

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ekspresi dari beberapa seniman terutama pada bentuk seni instalasi, sebagian besar bertema sosial seperti kemiskinan, kerusakan alam, peran gender, spiritual dan *religious*. Masih sedikit seniman yang mengungkapkan ekspresinya dengan tema kesehatan mental, khususnya seperti *Quarter-life crisis*. Bagi penulis tema ini menarik untuk diangkat sebagai bentuk respons atas keresahan terdekat yang dialami secara personal. Proses penciptaan karya ini berawal dari pergulatan batin dalam menghadapi fase transisi menuju kedewasaan yang sulit diungkapkan melalui kata-kata dan menjadi sebuah gagasan berkarya, dan mengangkatnya sebagai project akhir tesis yang tengah dijalani ini.

Visualisasi tentang tema kesehatan mental ini menjadi tantangan tersendiri bagi penulis, mengingat objeknya yang sangat abstrak, tidak mudah untuk ditransformasikan dalam bentuk karya lukisan, patung atau instalasi. *Quarter-life crisis* seringkali diekspresikan dalam berbagai bentuk seperti dalam literatur, film, atau media sosial, yang dalam hal ini individu-individu kerap kali berbagi pengalaman. Di dunia seni rupa tema ini mungkin lebih sulit diterjemahkan secara visual, atau diekspresikan dengan cara yang konsisten oleh banyak seniman. Namun demikian, penulis berusaha mencoba mengangkat tema *Quarter-life crisis* untuk bisa wujudkannya dalam bentuk karya Instalasi patung Figure. Hal ini penting penulis angkat untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru, terkait dengan proses kreatif berkarya seni patung bernuansa instalasi.

Tulisan pengantar penciptaan karya Tugas Akhir ini menghadirkan konsep Seni Instalasi dengan objek patung-patung yang di latarbelakangi oleh *Quarter-life crisis*. Seni rupa memberikan platform untuk ekspresi diri seperti melalui seni patung dan karya seni visual lainnya, seniman dapat mengekspresikan emosi, pengalaman dan perasaan. Seni rupa, terutama seni patung, telah menjadi bagian integral dalam sejarah peradaban manusia. Sebagai bentuk ekspresi artistik tiga dimensi, patung menciptakan karya fisik yang dapat dinikmati dari berbagai sudut pandang. Sejak zaman kuno hingga modern, seni patung telah berkembang dengan berbagai teknik dan bahan dari batu, kayu, logam, hingga plastik dan resin kontemporer (Tambayong, 2012:122).

Sejalan dengan hal di atas, Sudjojono menyatakan bahwa sebuah lukisan bukan hanya merupakan hasil dari kemampuan teknis melukis semata, tetapi juga merupakan ekspresi dari proses psikologis yang melibatkan pengambilan gambaran melalui mata, penyaringan melalui filter jiwa, dan akhirnya diwujudkan melalui media lukisan (gaya). Sudjojono percaya bahwa karena karakteristik atau watak jiwa setiap individu berbeda-beda, hasil dari proses psikologis tersebut juga akan berbeda-beda (Spanjaard, 2018:156), begitu juga yang dikatakan oleh Thomas Munro berpendapat bahwa seni merupakan alat yang diciptakan oleh manusia untuk menghasilkan efek-efek psikologis pada orang lain yang melihatnya. Psikologi mencoba menempatkan karya seni dalam konteks yang lebih luas, yaitu perilaku manusia. Psikologi ingin memahami faktor-faktor dalam kepribadian seniman yang mendorong mereka untuk menciptakan karya-karya tersebut. Selain itu, psikologi berusaha untuk menjelaskan bagaimana proses menghargai seni berlangsung, lebih

dalam daripada sekadar memberi perhatian pada objek seni itu sendiri dan pemilihan istilah yang tepat. Psikologi juga tertarik untuk menemukan hubungan antara proses kreatif dan penghargaan seni dengan aspek lain dari pengalaman manusia, serta bagaimana hal itu berhubungan dengan struktur tubuh manusia. (Munro, 1956:47).

Efek-efek ini meliputi tanggapan dalam bentuk penafsiran, pengenalan, serta imajinasi yang bisa bersifat rasional maupun emosional. Bentuk seni rupa dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah seni instalasi patung. Seni instalasi berakar dari teknik seni rupa patung, yaitu *assemblage*, yang menggabungkan berbagai objek untuk menciptakan karya seni baru. seni instalasi tidak hanya dinilai dari segi estetika visual, tetapi juga dari makna dan pesan yang terkandung di balik proses penciptaannya. Proses berkarya dalam Seni instalasi menjadi elemen penting yang menentukan ukuran dan nilai (Sulhawi, 2015).

Ekspresi rupa disampaikan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan kompetensi selama studi di studio patung. Karya yang divisualkan berbentuk karya pada bidang seni rupa yang bermuatan seni patung *figure* dengan teknik *Encaustic*.

B. Rumusan Gagasan

Dalam penciptaan karya Seni Instalasi *LIMBOSIS*, ide utama yang ingin diangkat adalah merefleksikan pengalaman emosional dan psikologis khususnya yang dialami oleh individu dalam fase *Quarter-life crisis*. Rumusan gagasan ini akan diuraikan dalam dua aspek, yaitu gagasan isi karya dan gagasan wujud karya sebagai berikut:

1. Gagasan Isi Karya

1. Bagaimana intepretasi estetika visual karya instalasi dengan tema *Quarter-life crisis*?
2. Bagaimana pengorganisasian media untuk karya seni instalasi dengan tema *Quarter-life crisis* sehingga mampu mendukung narasi visual dan memperkuat ekspresi emosi yang ingin disampaikan?
3. Bagaimana bentuk simbol dan pesan pada karya seni instalasi patung *LIMBOSIS* ?

2. Gagasan Wujud Karya

Seni instalasi adalah bentuk seni yang melibatkan penciptaan karya seni tiga dimensi, yang dirancang untuk ditempati atau dialami oleh penikmat dalam ruang tertentu. Karya instalasi sering kali menggunakan material yang tidak biasa dan dapat bersifat interaktif atau partisipatif. Seni Instalasi merupakan cara bagi seniman untuk memproduksi dan menampilkan karya seni, bukan sekadar sebuah aliran atau gaya tertentu. Bentuk Seni Instalasi dapat melibatkan berbagai jenis media, baik yang konvensional maupun yang non-konvensional, seperti media lukis, patung, barang jadi, objek temuan, gambar, dan teks. Karakteristik dari ruang instalasi dapat bervariasi, mulai dari tampilan yang penuh dengan objek hingga yang sangat sederhana dan minimalis, tergantung pada jumlah objek dan konsep tampilan yang diinginkan (Kelly, 2010).

Seni instalasi dengan judul *LIMBOSIS* melibatkan penggunaan ruang untuk menciptakan pengalaman bagi apresiator sebagai bagian dari karya. Penciptaan karya ini memusatkan pada tubuh dengan tidak menghadirkan bentuk yang realis. Akan tetapi diekstraksi dengan tidak meninggalkan karakter tubuh manusia dengan

penggayaan surealisme. Gaya surealisme ini membawa penonton atau penikmat karya seni ke dalam aliran yang mengekspresikan ide atau emosi tanpa penalaran yang konvensional. Mengacu pada proses penciptaan yang terjadi tanpa campur tangan akal budi atau pemikiran rasional, melainkan lebih kepada ekspresi yang berasal dari naluri atau intuisi jiwa. Hal tersebut adalah ciri khas dari bentuk surealisme dalam seni, di mana karya-karya diciptakan dengan mengeksplorasi dunia bawah sadar atau alam pikiran tanpa kendali yang disadari. Aliran untuk suatu pendiktean nalar yang sepenuhnya merupakan suatu otomatisisme murni kejiwaan (Tambayong, 2012:122).

Karya patung ini terinspirasi dari film *House Of Wax* yang membuat patung lilin dengan menggunakan tubuh manusia asli. Film "*House of Wax*" memiliki alur cerita yang menegangkan dan unik, di mana karakter utama menciptakan patung lilin dari manusia bahkan yang belum mati. Konsep ini menimbulkan pertanyaan tentang batasan antara seni dan kengerian, dan itu sangat menginspirasi untuk mengeksplorasi tema ini dalam karya tugas akhir ini. Melihat reaksi orang terhadap patung-patung dalam film tersebut beberapa mungkin merasakannya sebagai pengalaman yang menyeramkan, yang lain mungkin akan menghargai aspek artistiknya. Perbedaan reaksi ini bisa menjadi bagian dari pesan yang ingin disampaikan melalui karya seni ini. Visual patung dan material diciptakan menjadi sebuah patung manusia yang meleleh seperti lilin yang dipanaskan ini berkaitan dengan tema yang diangkat, yaitu sebuah peristiwa psikis yang dapat tersampaikan oleh tubuh manusia itu sendiri, kemudian didukung dengan lelehan lilin dan

bakaran efek jelaga pada tubuh figure berlapis polyurethane yang menggambarkan kehidupan yang membosankan dan terjebak di zona yang rumit.

Sebuah instalasi patung yang akan dipamerkan di ruang galeri dengan audio di dalamnya dari *ambience* atau suara untuk mendukung atau mewakili aspek emosi dan perasaan individu yang mengalami fase *Quarter-life crisis*. Audio berisikan musik instrumental dan musik eksperimental, suara suara pengisi berupa pertanyaan tentang identitas, atau pencarian tujuan hidup dan individu yang tidak mengalami fase ini dapat memberikan lapisan emosional yang dalam pada karya seni ini. Apresiasi akan tenggelam dalam suasana yang diproduksi oleh latar suara ini, merasakan ketegangan, kebingungan, dan keputusasaan yang mungkin dialami oleh individu yang mengalami *Quarter-life crisis*. Audio yang diterapkan pada masing-masing bentuk gestur memiliki suasana atau *ambience* yang berbeda. Maka suasana yang dihasilkan dari latar suara dan gestur dalam karya seni ini tidak hanya menggambarkan krisis emosional, tetapi juga menjadi jembatan bagi ekspresi kreatif yang sering kali muncul sebagai respons terhadap kondisi mental yang terganggu, di mana seni menjadi medium ekspresi yang efektif bagi individu yang kesulitan menyampaikan perasaan melalui kata-kata.

Gangguan mental dapat memicu ekspresi kreatif baik dalam bentuk nyata maupun dalam mimpi. Meskipun demikian, seni tetap menjadi saluran ekspresi yang efektif bagi individu yang kurang dalam bahasa komunikatif ekspresif. Sebagai hasilnya, instalasi seni ini tidak hanya menjadi pengalaman visual, tetapi juga memberikan pemahaman empati tentang perjuangan psikologis yang dialami oleh banyak individu muda selama fase ini. Karya seni ini berfungsi sebagai cermin

yang reflektif dan mengundang pemikiran dalam memahami tantangan perkembangan diri yang mungkin dihadapi oleh banyak orang di masa muda mereka. Sebagai pendukung analisis berikut diuraikan pada bagan *Fishbone*:



Bagan 1.
 Bagan perwujudan karya *LIMBOSIS*
 (Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2024)

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan penulisan Tesis penciptaan karya tugas akhir ini adalah untuk mengeksplorasi dan memahami beberapa aspek penting terkait dengan karya instalasi patung bertema *Quarter-life crisis*.

1. Mewujudkan interpretasi visual dalam bentuk karya Seni Instalasi yang merefleksikan *Quarter-life crisis*, dalam mencerminkan kondisi emosional individu.
2. Mewujudkan interpretasi media dalam wujud karya Seni Instalasi dengan tema *Quarter-life crisis*, dengan elemen-elemen media merefleksikan pengalaman emosional yang dialami individu dalam fase ini.
3. Merepresentasikan pesan yang terkandung dalam simbol karya Seni Instalasi Patung *LIMBOSIS*, sebagai refleksi pengalaman *Quarter-life crisis*.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pemahaman lebih dalam tentang elemen-elemen simbolis yang mencirikan *Quarter-life crisis*, yang dapat menjadi landasan untuk analisis lebih lanjut dan memperkaya literatur tentang fenomena ini. Karya seni tentang kesehatan mental tidak hanya merepresentasikan visual dari peradaban manusia, tetapi juga refleksi dari keadaan mental dan emosional individu serta masyarakat pada masa itu. Dalam konteks pembahasan sejarah seni rupa, tema-tema yang relevan dengan kesehatan mental mulai diungkapkan dalam karya seni

rupa, seperti depresi, kecemasan, dan trauma. Seni rupa bertema kesehatan mental bukan hanya penciptaan visual belaka, tetapi juga bentuk perlawanan kreatif terhadap stereotip dan ketidaktahuan tentang isu-isu kesehatan mental.

b. Manfaat Praktis

Memberikan kontribusi bagi seniman, kurator, dan peneliti seni dalam memahami strategi dalam menyampaikan pesan *Quarter-life crisis* melalui media seni. Memberikan wawasan tentang proses kreatif yang terlibat dalam menciptakan karya seni instalasi untuk literatur seni rupa dan dapat dijadikan rujukan oleh praktisi seni dan peneliti di bidang ini.

D. Desain Karya

1. Penjelasan Judul

a. LIMBOSIS

LIMBOSIS dipilih sebagai judul karya yang menggambarkan keadaan psikologis dan emosional seseorang yang mengalami kebingungan, ketidakpastian, dan perasaan terjebak dalam fase *Quarter-life crisis*. Judul ini merupakan gabungan dari kata "Limbo" dan "Krisis". "*LIMBOSIS*" adalah sebuah metafora yang menggambarkan kondisi jiwa manusia yang tengah mengalami kebingungan dan ketidakpastian. Limbo dalam kepercayaan katolik sering dianggap sebagai tempat yang berada di antara surga dan neraka. Ini adalah tempat bagi jiwa-jiwa yang tidak cukup berdosa untuk masuk neraka, namun juga tidak cukup saleh untuk masuk surga (Girard, 2021). Penggunaan kata "Limbo" dalam karya *LIMBOSIS* tidak dimaksudkan untuk merujuk pada konsep dalam agama tertentu. Sebaliknya, kata

ini digunakan sebagai metafora untuk menggambarkan kondisi abu-abu yang dialami individu di berbagai fase kehidupan, termasuk dalam fase *Quarter-life crisis*. Melalui pemilihan kata "Limbo" karya ini menyoroti keadaan liminal yang penuh ambiguitas. Sedangkan kata "Krisis" sendiri adalah hilangnya kemampuan individu untuk mengatasi sesuatu dalam sementara waktu, dan diperkirakan gangguan fungsi emosi bisa normal kembali (H.Norman Wright dalam Gerung, 2020).

b. Ruang Seni Instalasi

Dalam tesis ini seni instalasi menjadi media yang dipilih untuk mengekspresikan gagasan, emosi, dan pengalaman terkait *Quarter-life crisis*. Seni instalasi memberikan pengalaman multisensori kepada apresiasi dengan menggabungkan berbagai elemen visual dan audio, membawa apresiasi untuk masuk ke dalam dunia yang merefleksikan keadaan psikologis yang terganggu dan bingung, seperti yang disimbolkan oleh *LIMBOSIS*. Dengan menciptakan ruang seni instalasi, karya ini memberi peluang kepada apresiasi untuk merasakan dan mengalami keadaan *limbo* dalam hidup mereka sendiri. Instalasi ini tidak hanya menampilkan patung figuratif tetapi juga menggunakan audio digital untuk memperkaya pengalaman emosional, memungkinkan setiap elemen dari karya ini membangun suasana dan memberikan kesan terhadap kondisi psikologis *Quarter-life crisis*.

c. *Quarter-life Crisis*

Quarter-life crisis diposisikan sebagai salah satu keadaan yang relevan untuk diekspresikan melalui Seni Patung dan Instalasi, karena seni dapat menggambarkan

perasaan bingung dan tidak pastinya seseorang. Seni sebagai ekspresi estetik adalah wujud dari ungkapan batin seorang seniman yang tercermin dalam karya seni melalui medium dan alat yang digunakannya. Ketika seseorang merasakan dorongan emosional atau berada dalam tekanan, mereka cenderung mencari cara untuk melepaskan perasaan tersebut melalui tindakan tertentu. (Yunus, 2020).

Dengan menempatkan *Quarter-life crisis* sebagai fokus utama, tesis ini menunjukkan bagaimana seni bisa menjadi alat untuk refleksi diri, membantu individu mengungkapkan dan memahami kompleksitas emosional yang muncul selama periode penuh kebingungan dan ketidakpastian ini. Keseluruhan Judul Tesis ini menyajikan bagaimana seni patung digunakan sebagai alat ekspresi diri selama *Quarter-life Crisis*. Dengan berfokus pada *LIMBOSIS* sebagai karya instalasi patung, tesis ini menuliskan bagaimana elemen visual, patung figuratif, dan audio digital mampu mengkomunikasikan luapan emosi dan kebingungan yang sering muncul pada masa *Quarter-life Crisis*.

2. Medium Seni

Unsur-unsur dalam medium seni rupa seperti titik, garis, bidang, tekstur, dan warna, memiliki karakteristik yang dapat diamati dengan seksama. Karakter-karakter tersebut memungkinkan elemen-elemen tersebut untuk diorganisasi dengan cara yang menghasilkan karya seni yang tidak hanya estetik, tetapi juga artistik (Hendriyana, 2022:31).

Medium seni sebagai struktur yang membentuk keseluruhan komposisi dan makna dalam suatu karya seni. Dalam seni rupa, pengolahan medium menjadi aspek krusial yang menentukan bagaimana suatu gagasan diwujudkan secara visual dan

bagaimana audiens menginterpretasikan pesan yang ingin disampaikan oleh seniman.

Dalam konteks seni instalasi *LIMBOSIS*, penerapan unsur titik, garis, dan bidang, misalnya, dapat ditemukan dalam struktur yang terbentuk melalui pemilihan material tertentu. Pada penelitian ini, elemen garis dan bidang ditemukan dalam penggunaan material seperti kawat dan poliuretan, yang berperan dalam menciptakan bentuk serta keseimbangan komposisi. Garis-garis kawat yang terjalin memberikan kesan ringkih sekaligus struktural. Selain itu, bidang yang dihasilkan dari lapisan lilin dan poliuretan memberikan dimensi visual yang kompleks, menggambarkan ketidakpastian serta perasaan stagnasi yang menjadi tema utama dalam karya ini.

Tekstur juga menjadi elemen penting dalam eksplorasi medium, terutama dalam penggunaan lilin. Lilin sebagai material memiliki karakteristik unik yang dapat mencair, membeku, serta mengalami perubahan bentuk secara alami, sehingga menghadirkan simbolisasi tentang ketidakstabilan emosional dan psikologis.

Penggunaan audio digital dalam karya seni berfungsi sebagai elemen pendukung yang memperkuat atmosfer emosional dan memperdalam pengalaman audiens terhadap konsep yang diangkat. Sebagai medium, audio digital dapat menghadirkan unsur ritme, frekuensi, intensitas, dan tekstur suara, yang masing-masing memiliki karakteristik unik dalam membangun komposisi seni.

3. Material Seni

Dalam proses eksplorasi dan penciptaan karya ini, berbagai material dipilih dan diuji untuk menemukan medium yang paling sesuai dalam merepresentasikan pengalaman emosional *Quarter-Life Crisis*. Lilin, poliuretan, kawat dan audio menjadi temuan material yang digunakan karena memiliki karakteristik yang dapat menggambarkan fase *Quarter-life crisis*. Setiap material yang digunakan bukan sekadar elemen fisik dalam karya, tetapi juga memiliki nilai simbolis yang memperkuat narasi yang disampaikan.

a. Lilin (kerapuhan dan perubahan)

Karakter lilin dapat meleleh pada suhu tertentu yang akhirnya dapat memadat kembali setelah suhu dingin sehingga menciptakan bentuk baru berupa lelehan yang membeku, hasil dari perubahan bentuk inilah yang ingin dicapai untuk membentuk lelehan tak beraturan secara alami. Sifat rapuh dan ringkih lilin inilah yang menjadi pilihan sebagai material yang mewakili individu pada masa krisis.

b. Polyurethane (kontradiksi antara rapuh dan kuat)

Material Polyurethane adalah material yang berbentuk *foam* yang kemudian sifatnya berubah menjadi padat. Bentuk foam yang memadat ini menghasilkan tekstur yang tidak beraturan hingga permukaan patung memiliki tekstur yang berbeda antara tekstur lilin dan polyurethane tersebut. Selain itu sifat polyurethane yang keras juga kontras dengan sifat lilin yang rapuh.

c. Kawat berkarat (Material ringkih)

Kawat menjadi struktur penopang atau kerangka dasar *figure*, yang merupakan material pendukung sebagai kepentingan estetika dalam mengkolaborasikan material lilin dan polyurethane. Kawat yang dipakai sengaja dibuat berkarat untuk mendukung kerapuhan dan keringkahan dari karya *LIMBOSIS*.

d. Audio digital (Atmosfer ruang)

Audio turut dihadirkan sebagai media pendukung pada karya instalasi ini. Audio tersebut menciptakan suasana sebagai bentuk dari luapan depresi. Selain elemen visual, ruangan ini dilengkapi dengan audio berupa musik instrumental dan eksperimental yang dirancang khusus untuk melengkapi tema instalasi. Musik yang mengalun di seluruh ruang galeri terdiri dari kombinasi nada *ambience* yang tenang, suara repetitif, dan elemen bunyi abstrak seperti suara rekaman yang bunyinya menumpuk dan tidak terdengar begitu jelas. Komposisi ini mengarahkan apresiasi untuk masuk lebih dalam ke dalam pengalaman emosional yang dihadirkan oleh Seni Instalasi. Audio tersebut disesuaikan untuk mendukung setiap karya, memberikan kesan seolah-olah setiap figur memiliki suara atau narasi batinnya sendiri.

Audio dalam karya digunakan untuk membangun suasana yang menggambarkan kondisi batin individu yang mengalami QLC. Suara latar yang abstrak, seperti dengungan, gema, atau bunyi berulang yang samar, dapat menciptakan kesan disorientasi, seolah-olah seseorang terjebak dalam pikirannya

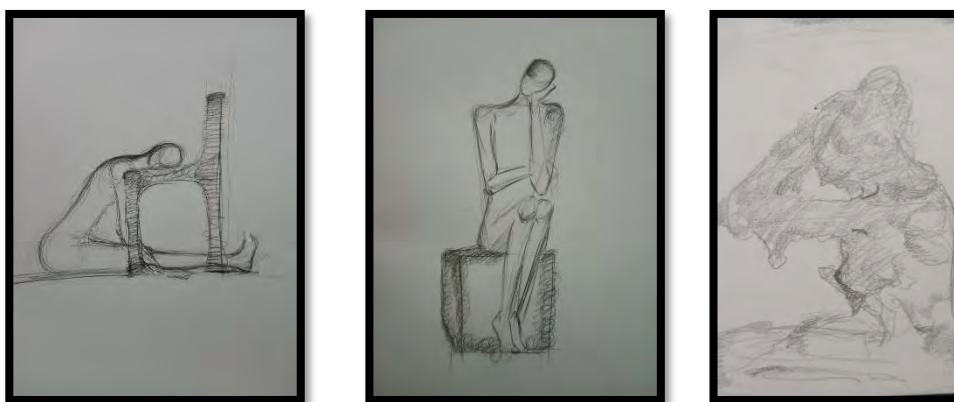
sendiri. Efek suara ini memperkuat tema dari karya *LIMBOSIS* yaitu *Quarter-life crisis*.

4. Struktur Karya

Proses pembuatan patung dimulai dengan tahap perencanaan dan konseptualisasi, dalam hal ini ide dan visi patung dituangkan dalam sketsa gambar figure, kemudian pembuatan kerangka, pelapisan menggunakan lilin– polyurethane, dan finishing dengan pembakaran permukaan setiap figure. Berikut modul karyanya:

a. Sketsa Karya

Sketsa dalam pengertiannya berarti rencana dari penciptaan karya yang memiliki unsur utamanya adalah garis (Fikri, 2015). Pembuatan sketsa karya berperan sebagai bentuk awal dari perencanaan, yang merupakan langkah yang penting dalam proses kreatif dan membantu pengerjaan karya menjadi lebih terarah. Gambar yang berfungsi sebagai jalan pembuka bagi para perupa untuk memasuki langkah berikutnya (Susanto, 2003 : 72).



Gambar 1.
Sketsa Patung
(Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2023)

b. Proses Pembuatan Kerangka *Prototype*

Setelah sketsa dikonfirmasi, langkah selanjutnya adalah tahap pembuatan rangka dalam. Rangka patung ini menggunakan material kawat stainless dan kawat beton. Selain menjadi bentuk dasar, kerangka kawat ini dibuat tidak proporsional dan terkesan tidak beraturan pada teknik lilitnya.



Gambar 2.
Kerangka Patung
(Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2023)

c. Pelapisan Material Utama

Setelah patung dasar terbentuk, tahap selanjutnya adalah melapisi kawat dengan menggunakan *polyurethane* dan lilin.



Gambar 3.
Gambaran proses pelapisan material dari modul hasil eksplorasi
(Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2023)

d. *Finishing*

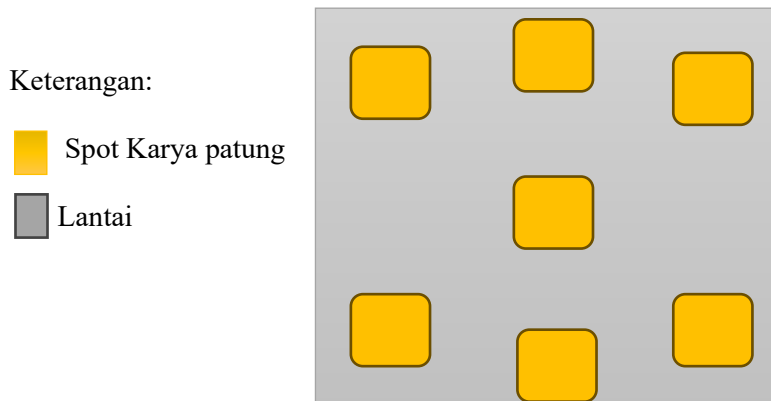
Tahap akhir yaitu *finishing*, di mana patung diberikan perlakuan terakhir untuk meningkatkan tampilan dan daya tahan. Ini meliputi pembakaran dengan menggunakan alat yaitu *Gas Torch* sehingga memunculkan efek jelaga.



Gambar 4.
Gambaran *finishing* dari modul hasil eksplorasi
(Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2023)

5. Sarana Presentasi

Sarana presentasi adalah alat atau media yang digunakan untuk menjelaskan, mengilustrasikan, dan mendukung presentasi tesis kepada apresiasi. Sarana presentasi karya ini adalah di ruang galeri. Hal ini dapat membantu menjangkau apresiasi yang lebih luas dan meningkatkan partisipasi publik dalam seni. Ruang *indoor* juga dapat membuat karya dengan material Lilin lebih terjaga suhu dan kesakralannya.



Gambar 5.
Denah Ruang Instalasi
(Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2024)

E. Sumber Penciptaan

1. Sumber Literatur

Buku mantra kehidupan yang ditulis oleh Agung setiyo Wibowo halaman 18, memaparkan hasil suvei beberapa institusi yaitu rata-rata sarjana baru di Indonesia membutuhkan waktu 3-6 bulan untuk mendapatkan pekerjaan pertamanya. Fakta menarik tentang kemampuan mereka yang masih rendah, *soft skill* yang memperhatikan dan keterampilan yang kurang cocok dengan perusahaan sehingga menimbulkan bertambahnya pengangguran.

Buku dengan judul Seharusnya tidak begitu yang ditulis oleh Asti Musman pada halaman 10, menjelaskan tentang kemunculan stress pada diakibatkan oleh individu itu sendiri yang terlalu perfeksionis atau idealis terhadap pekerjaan sehingga menyulitkannya mendapat pekerjaan. Buku ini membahas juga tentang psikologi pada manusia khususnya tentang kecemasan. Kecemasan ternyata ada sisi baiknya dan juga tentu ada sisi buruknya. Seiring berjalannya waktu kita akan bertemu dengan banyak situasi yang tidak menyenangkan yang memang

seharusnya begitu. Kondisi itu tidak bisa diubah. Kita memiliki dua pilihan: apakah kita akan menerimanya sebagai hal yang tidak terelakkan dan menyesuaikan diri dengannya atau kita menghancurkan hidup kita dengan pemberontakan yang mungkin akan berakhir dengan gangguan mental, misalnya merasa cemas atau tidak puas yang berlebihan. Cemas itu manusiawi namun cemas berlebihan justru akan menghambat kesuksesan. Tentu saja akibatnya adalah kegagalan.

Buku ini juga membahas tentang permasalahan-permasalahan manusia pada sebuah masa transisi yang sebut dengan *Quarter-life crisis* dan masalah pada masa *Fresh Graduate Syndrome*. Permasalahan yang sangat lumrah terjadi kepada siapapun secara alami Ketika sudah menginjak pada fase tersebut. Istilah *Quarter-life crisis* atau krisis pada usia seperempat baya adalah fase krisis orang yang menginjak dewasa. Dengan segala permasalahan yang muncul bertubi-tubi dan berbagai rencana yang abu-abu kerap menghantui orang-orang pada masa transisi ini. usia yang disebut dengan seperempat baya ini adalah orang-orang yang berusia 20 hingga 30-an tahun. Buku ini terinspirasi kisah nyata yang yang dialami oleh penulis, dan diperkuat dengan riset dari berbagai institusi. Termasuk survei pribadi yang melibatkan lebih dari 200 orang di 20 provinsi dan 27 kota di tanah air serta 8 kota di 7 negara. Mulai dari professor, banker, pengacara, pengusaha, guru, artis, hingga pemuka agama.

Buku psikologi perkembangan yang ditulis oleh Andi Thahir Ed.D tahun 2020, di dalamnya menyajikan paparan teori-teori perkembangan dari tokoh-tokoh teoritis khususnya ada pemaparan sumber teori psikososial dari Erik H.Erikson, dan juga memberikan panduan praktis untuk observasi perkembangan dan wawancara,

sehingga sangat berguna bagi mahasiswa yang melakukan penelitian atau praktik di bidang pendidikan anak dan remaja.

Buku metodologi penelitian penciptaan karya yang ditulis oleh Husen Hendriyana pada halaman 10 memaparkan tentang metode perancangan karya seni dengan kategori *Pre-factum*, untuk para peneliti kemudian merancang komponen penelitiannya sesuai dengan tujuan dan manfaat. Pada prosesnya dikumpulkan data serta teori relevan sebagai dasar perwujudan karyanya. Buku ini juga membahas tentang dua karakteristik penelitian penciptaan seni *practice-led research* dan *practice-based research*.

Buku membongkar Seni rupa oleh Mikke Susanto, pada halaman 72 membahas tentang gambar atau sketsa yang menjadi awal untuk para perupa dalam mengerjakan proses berkaryanya. Buku ini juga membahas tentang kesenirupaan tentang perkara yang memungkinkan menjadi perdebatan, dan Upaya untuk memahami seni rupa secara mendasar.

Buku Erik Homburger Erikson berjudul *Childhood and society*, yang didalamnya memaparkan tentang Teori psikososial, sebagai acuan penerapan dalam karya tugas akhir ini menggunakan tahap ke-8 yaitu *intimacy vs isolation*.

Karya Instalasi *The Silent World* Nyoman Nuarta yang diadakan oleh Jim Supangkat, Gendur Riyanto, dan S. Malela di Taman Ismail Marzuki (TIM) pada 13-18 September 1989. Pada sebuah ruangan kaca setinggi 2,40 m dan berukuran 5 x 6 m, yang dibangun dengan konstruksi aluminium dan lembaran akrilik, diisi dengan perlengkapan kamar rumah sakit yang terbalut terpal. Sekitar 20 sosok boneka seukuran manusia telah disekap di dalam ruangan tersebut. Boneka-boneka

itu terbuat dari bahan lunak dan agaknya diberi rangka dan persendian, memperlihatkan berbagai sikap menderita, tak berdaya, atau putus asa, semuanya berwarna putih. Wajah mereka seragam, seolah-olah menegaskan anonimitas tanpa gejala emosi, seakan tak lagi mampu dirasakan. Wajah-wajah ini diolah dari topeng panji (Cirebon atau Jawa).



Gambar 6.
Karya Instalasi *The Silent World*
(sumber: <https://archive.ivaonline.org/files/uploads/texts/19890916%20Suatu%20Pameran%20Eksperimental%20Yang%20Pucat.pdf>)

Sejumlah tulisan pada dinding kaca, baik tulisan tangan yang rapi maupun tulisan cetak, berisi petikan curahan hati penderita AIDS dan informasi tentang penyakit itu. Di luar ruangan kaca tersebut, terdapat sebaris sosok serupa, sama menderita dan tak berdaya, dengan kepala yang tunduk dalam-dalam, melangkah pergi. Beberapa di antaranya masih tegak, bahkan tampak seolah-olah melayang, namun semakin ke depan, semakin merunduk, sampai pada yang terdepan, terkulai ke bawah. Sosok-sosok boneka itu diterangi oleh lampu sorot dengan cahaya berwarna. Pilihan tema ini menghadirkan tantangan, yaitu masalah dalam mengubah rupa yang rumit. Tema tersebut tampaknya hendak mendukung suatu tugas. Para penderita AIDS, yang menurut brosur pameran dipercepat kematiannya oleh "ketakutan, rasa bersalah, rasa berdosa, rasa terbuang, dan putus asa", perlu

dibela terhadap sikap, pandangan, dan perlakuan keliru yang telah mengorbankan panik, pengucilan, dan pengutukan dalam masyarakat luas (Tempo.co, 1989).

Karya Pasar Raya Dunia Fantasi dibuat oleh seniman Jim Supangkat, Sanento Yuliman, Arief Budiman, Soetjipto Wirosardjono dan Emmanuel Subangun dari Kelompok Gerakan Seni Rupa Baru pada tahun 1987 di Taman Ismail Marzuki, Jakarta. Karya ini menyoroti dampak negatif dari budaya konsumerisme yang sedang marak di Indonesia pada saat itu. Instalasi ini menunjukkan bagaimana orang-orang terobsesi dengan membeli barang-barang, dan bagaimana hal ini dapat mengaburkan nilai-nilai yang lebih penting dalam hidup. PRDF juga mempertanyakan definisi seni rupa dengan menantang gagasan tradisional tentang apa yang dianggap sebagai seni rupa. Instalasi ini menunjukkan bahwa seni rupa dapat dibuat dari apa saja, termasuk benda-benda dan pengalaman sehari-hari dan luapan ekspresi emosi tidak hanya dibuat dalam bentuk tulisan saja, melainkan dapat melalui sebuah karya visual (Archive, 1987).



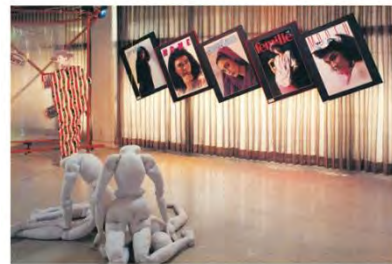
Pasaraya Dunia Fantasi, 1987



Pasaraya Dunia Fantasi, 1987



Pasaraya Dunia Fantasi, 1987



Pasaraya Dunia Fantasi, 1987



Pasaraya Dunia Fantasi, 1987

Gambar 7.
Karya Instalasi Pasar Raya Dunia Fantasi
(Sumber: <https://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/1422>)

2. Sumber Video/Audio-Visual

a. Film House of wax

Visual karya *LIMBOSIS* ini awal mulanya terinspirasi dari film bergendre psikopat yaitu film *House Of wax* (2005) yang disutradarai Jaume collet-serra. Di dalam film itu menunjukkan satu rumah yang isinya patung-oatung yang terbuat dari lilin. Di dalam rumah tersebut terdapat patung-patung manusia dan hewan dari bahan lilin. Patung- patung tersebut ternyata terbuat dari manusia asli. Tidak hanya

itu bahkan seisi rumah terlihat dilapisi banyak lilin. Hingga bentuk properti di dalamnya terlihat menarik dengan adanya efek lilin yang meleleh. Lalu proses pembuatan patung lilin pada film tersebut adalah dengan disemprot dan di siram hingga kulit manusia terlapisi dengan sempurna.

Penafsiran lain dari film ini melibatkan elemen-elemen seperti patung lilin, mistisisme, dan estetika penderitaan. Dalam konteks ini, film tersebut menampilkan tema-tema yang berhubungan dengan warna subur yaitu merujuk pada elemen-elemen visual dan naratif yang mengeksplorasi tema kesuburan, kehidupan, atau vitalitas, meskipun terjadi kontras dengan elemen-elemen kengerian dan penggambaran penderitaan. Patung-patung lilin dalam film tersebut tersebut mencerminkan keindahan atau estetika namun mereka sebenarnya adalah representasi penderitaan dan kengerian (Radaeva, 2022).

Visual karya tidak hanya terinspirasi dari film *House of wax* saja. Setelah melakukan asistensi dan pencarian bentuk, karya ini juga terinspirasi dari salah satu karya patung Sasha Vinci (2006) yang berjudul *Eterna Attesa* atau dalam Bahasa Indonesianya adalah Penantian abadi. Patung bentuk *figure* yang sedang duduk membungkuk pada sebuah kursi. Tampak figure tersebut seperti manusia yang kurus hampir seperti tinggal tengkorak dengan efek seperti tali-tali menjuntai diseluruh tubuhnya.

Pemilihan material yang diambil adalah lilin sebagai material utamanya, dengan bahan tersebut target capaian bentuk seperti manusia lilin yang meleleh dan Sebagian lain figure manusia dengan beban berat dan meleleh juga.



Gambar 8.
Poster Film *House Of Wax*
(Sumber: Pinterest, 2024)

b. Supriatna – Kulminasi Nafsu Angkara



Gambar 9.
Kulminasi Nafsu Angkara
(Dokumentasi: Supriatna, 1999)

Karya instalasi patung dengan material *polyurethan*, karya ini menggambarkan betapa dasyatnya efek manusia yang tidak bisa mengendalikan amarahnya. Konsep karya diambil dari peristiwa Mei 1998, respon karya berdampak pada trauma dan ketakutan pada peristiwa politik saat itu. Akibatnya, tidak sedikit manusia yang kemudian menciptakan malapetaka besar karena kekuasaan nafsu yang tidak terkendali. Arus globalisasi yang deras telah mampu mengubah gaya hidup masyarakat. Namun demikian, perubahan ini semakin menimbulkan persoalan-

persoalan sekularisme. Di tanah air, fenomena global yang mengalir deras ternyata tidak mampu ditampung oleh pola hidup dan perilaku masyarakat transisi dan marginal. Ketidakmampuan ini mendorong sebagian besar orang bertindak emosional, bahkan tindakan kekerasan dianggap sebagai jalan paling praktis dalam menyelesaikan setiap persoalan. Karya ini dipamerkan di Galeri Sumardja ITB saat sidang Tugas Akhir Dr. Supriatna tahun 1999 dan di Galeri Tea House "Songo" juga tahun di 1999 (Supriatna, 1999).

Karya "*Kulminasi Nafsu Angkara*" menjadi sumber rujukan visual untuk karya instalasi *LIMBOSIS* "Quarter-Life Crisis" adalah adanya kesamaan dalam luapan ekspresi psikologis yang terdampak dari sebuah fenomena. Hal ini menghasilkan visual karya yang tidak realis dan mencerminkan luapan emosi negatif seperti ketakutan dan kekacauan psikologis individu yang terdampak.

c. Dale O.Roberts – *wax painting*



Gambar 10.
Farm Run, Dale O.Roberts, *Encaustic On Panel*
(Sumber: Pinterest)

Media lilin yang dicairkan, kemudian diaplikasikan pada penyangga yang kaku. Mediana dapat diaplikasikan dengan menuangkannya untuk menciptakan

permukaan halus seperti kaca, atau dengan mengoleskannya untuk efek yang lebih bertekstur. Lilin tersebut dilebur dengan menggunakan panas menggunakan heat gun atau obor, dan dapat dikikis, digores, dan ditaburi dengan lilin tambahan untuk mendapatkan kualitas pahatan yang dapat disentuh. Media ini sering dikombinasikan dengan pigmen untuk menghasilkan cat *Encaustic*, namun warna juga dapat ditambahkan ke permukaan dan dibungkus di antara lapisan. Dengan mengikuti prosedur yang disarankan, media minyak dan bahkan cat air, tinta, arang, pastel dan grafit dan bahkan cat akrilik dapat berhasil dimasukkan ke dalam hasil akhir.



Berikut table *state of the art* dari sumber karya dengan LIMBOSIS:

Aspek	The Silent World	Pasar Raya Dunia Fantasi (PRDF)	Kulminasi Nafsu Ankara	LIMBOSIS (Quarter-Life Crisis)
Seniman	I Nyoman Nuarta	Jim Supangkat, Sanento Yuliman, Arief Budiman, Soetjipto Wirosardjono, Emmanuel Subangun	Dr. Supriatna	Siti Nur Kholisoh
Tema	Penderitaan dan ketidakberdayaan manusia	Konsumerisme dan dampaknya pada nilai kehidupan	Kemarahan yang tak terkendali serta dampak kekerasan politik	<i>Quarter-life crisis</i>
Tahun Karya	1989	1987	1999	2024
Tempat Pameran	Taman Ismail Marzuki (TIM), Jakarta	Taman Ismail Marzuki (TIM), Jakarta	Galeri Sumardja ITB & Galeri Tea House "Songo"	Galeri Hong, Jl. Bukit Pakar Utara, Bandung
Material	Kaca, aluminium, akrilik, boneka manusia seukuran asli	Benda sehari-hari	Polyurethane	Lilin, Polyurethane, kawat, Audio digital
Pendekatan Estetis	Visual non-realis, anonim, wajah boneka tanpa ekspresi	Instalasi dengan benda sehari-hari dan benda visual	Patung dengan ekspresi abstrak, kasar, visual non-realis	Visual non-realis, abstrak, dengan efek lilin yang melebar.
Tujuan dan Pesan Karya	Menggambarkan keterasingan manusia penderita HIV/AIDS	Kritik terhadap konsumerisme dan redefinisi seni rupa	Menggambarkan efek dari amarah dan nafsu tak terkendali	Mengeksplorasi kondisi psikologis dalam krisis seperempat abad
Konteks Sosial & Kritik	Keterasingan di era modern	Budaya konsumtif yang menurunkan nilai kehidupan	Dampak emosi yang memicu kekerasan akibat politik	Krisis emosional dan eksistensial pada usia dewasa muda

Inspirasi/Hubungan dengan LIMBOSIS	Visual ketidakberdayaan sebagai cerminan penderitaan	Penggunaan benda sehari-hari dalam seni instalasi	Luapan emosi dan ekspresi psikologis	Refleksi psikologis dari <i>Quarter-life crisis</i>
Kesan pada Apresiasi	Memberikan nuansa keterasingan dan penderitaan	Mengajak refleksi terhadap gaya hidup konsumtif	Menggugah emosi negatif seperti ketakutan dan kekacauan	Mengundang pemahaman tentang tantangan psikologis dewasa muda

Tabel 1.
Tabel *State Of The Art*
(Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2024)



3. Sumber Audio

Sumber audio dari penciptaan karya instalasi *LIMBOSIS* ini dengan mengumpulkan suara-suara rekaman rintihan, tangisan atau bentuk suara individu-individu yang mengalami tekanan stress dan pembuatan *embience* untuk mendukung suasana tersebut.

F. Metodologi Penciptaan

1. Teori Penciptaan

Seni memiliki peran yang esensial dalam kehidupan manusia, baik sebagai media ekspresi individu maupun sebagai refleksi dari dinamika sosial dan budaya yang lebih luas. Seperti yang dijelaskan oleh Feldman (1947), seni pada dasarnya memiliki peran yang konsisten dari masa prasejarah hingga era modern. Ada tiga fungsi utama dari seni: (1) fungsi personal, di mana seni berfungsi sebagai ekspresi psikologis individu, mencakup ekspresi cinta, seks, hubungan pernikahan, kematian, keadaan emosional, dan keindahan estetis; (2) fungsi sosial, yang melibatkan isu-isu ideologi, politik, serta kepentingan sosial yang lebih luas; dan (3) fungsi fisik, yang berkaitan dengan penggunaan seni dalam bentuk fisik seperti bangunan, barang kerajinan, dan produk industri (Syarif, 2018). Pemahaman akan ketiga fungsi ini memberikan dasar yang kuat dalam mengkaji teori penciptaan seni dan bagaimana seni berperan dalam berbagai aspek kehidupan.

A. Teori Morfologi Estetika

Teori morfologi dalam estetika sebagaimana yang dijelaskan oleh Thomas Munro yaitu bidang estetika sebagai ilmu empiris mencakup dua aspek utama. Pertama, karya seni itu sendiri, seperti lukisan, puisi, tarian, arsitektur, musik dan bentuk seni lainnya. Aspek ini menjadi fokus utama morfologi estetika yaitu studi tentang bentuk dalam karya seni. Kedua, aktivitas manusia yang berkaitan dengan seni, termasuk perilaku dan pengalaman, baik yang tampak maupun yang bersifat internal. Ini mencakup proses penciptaan, apresiasi, penilaian, hingga interaksi lainnya dengan seni. Aspek kedua ini menjadi perhatian utama psikologi estetika, yang didukung oleh sosiologi, antropologi, dan ilmu humaniora lainnya. Berfokus pada analisis bentuk dalam seni dan bagaimana bentuk tersebut mempengaruhi respons psikologis dan emosional individu. Berbeda dengan pendekatan yang hanya mendeskripsikan karya seni dari segi visual atau formalnya, morfologi estetika menghubungkan bentuk seni dengan pengalaman manusia yang lebih luas, termasuk faktor psikologis, emosi, dan kondisi individu. Teori ini menganggap bahwa bentuk dalam seni bukan hanya konstruksi fisik atau teknis semata, tetapi juga mencerminkan dan mempengaruhi proses mental dan emosional penciptanya serta penontonnya (Munro, 1956: 183-185, *ibid*).

Morfologi estetika bertugas untuk menganalisis bentuk dengan fokus pada dua hal:

- a. Elemen atau Unsur: Apa saja bagian atau detail yang menyusun bentuk.
- b. Hubungan Antar Elemen: Bagaimana elemen-elemen tersebut diatur untuk membentuk struktur tertentu. Hal ini diterapkan pada analisis penciptaan karya *LIMBOSIS* sebagai berikut:

Aspek Analisis	Detail Penerapan pada Karya LIMBOSIS	Penjelasan
Elemen atau Unsur		
Material	Lilin, <i>polyurethane</i> , kawat beton.	Material yang dipilih menggambarkan keterhubungan antara hal yang rapuh (lilin) dan kuat.
Tekstur	Permukaan lilin meleleh, kawat berlekuk.	Tekstur visual yang berbeda menciptakan pengalaman sensoris yang bervariasi, merepresentasikan kerentanan dan kestabilan emosi.
Warna	Warna natural lilin (putih), kontras dengan warna kawat (gelap dan berkarat).	Warna yang digunakan menekankan suasana krisis dalam karya.
Bentuk	Lilin mencair membentuk pola organik namun diatur.	Bentuk organik melambangkan ketidakpastian emosi, sedangkan bentuk diatur mencerminkan kestabilan atau kontrol yang diinginkan.
Hubungan Antar Elemen		
Komposisi	Lilin yang mencair di atas <i>polyurethane</i> , dengan kawat yang melingkar di dalam keduanya.	Elemen-elemen ini diatur untuk menciptakan ketegangan visual, menggambarkan kondisi antara kestabilan dan ketidakpastian dalam kehidupan.
Proporsi	lilin yang sebagai elemen rapuh, <i>polyurethane</i> elemen yang lebih kuat dan kawat sebagai elemen fleksibel.	Proporsi ini menekankan bagaimana elemen rapuh dan cair mencoba menyeimbangkan elemen yang kokoh, menggambarkan dinamika emosi manusia.
Tekstur	Lilin yang lembut berlawanan dengan <i>polyurethane</i> yang kasar, serta kawat yang keras dan lentur.	Kontras tekstur menciptakan dialog antara halus dan kasar, mencerminkan konflik internal selama fase krisis.
Harmoni dan Kontras	Kombinasi elemen yang saling mendukung (lilin dan kawat) dan elemen yang kontras (lilin dengan <i>polyurethane</i>).	Harmoni antara lilin dan kawat menunjukkan koneksi emosional, sementara kontras dengan <i>polyurethane</i> merepresentasikan hambatan atau beban yang ada di dalam diri.
Ritme	Pola tetesan lilin yang tidak teratur diimbangi oleh garis kawat yang berulang.	Ritme ini menciptakan rasa fluktuasi emosi, dengan dinamika yang tidak stabil namun tetap terorganisir dalam suatu kerangka tertentu.

Tabel 2.
Morfologi Estetika Pada Karya *LIMBOSIS*
(Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2024)

Dalam karya *LIMBOSIS* bentuk-bentuk yang diciptakan dari lilin, kawat, dan polyurethane menunjukkan distorsi dan ketidakteraturan. Hal ini menggambarkan ketegangan batin dan ketidakstabilan yang dialami individu dalam fase *Quarter-life crisis*.

B. Perkembangan Psikososial



Gambar 11.
A Quarter-Life Crisis: When You Let Go Of 'I Will,' What's Next?
(Sumber: Pinterest, <https://pin.it/ljWzYYwvu>)

Erikson adalah seorang kontributor penting dalam menggambarkan adanya krisis yang muncul pada setiap tahap perkembangan usia. Penerapan teori psikososial oleh Erik Homburger Erikson dalam pembuatan karya *LIMBOSIS* melibatkan tahap Intimacy vs isolation, yang membahas perkembangan psikososial individu dalam rentang usia 18-40 tahun. Krisis muncul saat ada pertentangan antara faktor sistonik yang mengarah pada harmonisasi satu fase perkembangan dan faktor distonik yang mengganggu. Benturan antara kedua faktor ini menciptakan kekuatan ego yang menjadi dasar untuk mencapai tahapan perkembangan dengan sukses (Arini, 2021).

Tahap "keintiman vs isolasi" dalam perkembangan manusia dewasa muda, yang berfokus pada teori psikososial menurut Erikson, di mana individu siap terlibat dalam hubungan yang pelik tapi juga sederhana dengan orang lain. Meskipun mungkin memerlukan pengorbanan dan kompromi. Namun, perlu disadari bahwa proses ini tidak selalu berjalan mulus, karena tekanan sosial seringkali mendorong individu untuk merasa perlu untuk mengecualikan orang lain yang dianggap "berbeda". Sering kali terjadi sebagai upaya untuk mempertahankan kebingungan identitas, terutama di antara para remaja yang sedang mencari jati diri mereka. Selain itu, kaitan antara kondisi sosial-politik dengan pengalaman psikososial individu dihubungkan, di mana dijelaskan bagaimana doktrin totaliter yang sederhana dapat menarik bagi individu atau kelompok yang merasa kehilangan identitas mereka dalam menghadapi perubahan sosial yang besar, seperti industrialisasi, emansipasi, dan globalisasi. Hal ini menyoroti pentingnya pemahaman terhadap proses identitas dan bagaimana itu terkait dengan dinamika sosial yang lebih luas (Erikson, 1950:263). Pada tahap ini individu akan mengalami dampak positif yaitu munculnya rasa berjuang dalam interaksi sosialnya lebih luas, tapi tidak dipungkiri dampak negatif yang mungkin akan terjadi juga yaitu kegagalan, kebingungan dan kekacauan peran (Madarita, 2019).

Karya ini mencoba mengaitkan bagaimana doktrin totaliter atau perubahan sosial besar seperti industrialisasi, emansipasi, dan globalisasi dapat memengaruhi individu dan mendorong krisis pada usia ini. Karya *LIMBOSIS* menekankan pentingnya pemahaman terhadap proses identitas individu dan bagaimana dinamika sosial yang lebih luas mempengaruhi perkembangan psikososial mereka.

No.	Usia	Krisis/Konflik Utama	Hasil Positif	Hasil Negatif	Relasi Penting
1.	Masa Bayi (0-18 Bulan)	Percaya vs Tidak Percaya	Rasa percaya, aman dan nyaman.	Rasa tidak percaya, cemas, dan <i>insecure</i> .	Ibu
2.	Anak Usia Dini (18 Bulan-3 Tahun)	Otonomi vs Rasa Malu dan Keraguan	Kepercayaan diri, kemandirian dan control.	Rasa malu, ragu, dan tidak percaya diri.	Orang tua
3.	Usia Bermain (3-5 Tahun)	Inisiatif vs Rasa Bersalah	Imajinasi, kreativitas dan rasa ingin tahu.	Rasa bersalah, ragu-ragu dan tidak percaya diri.	Teman dan Keluarga.
4.	Usia Sekolah (5-12 Tahun)	Industri vs Inferioritas	Kompetisi, tanggung jawab dan rasa berprestasi.	Rasa rendah diri, tidak kompeten dan tidak berprestasi.	Sekolah dan lingkungan sosial.
5.	Masa Remaja (12-18 Tahun)	Identitas dan Kebingungan Peran	Identitas diri yang kuat, arah hidup yang jelas.	Kebingungan peran, kebingungan identitas dan krisis identitas.	Teman sebaya, kelompok dan model teman sebaya.
6.	Dewasa Awal (18-40 Tahun)	Keintiman vs Isolasi	Kemampuan menjalin hubungan yang intim dan sehat.	Isolasi, kesepian dan ketidakmampuan menjalin hubungan.	Kekasih, teman dan hubungan kerja.
7.	Dewasa Pertengahan (40-65 Tahun)	Generativitas vs Stagnasi	Rasa peduli kepada generasi berikutnya dan kontribusi kepada Masyarakat.	Stagnasi, fokus pada diri sendiri dan kurangnya rasa peduli.	Anak (<i>house hood</i>) dan komunitas.
8.	Kedewasaan >65 Tahun	Kebijaksanaan vs keputusan	Penerimaan diri, rasa lega dan kebijaksanaan.	Keputusasaan, penyesalan dan rasa tidak berguna.	Keluarga dan komunitas.

Tabel 3.
Tabel Teori Psikoanalisis Erikson
(Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2024)

2. Metode Penciptaan

Kategori metode pada tulisan ini adalah *Practice-Ied Research* yang lebih mengacu pada isu yang terjadi di masyarakat atau lapangan. Isu dalam karya *LIMBOSIS* ini menggambarkan ketegangan yang muncul di masyarakat terkait dengan bagaimana seseorang mendefinisikan kesuksesan, identitas, dan makna hidupnya, terutama di tengah perubahan sosial dan ekonomi yang cepat. Fenomena ini sangat relevan dengan kondisi sosial saat ini, di mana banyak orang merasa terjebak di antara ekspektasi masyarakat dan kenyataan hidup yang mereka hadapi. Pada prosesnya data dikumpulkan serta teori yang relevan dapat mendasari untuk menggiring kepada proses perwujudan karya (Hendriyana, 2021:10).

Kehadiran impuls-impuls tersebut bagi seniman dijadikan sebagai tantangan estetik, material atau solutif akan masalah. Setiap langkah penciptaannya mengikuti kerangka berfikir ilmiah yang bermula dari paradigma, pendekatan, metode, teknik, dan cara mengolah material seperti pada penciptaan karya instalasi *LIMBOSIS* ini, maka tahapan metodologi yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode

Metode penciptaan yang digunakan pada karya *LIMBOSIS* adalah *Practice-Ied Research*. Berdasarkan metode ini karya *LIMBOSIS* divisualisasikan melalui tiga tahap perwujudan, yaitu; Tahap Persiapan meliputi eksplorasi bahan dan material. Tahap Perancangan karya melalui sketsa model karya, dan terakhir Tahap Perwujudan meliputi proses pembenrukan karya dan *finishing*. Berikut adalah penerapan metode tersebut dalam proses penciptaan karya *LIMBOSIS*:

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap awal dilakukan percermatan mengenai tema yang diangkat dan bentuk hasil eksplorasi material yang dapat mewakili emosi dan ekspresi dari tema *Quarter-life crisis*. Eksplorasi awal menggunakan Lilin paraffin dan kawat beton untuk membentuk sebuah figur. Inspirasi juga diperoleh dari berbagai referensi visual, material, dan teknik, seperti penggunaan parafin, polyurethane, dan kawat beton, serta eksplorasi teknik *Encaustic* untuk menggambarkan rasa rapuh, ketegangan, dan ketidakpastian yang menjadi ciri tema karya *LIMBOSIS*.

2. Tahap Perancangan

Setelah sumber diatas telah terkumpul langkah selanjutnya adalah membuat sketsa konseptual untuk menuangkan gagasan secara visual. Sketsa ini kemudian dikembangkan menjadi gambar teknik atau model yang lebih detail, dengan mempertimbangkan komposisi, struktur, dan elemen visual yang mendukung pesan karya. Sketsa rancangan figur *LIMBOSIS* dibuat lebih dari 10 gambar yang kemudian diseleksi selama proses bimbingan hingga jumlah yang terpilih untuk karya Tugas Akhir sebanyak 7 sketsa.

3. Tahap Perwujudan

Pada tahap ini karya *LIMBOSIS* diwujudkan melalui proses pembentukan yang melibatkan pengolahan material sesuai dengan perancangan yang telah dibuat. Setelah karya terbentuk, dilakukan *finishing* sebagai penyelesaian dan penyempurnaan karya sebelum akhirnya dipresentasikan kepada apresian.

Aspek	Keterkaitan dengan Metode <i>Practice-led research</i>	Penerapan dalam <i>LIMBOSIS</i>
Praktik sebagai Penelitian	Seni sebagai sumber utama pengetahuan dalam penelitian.	<i>LIMBOSIS</i> menggunakan eksplorasi material dan bentuk sebagai metode memahami <i>Quarter-life crisis</i> .
Eksperimentasi Material	menekankan eksplorasi material sebagai proses pencarian pengetahuan.	Eksperimen dengan lilin, <i>polyurethane</i> , kawat, dan audio digital untuk menemukan cara merepresentasikan emosi dan ketidakstabilan psikologis.
Teknik dan Proses Kreatif	Proses penciptaan menjadi bagian dari penelitian yang menghasilkan wawasan baru.	Teknik <i>encaustic</i> dan tantangan teknis (seperti penggunaan lilin dan lelehannya yang cepat mengeras) memberikan pemahaman tentang materialitas dalam konteks psikologis.
Refleksi Kritis	Evaluasi terhadap proses berkarya untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam.	Dokumentasi proses, analisis eksperimen dan penyesuaian konsep dilakukan untuk memastikan relevansi karya dengan tema <i>Quarter-life crisis</i> .
Kontribusi pada Wacana Seni dan Psikologi	Hasil praktik seni memberikan wawasan baru dalam seni dan isu mental health.	<i>LIMBOSIS</i> tidak hanya sebagai karya instalasi tetapi juga sebagai penelitian tentang bagaimana seni dapat merefleksikan pengalaman <i>Quarter-life crisis</i> .

Tabel 4.
Penerapan metode *Practice-led research* pada karya *LIMBOSIS*.
(Dokumentasi: Siti Nur Kholisoh, 2025)

b. Teknik

Teknik mencakup langkah-langkah atau prosedur yang terorganisasi, serta penggunaan alat dan bahan secara tepat untuk mencapai hasil yang efisien dan efektif. Dalam penciptaan karya patung berbahan lilin, teknik *encaustic* menjadi

salah satu metode yang digunakan, seperti yang diterapkan dalam karya *LIMBOSIS*. Berikut penjelasannya.

Teknik *Encaustic*

Dari abad ke-5 SM hingga abad ke-9 SM, teknik melukis yang disebut *Encaustic* populer di Yunani dan Mesir pada masa Kekaisaran Romawi kuno. Istilah *Encaustic* berarti “membakar” dan medianya tidak lebih dari lilin lebah yang dipadukan dengan bahan pengeras alami yang berasal dari getah pohon (Liao, 2021). Penggunaan *Encaustic* lilin dan sabun pada zaman Romawi pada lukisan dinding dan kuda-kuda yang jauh secara geografis dan temporal menunjukkan bahwa jenis *Encaustic* ini memiliki penggunaan umum pada Zaman Klasik. Penggunaan cat *Encaustic* lilin dan sabun yang larut dalam air yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah teknik lukisan *Encaustic* dingin yang hilang dan digunakan oleh seniman Yunani-Romawi dan rekonstruksinya telah menjadi tujuan para seniman dan peneliti selama lima abad terakhir (Cuní, 2012).

Penggunaan teknik *Encaustic* pada karya *LIMBOSIS* tidak menggunakan jenis lilin lebah, namun menggunakan lilin parafin namun pengerjaannya mengadopsi teknik *Encaustic* yaitu dengan membakar lilin dan melelehkan lilin, kemudian memanaskan kembali permukaan lilin dengan menggunakan alat atau spatula panas untuk membentuk tekstur.

Teknik *Encaustic* tidak umum digunakan dalam pembuatan karya patung, melainkan biasanya digunakan dalam pembuatan karya lukis. Campuran lilin *Encaustic* dengan pigmen warna mudah dicampur dan menghasilkan campuran yang halus dan merata. Eksplorasi pembuatan patung *Encaustic* tiga dimensi telah

dilakukan, seperti yang dilakukan oleh Hellen. Patung *Encaustic* tiga dimensi dapat dibentuk menggunakan media *Encaustic* dengan kawat, anyaman kawat, bambu, gips kassa, kertas, serat alami, dan lainnya. Kertas berbentuk telah berulang kali dicelupkan ke dalam media enkaustik, membangun ketebalan permukaan, dan komponen ditempelkan bersama-sama untuk membuat patung yang lebih besar. Seri Cluster kemudian diciptakan (Dannelly, 2017).

