang besar ke ukuran yang paling kecil. Kemudian

masuk ke tahap pemberian warna ke dua. Objek yang sudah di beri warna pada tahap pertama di tumpuk warna kedua yang lebih gelap supaya terlihat gelap terang pada objek yang di gambar.



Gambar 3.12 Proses Pembentukan
(Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 3.12 Proses Pewarnaan
(Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 3.12 Proses Pewarnaan Tahap ke Dua
(Sumber: Dok. Pribadi)

Finishing

Pada tahap ini penyelesaian akhir tidak langsung di pemberian pernis atau cat semprot *clear* tapi tahap penyelesaian *outline* atau pemberian garis hitam pada setiap objek berguna untuk mempertegas bentuk. Setelah itu baru pemberian pernis.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENCIPTAAN KARYA

Adapun salah satu karya yang dihasilkan berupa berikut :

Karya 1



Gambar 4.1 Karya 1 “Part of The healthy”
(Sumber: Dok. Pribadi)

Ide

Masa muda adalah masa yang penuh dengan kekuatan dan semangat. Dengan bergaya hidup sehat dan berolahraga teratur tentunya sudah harus di tanam sejak usia muda supaya mengurangi resiko sakit dimasa mendatang.

Deskripsi Karya

Berangkat dari kesenangan penulis terhadap olahraga, olahraga adalah suatu bentuk aktivitas fisik yang terancang dan terstruktur yang kemudian melibatkan gerak tubuh secara berulang untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Kesenangan ini digambarkan dalam karya lukis penulis dengan karakter visualnya tetapi tidak dalam berkegiatan olahraga melainkan *starter pack* dalam tampilan *sporty*.

Karya 2



Gambar 4.1 Karya 2 “*self confidence*”
(Sumber: Dok. Pribadi)

Ide

Dalam jiwa anak muda mulai terbentuk dan tertanam sikap untuk membuka diri terhadap pergaulan secara luas, termasuk dalam hal rasa percaya diri. Orang yang percaya diri biasanya mempunyai inisiatif, kemudian sikap optimis terhadap masa depan. seringkali pengalaman ini memberi penulis emosi yang stabil dan menyikapi rasa percaya diri yang rileks.

Diskripsi Visual

Penggambaran karakter visual memasang tangan ke dalam saku celana sebagai sikap yang maskulin mengisyaratkan akan rasa percaya diri. Memperbaiki penampilan, memang benar adanya perilaku yang menentukan segalanya, tapi penampilan juga perlu ditunjukkan yang lebih baik agar orang tertarik melihatnya, pada karya kedua ini karakter visual berpenampilan trendi dan modis lengkap dengan seneakers mengisyaratkan kekinian. Gambaran ini menceritakan bahwa hanya dengan sikap berpenampilan penulis bisa mengatasi rasa percaya diri itu sendiri.

Karya 3



Gambar 4.1 Karya 3 “*Nothing’s Gonna Stop Us Now*”
(Sumber: Dok. Pribadi)

Ide

Masa penuh penuh ambisi untuk menggapai cita-cita, cita-cita merupakan visi/pandangan kedepan yang terbenak sejak kecil yang salah satunya didapat lewat proses belajar, khususnya di dapat pada masa perkuliahan yang nantinya akan mengarah pada pekerjaan yang ingin dicapai, keadaan yang dicita-citakan tentunya harus disertai dengan kerja keras

Diskripsi Visual

Pada karya ke tiga ini penulis menghubungkan dengan keadaan yang dialaminya sebagai seorang mahasiswa kebanyakan, selalu ingin terlihat sempurna dihadapan lainnya, tak terkecuali penampilan juga sangat

di dahulukan pada kalangan mahasiswa, dari yang sangat trendi dengan kekinianya sampai yang tidak menghiraukan sama sekali dengan penampilannya, dan kembali lagi dengan tujuan utama dari seorang mahasiswa adalah menggapai cita-cita yang disertai dengan kerja keras. cita-cita ini divisualisasikan sebagai bunga-bunga yang terdapat dalam karya lukis ketiga ini. Kemudian objek mahasiswa menggapai cita-cita dengan kerja keras terlihat pada gambaran karakter visual berpenampilan modis dengan kekinianya lengkap dengan bag simbol pelajar, hal ini mendeskripsikan pada masa muda adalah masa dengan jiwa semangat untuk menggapai mimpi.

Karya 4



Gambar 4.4 Karya 4 “*Starter Pack*”
(Sumber: Dok. Pribadi)

Ide

Ada banyak kesenangan yang bisa dirasakan pada masa muda. Salah satunya adalah musik. Anak muda dan musik saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Keduanya mempunyai sebuah kedekatan emosional dan psikis. Bagi anak muda musik menjadi momen selebrasi kebebasan.

Diskripsi Visual

Pada karya keempat ini penulis menceritakan kesenangannya terhadap musik. Musik adalah hal yang sangat berpengaruh pada kehidupan penulis. Bagi penulis musik itu bahasa *universal*, medium ekspresi jiwa

yang dinamis, alat yang hebat untuk mempersatukan anak muda menjadi sebuah komunitas.

Kesenangan ini digambarkan dalam karya lukis penulis dengan karakter visualnya yang sedang bergaya mengenakan jaket denim ala anak muda jaman sekarang lengkap dengan aksesoris patch dan pin band-band era 80an sebagai tanda persatuan penikmat salah satu genre musik. Dan sling bag trendi sebagai tempat menyimpan barang-barang ketika menonton konser musik. Hal ini mendeskripsikan pengalaman penulis saat pergi menonton konser musik bahwasanya penampilan mempengaruhi suasana hati.

Karya 5



Gambar 4.5 Karya 5 “*The Riddle of The Model*”
(Sumber: Dok. Pribadi)

Ide

Ketika teknologi internet dan mobile phone semakin maju maka media sosial juga akan ikut tumbuh dengan cepat. Fungsi media sosial pada awalnya hanya bertujuan sebagai sarana alat berkomunikasi. Namun, kali ini peran media sosial beralih menjadi alat pemenuh kebutuhan akan eksistensi.

Diskripsi Visual

Dalam karya kelima ini, penulis menggambarkan karakter visualnya yang sedang berpenampilan modis dengan harga mahal, bagi penulis anak muda lebih dituntut untuk terus mengikuti trend apapun yang sedang viral saat ini, mulai dari makanan, barang-barang pribadi,

hingga perkembangan sosial media, supaya bisa dikatakan kekinian.

Gaya-gaya dan *style fashion* pun menjadi syarat-syarat penting untuk mereka dalam menjalankan kebebasan berekspresi sebagai *frame of reference* kehidupannya, perubahan-perubahan yang terjadi ini pun menghasilkan dampak, baik positif maupun negatif. Pose jongkok kemudian tangan menyilang sambil jari-jari tangan membentuk peace mengisyaratkan kesiapan untuk diambil fotonya kemudian di publikasikan sebagai sarana eksistensi yang akan terus ditunjukkan ke media sosial, menggambarkan kebutuhan akan eksistensi.

Hal tersebut menggambarkan keinginan untuk dikenal dan dilihat banyak orang. Tidak dipungkiri bahwa dengan terkenal maka orang secara psikologis akan merasa lebih bangga. Menurut pandangan psikologi, salah satu alasan seseorang eksis di media sosial adalah karena kecenderungan ingin dikenal dan dilihat banyak orang. Dengan menjadi terkenal, maka secara langsung akan merasa lebih bangga.

PENUTUP

Simpulan

Selama proses berkarya seni lukis akhirnya skripsi yang berjudul "Gaya Hidup Anak Muda Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis" yang menghasilkan 5 buah karya telah selesai dikerjakan dengan kesimpulan sebagai berikut:

Konsep penciptaan karakter visual penulis adalah sebagai *creminnan* diri atau alter ego untuk mewakili diri penulis yang cenderung pada penggambaran karakter visual fiktif dengan ciri bertubuh manusia dengan ciri khasnya seperti mumi dengan topeng hitam layaknya zoro. Meskipun sederhana tapi tidak terlihat menyeramkan seperti mumi pada umumnya, ia hidup dan memiliki kesan sensual sehingga yang tercipta bukan rasa kematian melainkan kehidupan. Visual karakter ini menjadi objek utama dan diilustrasikan sesuai dengan tema atau isu yang dibahas.

Pemilihan tema karya seni lukis ini lahir dari latar belakang penulis tentang perilaku lifestyle masa muda, dimana dimasa itu kebebasan berekspresi soal gaya hidup terutama dalam hal fashion, kesenangan-kesenangan seputar penampilan, aksesoris, serta mode referensi untuk sesuatu yang trend saat ini dalam tampilan dan segi berdandan seseorang menjadikan *frame of referance* untuk membentuk sikap serta pola perilakunya. Oleh karena itu gaya hidup anak muda ini dirasa sangat menarik untuk diangkat dalam karya seni lukis.

Visualisasi dilakukan setelah pemantapan ide, tema, gaya, media dan teknik. Pembuatan sketsa kasar kemudian pemindahan sketsa pada kanvas yang akan dilukis. Dilanjutkan dengan proses pewarnaan, outline

serta shadow dan lighting, kemudian di akhiri dengan coating.

Bentuk visualisasi yang tercipta adalah lukisan bergaya surealisme dengan penggambaran karakter visual penulis sebagai objek utama. Diungkapkan lewat simbol-simbol yang dapat mewakili kepribadian penulis tanpa meninggalkan prinsip-prinsip estetika. Menggunakan warna-warna terang terkesan ceria dan dipertegas dengan menggunakan outline warna hitam yang bertujuan untuk menarik perhatian dan memberikan fokus gambar, sehingga makna ceritanya mudah dipahami dan tersampaikan. Penciptaan karya lukis ini diharapkan juga memiliki kontribusi terhadap keyakinan seni rupa dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya. Karya yang dihasilkan sebanyak 5 buah karya seni lukis, antara lain berjudul:

Part of The healthy (100x120cm), *Self Confidence* (100x120cm),

Nothing,s Gonna Stop Us Now (100x120cm), *Starter Pack* (100x120cm), *The Riddle of The Model* (100x120cm).

Saran

Dalam penciptaan karya seni lukis ini, penulis mendapatkan suatu pemikiran dan hal baru dalam pengalaman proses penciptaan karya seni lukis, maka dari itu penulis mampu memberikan saran khususnya untuk mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa, terutama pada konsentrasi seni lukis. Bahwa menjadi seorang mahasiswa itu harus paham dan mengerti, entah terhadap diri sendiri ataupun lingkungan, karena dua hal ini adalah upaya untuk mengenali siapa dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Dan sebuah karya seni yang bagus adalah karya seni yang memiliki konsep atau pemikiran yang kuat, keduanya adalah bentuk memahami dan mengerti sebagai seorang penulis dalam menciptakan karya lewat persoalan-persoalan diri dan lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono, Sony, Kartika, 2004. *Seni Rupa Modern*, Bandung : Rekayasa Sains.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika sebuah pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia: Bandung.
- Hasibuan, Syadat, Umar, Muhammad. 2008. *Revolusi Politik Kaum Muda*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Kamus besar bahasa Indonesia.2005. Balai Pustaka. Jakarta.

- Plummer, R. 1983. *Life Span Development Psychology: Personality and Socialization*. New York: Academic Press.
- Rapper, Jan Hendrik. *Pengantar Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius, 2010
- Sidik, Fajar, 1974. *Kritik Seni*. STSRI (ASRI), Yogyakarta.
- Susanto, Mikke, 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah-Istilah dalam Seni Rupa*. Yogyakarta: Penerbit DictiArt Lab.
- Susanto, Mikke, 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah-Istilah dalam Seni Rupa*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Tim Estetika Bandung, 1971. *Pengetahuan Umum Budaya*, (ITB): Bandung.
- Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia, 1998, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Website:

<http://vogamoda.wordpress.com/2013/01/15/sepuluh-istilah-umum-di-dunia-fashion/>
<http://dabsmyla.com>
<http://www.biennalejogja.org/2013/artist/eko-nugroho-idn-2/>

<http://www.galerisemarang.com>

