

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai seseorang yang mulai memasuki fase dewasa muda yaitu fase Dimana umur memasuki rentang 20-30 tahun, mulai muncul masalah psikologi yang mempengaruhi kehidupan saya, yaitu masalah krisis identitas yang biasanya menimpa pada seorang yang memasuki fase dewasa muda, atau biasa disebut dengan sebutan *quarter life Crisis*, saya mulai khawatir dan cemas dengan langkah langkah yang saya ambil, merasa kehilangan arah dan merasa mulai kehabisan waktu, kepercayaan diri saya di masa remaja seakan hilang begitu saja seperti debu di fase dewasa muda ini.

Krisis identitas merupakan fase dimana seorang sedang kebingungan, bingung tentang siapa dirinya, bingung tentang makna keberadaan dirinya dan bingung mengapa dirinya hidup di dunia tersebut, menurut Erikson krisis identitas adalah fase yang terdapat pada seorang individu untuk melahirkan keputusan penting tentang identitas dirinya dan apa perannya dalam kehidupan ini. Ia memaknai kebingungan identitas dengan istilah “pecahnya gambaran diri, hilangnya fokus, dan penyebaran yang tidak terarah” (Côté, 2018). Krisis identitas bisa dibagi menjadi dua garis besar yaitu krisis identitas yang dialami secara pribadi dan krisis identitas yang terjadi akibat interaksi antara sesama manusia atau bisa disebut juga dengan krisis identitas sosial.

Disaat remaja setiap remaja pasti memiliki satu masalah umum yang sama, yaitu pencarian jati diri, ini adalah salah satu contoh dari krisis identitas pada masa remaja, mempertanyakan apa tujuan mereka ada di kehidupan ini, hal ini membuat mereka melakukan dan mencoba banyak hal, pada tahap ini kepercayaan diri mereka akan mimpinya sedang berada di puncak puncaknya, percaya bahwa mereka bisa menggapai hal yang mereka inginkan jika mereka berusaha dan benar benar menginginkannya. Saya

sebagai penulis tentunya pernah memiliki kepercayaan diri dan pemikiran seperti ini, karena saya sudah pernah merasakan kebenaran dari hal ini pada saat remaja, dimana kamu bisa mendapatkan hal yang kau inginkan jika kau berusaha keras dan benar benar menginginkannya. Namun pada saat memasuki fase dewasa hal tersebut tidak lah menjadi sesederhana di masa remaja.

Disaat memasuki fase dewasa muda semua hal berubah menjadi lebih rumit. Bukan hanya rintangan yang semakin terjal, namun, di fase dewasa, banyak hal yang harus lebih dipertimbangkan, jika di fase remaja kau hanya memikirkan dirimu sendiri maka di fase dewasa kamu mulai memikirkan orang yang berada disekitarmu. Kamu lebih memikirkan dampak dari langkah langkah yang kau ambil, apakah akan berdampak baik terhadap orang sekitarmu atau akan berdampak buruk, ekspektasi orang terhadap kita mulai muncul dan tanggung jawab menjadi semakin berbobot. Hal hal inilah yang menyebabkan krisis identitas di fase dewasa awal, atau biasa disebut dengan *quarter life crisis*. Krisis identitas yang menyebabkan kekhawatiran dan ketakutan akan masa depan yang menantinya. Ketidakpuasan pada status dirinya saat ini dan merasa ada banyak hal yang harus dilakukan namun merasa kehabisan waktu untuk melakukannya.

Ketika saya memasuki fase dewasa ini saya merasakan realita kehidupan yang sebenarnya mulai terkuak di depan saya, bahwa masa depan tidak lah seindah ekspektasi dari mimpi orang orang, saya tidak menyadari realita tentang hal ini di fase remaja karena mungkin orang tua saya telah mencoba yang terbaik untuk melindungi saya dari pahitnya realita kehidupan agar saya bisa fokus untuk belajar dan bermimpi akan masa depan. Seiring bertambah dewasa saya mulai menyadari realita kehidupan ini dari kegagalan kegagalan yang hadir, namun saya masih berdiri kembali berkat kedua orang tua saya hadir untuk menahan pundak saya untuk terus berdiri dan bangkit, namun pondasi kokoh saya untuk berdiri harus runtuh separuh, ayah saya meninggal 2 bulan sebelum saya memasuki universitas akibat pandemi virus covid-19, Setelah itu saya mulai merasa takut akan

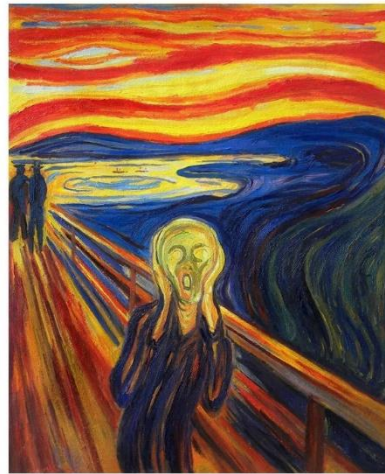
langkah yang saya ambil, takut pada langkah tersebut akan menuntun saya menuju kegagalan, bukan takut akan kegagalan yang akan menghancurkan diri saya, tapi saya merasa takut bahwa kegagalan tersebut akan berakibat kepada ibu saya, sosok yang saya sangat sayangi. Saya juga merasa kehabisan waktu yang saya miliki karena saya melihat ibu saya terus bertambah usia namun saya belum bisa untuk membanggakan dirinya. Salah satu faktor pembentuk kepribadian seseorang adalah pengalaman yang pernah mereka alami atau lalui yang menghasilkan dampak mental dan emosi (Agam Nugrahadhi dkk., 2024). Kehilangan ayah saya dalam hidup saya menjadi faktor yang membuat saya mengalami transisi remaja ke dewasa lebih awal, hal ini juga membentuk kepribadian dan identitas saya.

Banyaknya tanggung jawab dan tekanan dari sekitar di fase dewasa muda serta jauhnya realita kehidupan dewasa dari ekspektasi yang ada membuat saya mulai mengalami penyesalan beranjak dewasa atau disebut dengan *Post-Adolescent Regret*. *Post-Adolescent Regret* adalah penyesalan pada orang dewasa yang muncul karena hasil yang kurang baik dari keputusan yang telah dibuat, perwujudan emosi yang memiliki ciri berupa seseorang yang sudah yakin bahwa peristiwa yang dihindari karena tidak diinginkan itu malah sedang terjadi disebut dengan *Regret* (Schouborg dalam Faraz, 2016).

Menyesal telah menginginkan untuk cepat beranjak dewasa, berekspektasi bahwa di fase dewasa akan mendapatkan kebebasan yang dinanti nanti, namun hal yang menunggu adalah tekanan dan tanggung jawab yang berat, penyesalan yang hadir ketika lebih memilih untuk menggapai masa dewasa ketimbang menikmati masa-masa kecil dan remaja dimana saya masih melihat dunia terlihat indah dan penuh kedamaian.

Seniman yang saya jadikan referensi dari topik ini adalah Edvard Munch yang merupakan seniman asal Norwegia yang memiliki ciri khas lukisan bergaya ekspresionis yang sering mengangkat tema penyesalan, kesedihan dan kecemasan dalam karya-karyanya. Edvard Munch banyak mengalami peristiwa menyedihkan di dalam kehidupannya, dari kehilangan

ibunya hingga kakaknya di masa kecil. Hal inilah yang membuat kesedihan, penyesalan dan kecemasan menjadi topik dari kebanyakan lukisan Edvard



Gambar 1. 1 The Scream by Edvard Munch.

Sumber: <https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/mediumlarge/3/the-scream-group-of-paintings-by-edvard-munch-tony-rubino.jpg>

Salah satu karya paling terkenal dari Edvard Munch adalah *The Scream* (1893) yang berisi eksistensi kecemasan, harmoni antara emosi diri dengan peristiwa eksternal, serta ketegangan dalam modernitas semuanya dieksplorasi secara mendalam. Jeritan, yang begitu berulang di seluruh karya Munch, mengekspresikan sesuatu dalam pergeseran konseptual menuju emosi manusia, sementara pematangannya sendiri berasal dari peristiwa-peristiwa traumatis dalam hidupnya, saat-saat sepi, dan kehilangan. Sosok tersebut dipadukan ke dalam alam melalui garis-garis bergelombang dan bentuk-bentuk yang terdistorsi, yang menekankan "jeritan hebat di alam" sebagai lawan dari jeritan tunggal. Dengan sosok fokus yang lemah yang berlatar belakang karakter atau lanskap yang acuh tak acuh, Munch menciptakan sejumlah versi tentang topik ini, seperti *Despair* dan *Angst*, yang keduanya menyoroti betapa terisolasi dan membingungkannya kondisi manusia. (Temkin, 2012)

Saya akan menggunakan peng gayaan surrealis dalam karya saya, karena topik ini erat kaitannya dengan psikologi dan alam bawah sadar, jadi saya menarik kesimpulan surrealis akan menjadi peng gayaan yang sangat pas untuk karya ini, lalu saya akan menggunakan medium VR dalam

menciptakan karya saya, saya yakin medium VR adalah medium terbaik untuk mengekspresikan surrealis karena audiens akan merasa memasuki dunia lain atau alam lain, hal ini memperkuat konsep surrealis yang merupakan reflektif alam bawah sadar, saya juga yakin VR merupakan medium terbaik untuk merepresentasikan topik krisis identitas, dengan VR audiens bisa merasakan langsung perasaan psikologi dan masalah mental yang penulis curahkan terhadap karya.

karya ini saya ingin meluapkan kegelisahan saya tentang krisis identitas *quarter life crisis* yang menyebabkan *Post-Adolescent Regret* atau penyesalan saat menjadi dewasa, serta menjadi tempat penyembuh serta pengingat untuk orang yang mengalami hal yang sama seperti saya bahwa hal ini adalah sebuah fase yang nantinya akan berlalu, serta menjadi nasihat untuk anak kecil dan remaja di luar sana untuk lebih menghargai dan menikmati setiap momen yang ada, karena hal itu akan menjadi memori indah yang akan menemani kerasnya perjalanan hidup ke depannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka rumusan masalah dari topik Tugas Akhir Pengkaryaan ini adalah:

1. Bagaimana representasi karya *virtual painting* surrealis dengan topik *Post-Adolescent Regret* yang disebabkan oleh *quarter life crisis*?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka batasan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan permasalahan *quarter life crisis* difokuskan kepada teori *quarter life crisis* oleh Duara, Hugh-Jones & Madill (*Forced adulthood: An aspect of 'quarterlife crisis' suffered by young English and Assamese adults*)
2. Pembahasan pada fenomena penyesalan saat memasuki fase dewasa atau pasca remaja dibatasi pada teori *Regret* oleh Jocelyn A. Rutledge, Jady D. Williams & Meaghan A. Barlow (*The relationship between life regrets and well-being*)
3. Karya seni *virtual painting* dengan topik *Post-Adolescent Regret* dibatasi oleh software *Open Brush VR*.

D. Tujuan Berkarya

Terdapat beberapa tujuan dari pembuatan karya saya, tidak lain adalah sebagai berikut:

1. Melihat fenomena dimana para remaja yang mulai memasuki masa dewasa memasuki fase dewasa awal merasa shock, stress bahkan hingga depresi dengan keadaan yang terjadi di fase dewasa awal, penulis ingin merepresentasikan topik tersebut menjadi sebuah karya virtual painting bergaya surrealis. Sehingga, hasil akhir dari karya tersebut bertujuan untuk menjadi sebuah sarana penyadaran kepada para remaja yang baru memasuki fase dewasa termasuk penulis sendiri tentang keadaan mereka, dan berharap mereka menyadari bahwa hal ini hanyalah sebuah fase kehidupan yang pasti akan berlalu dan mencoba memaafkan diri sendiri tentang keputusan dan hal yang terjadi dimasa lalu.
2. penulis ingin memperkenalkan medium VR dalam pembuatan karya lukis terhadap mahasiswa lain di kampus Telkom University, penulis berharap mahasiswa lain akan menjadi lebih eksploratif terhadap seni media baru dan terbuka dengan kemajuan teknologi yang ada untuk membantu seniman meraih ide yang sebelumnya sulit untuk di realisasikan

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pengantar Tugas Akhir ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir, untuk memberikan gambaran awal terhadap masalah yang ingin dipecahkan dan alasan dari pengkaryaan dilakukan.

BAB II REFERENSI & KAJIAN LITERATUR

Bab ini berisi referensi seniman dan kajian literatur yang terdiri dari teori umum dan teori seni, untuk membahas seniman dan karyanya yang relevan terhadap pengkaryaan dan mendalami teori yang mendasari pengkaryaan.

BAB III PENGKARYAAN

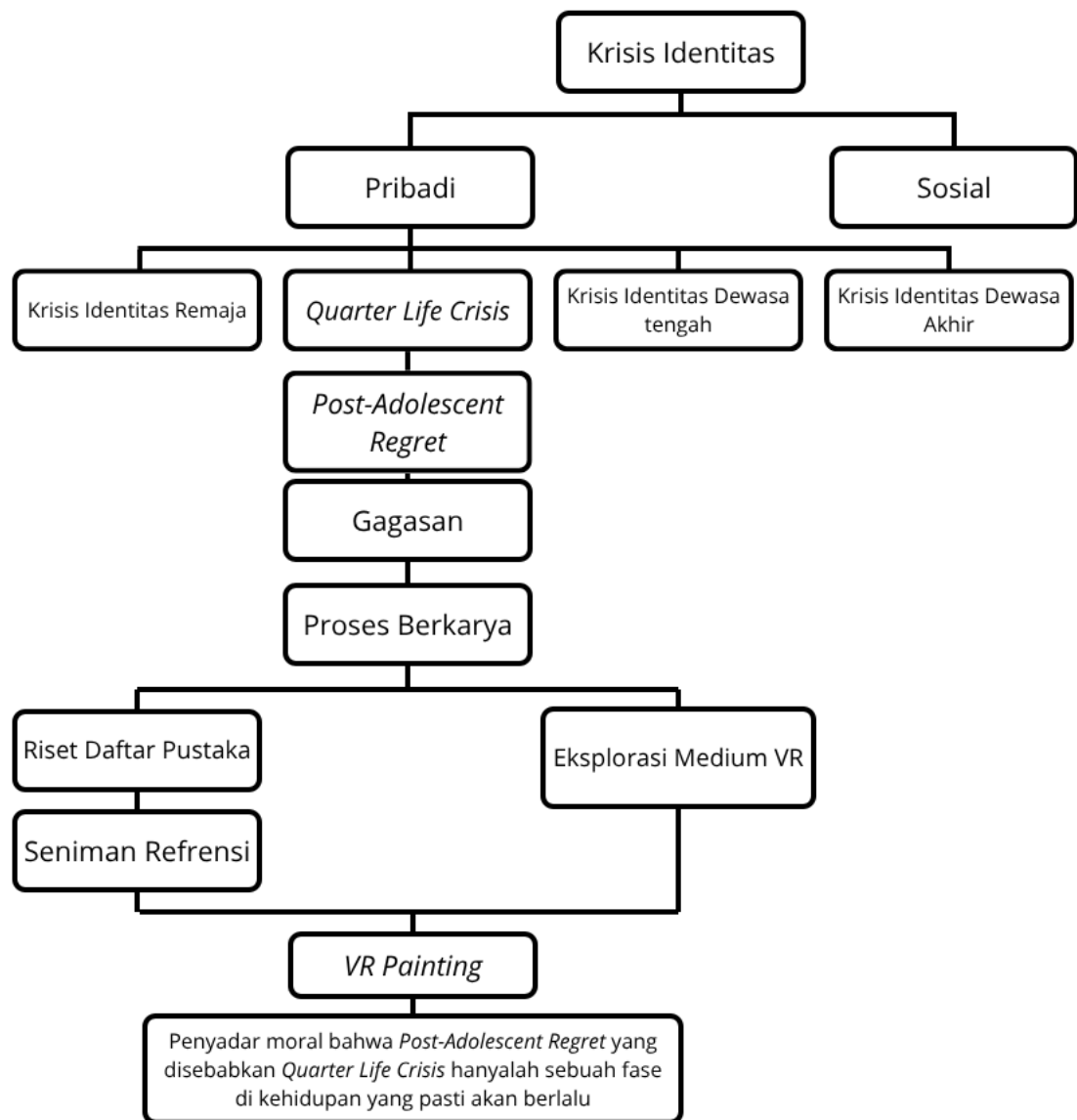
Bab ini terdiri dari konsep karya dan proses berkarya, yang berisi penjelasan konsep pengkaryaan yang dikembangkan dari landasan teori, referensi seniman dan pengalaman pribadi, dan juga penjelasan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengkaryaan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisi ringkasan dari keseluruhan hasil pengkaryaan, evaluasi terhadap proses dijalani dan pencapaian yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

F. Kerangka Berpikir



Sumber: Sumber Pribadi
Gambar 1. 3 Kerangka Berpikir