

# Penciptaan Karya Seni Lukis Layering “Twenty Cloudy”

**Agi Fajri Nur, Asep Wasta**

Program Studi Seni Drama Tari dan Musik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Tasikmalaya

Email: [mblgh.id@gmail.com](mailto:mblgh.id@gmail.com), [asep.wasta@umtas.ac.id](mailto:asep.wasta@umtas.ac.id)

## ABSTRACT

*Painting is a two-dimensional work of art that is formed and composed of visual elements, namely points, lines, planes, shapes, spaces, colors, textures, and darkness. Lines and colors are an artist's tool for expressing thoughts and pulls, and line models, colors, and the thickness of colors play a role in conveying messages. Based on the author's experience, many young people experience anxiety in their quarters of age, or rather in their 20s, which is actually a phase that young people often go through, and this phase is called the Quarter Life Crisis phase. This emotional crisis is widely discussed, especially among young people and most of them are confused about how to deal with it and many are not even aware or do not know that in fact there is this phase in life which is actually a normal thing to experience this phase. Thus the author tries to create a work of layering painting. The purpose of choosing the Layering Painting Technique is because it refers to the opinion according to Wilson and Winler which states that QLC has 5 stages, namely locked-in, separation, time out, exploration, rebuilding. Of the five stages, the author plans to create a layered painting which has 5 layers which represent the 5 stages in QLC, of course in his work which has its own meaning in each layer.*

**Keyword:** Painting, Layering, Quarter Life Crisis

## ABSTRAK

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. Garis dan warna sebagai alat seniman untuk mengungkapkan buah pikiran serta tarikan dan model garis, warna, dan tebal-tipisnya warna berperan untuk menyampaikan pesan. Berdasarkan pengalaman penulis banyak sekali kaula muda yang mengalami keresahan di sepermampat bayanya atau lebih tepatnya di umur 20-an dimana sejatinya itu memanglah fase yang kerap kali dilewati anak muda, dan fase tersebut disebut dengan fase *Quarter Life Crisis*. 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*. 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.

**Kata kunci:** Seni Lukis, Layering, Quarter Life Crisis

## A. Pendahuluan

### 1. 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 sepermpat 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.

Krisi 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.

## 2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Minimnya kesadaran seseorang akan fase *quarter life crisis*.
- b. Belum banyaknya media penyadaran akan adanya fase *quarter life crisis*.
- c. Tidak banyaknya karya seni lukis yang mengangkat secara spesifik mengenai tema permasalahan *quarter life crisis*.

### 3. Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana proses kreatif mewujudkan karya seni lukis *layering* dengan tema permasalahan *quarter life crisis*?
- b. Bagaimana konsep seni lukis *layering* diterapkan pada karya "Twenty Cloudy".

### 4. Tujuan Penciptaan

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

- a. Menghasilkan karya seni lukis *layering* dengan tema permasalahan *quarter life crisis*.
- b. Memahami dan menerapkan konsep *layering* pada karya lukis "Twenty Cloudy".

### 5. 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:

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

mengganggu kepada aktivitas akademik.

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

### 6. 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:

#### a. Penciptaan

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata penciptaan adalah proses, cara pembuatan 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*).

#### b. 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).

#### c. 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.

d. 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.

e. 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.

7. 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).

a. 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.

b. 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.

c. 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 *finishing* akhir.

8. Ide Berkarya

Ide berkarya adalah gagasan atau konsep yang menjadi dasar sebuah karya seni atau desain. Ide berkarya dapat berupa apa saja, mulai dari suatu

perasaan atau emosi yang ingin diungkapkan, hingga suatu ide atau pesan yang ingin disampaikan. Ide berkarya biasanya merupakan titik awal dari proses penciptaan, dan merupakan fondasi bagi sebuah karya seni atau desain.

Ide berkarya dapat muncul dari berbagai sumber, seperti pengalaman pribadi, pengamatan, atau inspirasi dari karya-karya seni atau desain lain. Seorang seniman atau desainer dapat mengembangkan ide berkarya melalui proses brainstorming, menggambar sketsa, atau dengan menggunakan teknik-teknik lain untuk mengekspresikan ide tersebut.

Pada tugas akhir ini penulis menggunakan seni *layering* yang merupakan sebuah ide dengan menggabungkan beberapa lapisan atau elemen yang berbeda-beda dalam sebuah karya seni. Seni *layering* dapat diterapkan dalam berbagai media seni, seperti lukisan, fotografi. Seni *layering* ini dapat memberikan kesan yang lebih kaya dan dinamis pada karya seni yang dihasilkan. Selain itu, seni *layering* juga dapat menjadi cara yang efektif untuk mengekspresikan ide atau pesan yang ingin disampaikan oleh seniman.

Berikut adalah beberapa referensi yang menginspirasi penulis

a. Observasi Lapangan

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung bagaimana seorang seniman atau komunitas seni menggunakan teknik *layering* dalam karya seni mereka.

Untuk melakukan observasi lapangan seni *layering*, penulis mengunjungi galeri seni atau pameran seni yang menampilkan karya seni yang menggunakan teknik *layering*. Penulis juga mencari informasi tentang seniman atau komunitas seni yang terlibat dalam

karya seni *layering* dan mengunjungi workshop atau studio mereka untuk melihat bagaimana mereka bekerja.

Selain itu, penulis mencari referensi mengenai teknik *layering* dalam seni dan mencoba menerapkannya dalam karya seni sendiri. Dengan melakukan observasi lapangan dan mencoba menerapkan teknik *layering* secara langsung, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai seni *layering* dan bagaimana cara kerjanya.

b. Studi Material

Dalam seni *layering*, material yang digunakan dapat sangat beragam tergantung pada media yang digunakan dan kreativitas seniman yang bersangkutan. Material yang digunakan dalam seni *layering* ini menggunakan kayu tripleks sebagai medianya.

c. Observasi Sumber Ide

Sumber ide dalam seni *layering* dapat berasal dari berbagai sumber, seperti pengalaman pribadi, kegiatan sehari-hari, atau bahkan dari keindahan alam. Berikut ini beberapa cara yang dapat dilakukan untuk melakukan observasi sumber ide seni *layering*:

- 1) Mengamati lingkungan sekitar: Anda dapat mengamati lingkungan sekitar, seperti taman, sungai, atau jalanan, dan mencoba menemukan ide-ide baru dari apa yang Anda lihat.
- 2) Membaca buku atau menonton film: Membaca buku atau menonton film dapat memberikan inspirasi baru untuk ide seni *layering*.
- 3) Berdiskusi dengan teman atau keluarga: Berdiskusi dengan teman atau keluarga dapat memberikan ide-ide baru yang tidak terpikirkan sebelumnya.
- 4) Mengunjungi museum atau galeri seni: Mengunjungi museum atau

galeri seni dapat memberikan banyak inspirasi baru untuk ide seni layering.

- 5) Mencoba hal-hal baru: Mencoba hal-hal baru, seperti mencoba olahraga baru atau mempelajari seni baru, dapat memberikan ide-ide baru yang tidak terpikirkan sebelumnya.

Dengan melakukan observasi sumber ide secara terus-menerus, Anda akan terus mendapatkan inspirasi baru untuk mengembangkan ide seni layering Anda.

- 6) Pengolahan Ide

Setelah ide ide didapatkan, penulis memutuskan untuk memilih tema *quarter life crisis* sebagai karya. Hal ini diangkat karena banyaknya isu lingkungan sekitar yang memiliki keluhan serupa mengenai *quarter life crisis*.

- 7) Proses Berkarya

Proses ini meliputi beberapa tahap, yaitu: Persiapan alat dan bahan Dalam proses berkarya penulis mempersiapkan alat dan bahan untuk seni yang dibuat, penulis menggunakan triplek sebagai media utama dalam pembuatan karya ditambah dengan cat. Selain itu, alat yang dipersiapkan dalam berkarya menggunakan alat potong kayu, amplas, dempul, palu dan paku/skrup untuk menempelkan setiap *layer*-nya.

- 8) Tahapan proses sketsa

Proses ini dilakukan dengan membuat sketsa dasar lalu menentukan lapisan-lapisan yang akan dibuat dan menambahkan detail lapisan pada media karya. Karya 1 sebagai karya utama ini terdiri dari 5 lapisan (*layer*) yang akan disusun kemudian menjadi karya utuh. Berikut juga dengan sub-karya yang mengikuti proses dan tahapan yang sama yang disusun dari beberapa lapisan pembuatan karya. Sub-karya tersendiri menjadi beberapa representasi fenomena dengan tema utama yaitu *Quarter Life Crisis*.

## B. Hasil Dan Analisis Karya

Karya Berjudul “Twenty Cloudy”



**Gambar 1.** Twenty Cloudy

Mix media on plywood (122x197)

Karya ini adalah penggambaran dari fase *Quarter Life Crisis* atau Krisis seperempat baya (krisis emosional) yang dimana menurut Rbbins dan Wilner (2001) berdasarkan teori *emerging adulthood* dari Arnett (2000) fase *Quarter Life Crisis* dibagi menjadi 5 tahapan. Dalam karya ini ke-5 tahapan tersebut divisualisasikan menjadi karya ilustrasi dengan teknik layering dimana tiap *layer* yang menjadi bagian-bagian karya ini menggambarkan secara interpretasi personal penulis dalam memandang keadaan dan fenomena yang terjadi baik itu dari hasil observasi dan pengalaman penulis sendiri.



**Gambar 2.** Deksprisi Sketsa

berikut adalah deskripsi dalam sketsa layering yang diterapkan penulis dalam mengilustrasikan tahapan fase *Quarter Life Crisis* dan menuangkannya dalam sebuah karya.

Lapisan pertama (*Locked in*) dalam fase ini seseorang mulai merasa terkurung atau terkunci dalam suatu rasa kekurangan atau ketidakmampuan

karena realitas dirasa tidak sesuai dengan ekspektasi yang dibayangkan. Dalam ilustrasi pada gambar 4.1 penulis mengilustrasikan kecemasan dengan beberapa ekspresi wajah yang menggambarkan bingung, sedih, overthinking, hopeless, dan beberapa ekspresi yang menggambarkan keadaan tidak menyenangkan.

Lapisan Kedua (Seperation) dalam lapisan ini penulis mengilustrasikan kegelisahan dan rasa ingin menyerah dengan penggambaran seseorang di tepi jurang dan sekumpulan orang yang berkerumun pada otak dimana penulis menggambarkan perasaan tertekan akan intimidasi ataupun respon dari tubuh diluar diri kita yang sebenarnya itu hanyalah dipikiran saja. Karena dalam fase ini seseorang mulai menjauhi lingkungan dan banyak memendam pikiran yang kompleks akan kehidupannya yang diikuti hara ketidakmampuan dia dalam menerima kenyataan yang diluar ekspektasi.

Lapisan Ketiga (Time Out) pada fase ini adalah ketika seseorang berada pada titik sadar dan mulai berdamai dengan diri sendiri serta dunianya saat ini yang diilustrasikan oleh tangan yang sedang berjabat. Pada fase ini juga seseorang sudah mulai sadar dan menemukan tujuan hidupnya kembali, namun baru hanya dalam proses sadar dan belum tersadarkan. Penulis mengilustrasikan keadaan ini dengan seseorang yang berlari menuju suatu gerbang yang menggambarkan suatu pintu menuju dunia baru namun disisi lain masih terdapat sesuatu yang masih menahanya dan membuatnya meragukan akan pilihan yang akan dia jalani.

Lapisan Keempat (Exploration) pada tahapan ini seseorang mulai kembali mengeksplorasi diri dengan mencoba hal-hal baru dan mulai berani beranjak

menuju hal-hal yang baru bagi dirinya. Pada lapisan ini penulis mengilustrasikan seseorang yang melayang seakan-akan mengitari beberapa planet yang menggambarkan sesuatu hal yang asing. Dengan gestur tubuh yang memiliki ketenangan dan kesenangan seseorang itu mengitari tempat-tempat yang bahkan belum tergambarkan oleh dirinya.

Lapisan Kelima (Rebuilding) pada fase ini seseorang mulai tersadarkan secara pasti dan mulai Menyusun kembali keinginan dan tujuan hidup yang akan dia jalani. Proses ini diilustrasikan oleh catur,puzzle, balok susun, dan archery yang mempresentasikan tujuan, strategi, serta seperangkat keinginan yang akan menjadi landasan hisup seseorang kedepannya.

Secara keseluruhan seluruh lapisan (layer) pada karya ini adalah bagaimana seseorang mengalami proses kehidupan dalam fase Quarter Life Crisis yang biasa menjadi fase titik balik seorang di umur 20-an menuju pribadi yang lebih dewasa.

- 1) Sub Karya
- a) Karya Berjudul “Home Sick”



**Gambar 3. Is This Home?**  
Mix media on plywood  
(107x110)

Karya ini merupakan sub karya dari tema Quarter Life Crisis yang penulis ambil. Karya ini menggambarkan keadaan seseorang yang sangat sedih dan tertekan akan kehidupannya saat ini. Ilustrasi pada karya ini

mempresentasikan keadaan seseorang yang merasa terkurung di dalam rumah padahal dalam rumah itu seluruh kebutuhan telah terpenuhi, mulai dari sandang, pangan, papannya. Namun bila kita melihat lebih dalam dalam keadaan batin dan emosi seseorang itu penuh dengan rasa sedih dan kecewa yang digambarkan oleh ekspresi dari figure yang terkurung dan terlihat murung.

b) Karya Berjudul “Pressure Culture”



**Gambar 4.** Pressure Culture  
Mix media on plywood  
(105x105)

Karya ini menggambarkan keadaan dimana seseorang merasa sangat tertekan dengan kuasa atau pun intimidasi orang lain, yang digambarkan oleh tangan yang menunjuk seakan-akan tangan itu memiliki kuasa dan wewenang terhadap seseorang tersebut, dan simbol-simbol pada tiap lilitan tangan menggambarkan tentang apa tangan itu bermaksud menekan. Dengan wajah babak belur dan latar belakang ledakan yang menggambarkan keadaan yang sangat kacau balau. Ilustrasi ini terinspirasi dari cerita seorang teman yang merasa diburu oleh pertanyaan-pertanyaan tentang Pendidikan, pekerjaan, pernikahan, dan keimanan. Karya Berjudul “Reality Kills”.



**Gambar 5.** Reality Kills  
Mix media on plywood  
(80x105)

Terlalu terpaku akan hal-hal yang bersifat sementara akan membunuh dirimu sendiri, tetaplaj menjadi manusia, Reality Kills bermaksud menggambarkan realita yang membunuh dengan idiom populer “HARTA, TAHTA, WANITA”. Sebagai orientasi yang telah menjadi kebutuhan dasar manusia akan kebutuhan pangan, kekuasaan, dan rasa kasih sayang yang menjadi cara umum kebanyakan seorang sebagai manusia untuk menunjukkan eksistensinya. Namun kenyataan yang jauh akan ekspetasi malah hanya akan menjadikan manusia jauh dari kata manusia. Terbunuhnya kemuliaan jiwa kita sebagai manusia yang berdampak buruk pada stabilitas emosional dan spiritual, berakibat hancurnya pada pembentukan cara berpikir dan cara hidup kebanyakan orang.

c) Karya Berjudul “Think to Much”



**Gambar 6.** Think Too Much  
Mix media on plywood  
(80x105)

Meracik suatu formula kehidupan memang perlu waktu dan difikirkan secara matang agar dapat mendapatkan takaran yang pas. Kompleksitas variable dari kehidupan itu sendiri seakan menjadi bias antara baik dan buruk, halal dan haram, sedih dan senang, untung dan rugi. Dikotomi pemikiran itu hanya menjadikan manusia menjadi terkotak-kotakan, dan bagi sebagian orang keadaan ini terasa semakin menyedihkan dengan menjadikan manusia harus berpikir secara terus menerus terhadap sesuatu fenomena. Sialnya dampak buruklah yang semakin lama semakin muncul. Dengan hati yang seakan selempar daun dan mudah terombang-ambing peran pikiran dipaksa untuk berperang dengan kebenaran-kebenaran semu yang semakin lama malah semakin jauh dari kata benar dan akhirnya manusia hanya menghabiskan waktu dengan tidak melakukan apa-apa karena terlalu banyak pertimbangan dan ketakutan. Karya yang berjudul “Think To Much” ini menggambarkan kebingungan dan keraguan seseorang secara kronis

seraya dihantui tekanan waktu yang terus mebayanginya.

### C. Kesimpulan

Dari karya tugas akhir ini, dapat disimpulkan bahwa teknik layering banyak memberikan pelajaran baru, misalnya untuk menampilkan kesan dimensi yang berlapis dan lebih dalam. Dalam pemaknaan sebuah ide menjadi sebuah karya teknik layering juga dapat menampilkan dan menggambarkan rasa yang lebih dalam dan multidimensi, seperti pada karya utama yang berjudul “twenty cloud” kelima fase dalam Quarter Life Crisis yang menjadi tema karya tugas akhir ini, penulis rasa dapat mengilustrasikannya dengan sangat mendalam. Fase-fase yang menjadi corak kehidupan dapat menjadi lebih hidup dengan hanya tingkatan lapisan yang berbeda pada media yang dipakai.

#### Saran

Setelah proses tugas akhir ini selesai ada beberapa saran yang ditunjukkan kepada pembaca pada umumnya: Disarankan agar seseorang tidak mudah merasa puas dengan hasil sebuah karya seni, karena proses pembelajaran merupakan langkah awal yang ditempuh menuju sesuatu yang lebih baik. Masih banyak cara dan media penciptaan untuk memperdalam dan mempelajari teknik layering. Setiap individu memiliki talenta dan kemampuannya sendiri dalam mengekspresikan sebuah karya seni, semoga dengan tulisan ini dapat menjadi salah satu inspirasi dan referensi bagi penulis selanjutnya.

Dalam berkarya disarankan agar tidak lepas dari referensi, karena referensi adalah sumber awal munculnya sebuah ide atau gagasan. Terkadang hal yang sepele yang mungkin tidak berharga atau tidak berguna, bahkan diabaikan seperti sampahpun dapat menjadi sebuah referensi.

### Daftar Pustaka

- Adi Sutomo, Endang. (2015). *“Langit Senja Palagan Bubat Saksi Bela Pati Sebagai Ide Berkarya Seni Lukis Dengan Teknik Layer Pada Medium Akrilik”*. Skripsi. Bandung: Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Didiek Isnanta, Satriana. (2014). *“Penciptaan Karya Seni Lukis Kaca Dengan Teknik Layer”*. Vol 6 no.1. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Fiyanto, Arif. (2018). *“Cita-cita Hidup Bahagia Sebagai Tema Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis”* dalam *Jurnal Imajinasi* Vol 7 no.1 (halaman 39-42). Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Gani Hidayat, Andrea. (2020). *“Impian Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Himawan, Willy. (2013). *“Visual Tradisi Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer Sebagai Wujud Artistik Pengaruh Seni Budaya”*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Permatasari, Indry. (2021). *“Hubungan Kematangan Emosi Dengan Quarter Life Crisis Pada Dewasa Awal”*. Skripsi. Malang: Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ridwanullah, Naufal. (2018). *“Visualisai Kerajinan Tasikmalaya Pada Karya Seni Lukis (Anyam, Batik, Kelom Geulis, dan Payung Geulis)”*. Skripsi. Bandung: Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Robbins, A dan Wilner, A. (2001). *Quarterlife Crisis: The Unique Challenges of Life in Your Twenties*. New York: Penguin Group.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa:Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DicktiArt Lab.
- Susanto, Mikke. (2003). *Membongkar Seni Rupa: Essensi Karya Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.