

**REPRESENTASI “*SOCIAL COMPARISON*“ MELALUI
BANGUNAN PADA PENCIPTAAN LUKISAN
IMPRESIONISTIK**



SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

Oleh:

Shamira Rahma Putri

212132032

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI)
BANDUNG**

2026

PERSETUJUAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

**REPRESENTASI “*SOCIAL COMPARISON*“ MELALUI
BANGUNAN PADA PENCIPTAAN LUKISAN
IMPRESIONISTIK**

OLEH:
SHAMIRA RAHMA PUTRI

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan Bandung, 14

Januari 2026

Bandung, 14 Januari 2026

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Dr. Agus Cahyana, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197408052008121002

Hilman Cahya Kusdiana, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19931710932022031006

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Zaenudin Ramli, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198107132009121003

PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

**REPRESENTASI “*SOCIAL COMPARISON*“ MELALUI
BANGUNAN PADA PENCIPTAAN LUKISAN
IMPRESIONISTIK**

Oleh

SHAMIRA RAHMA PUTRI

NIM 212132032

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada tanggal 14 Januari 2026

Tim Penguji:

Ketua Sidang	Hilman Cahya Kusdiana, S.Pd., M.Sn.
Sekretaris Sidang	Dr. Agus Cahyana, S.Sn., M.Sn.
Dosen Penguji 1	Dr. Supriatna, S.Sn., M.Sn.
Dosen Penguji 2	Zaenudin Ramli, S.Sn., M.Sn.

Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut
Seni Budaya Indonesia Bandung

Bandung, 14 Januari 2026

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197203101998021003

MOTTO

“No matter how successful we are in life, when we die, none of us wil be declared the winner of life.”

— *Simon Sinek.*



PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya tugas akhir ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Orang tua tersayang, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
2. Dosen Pembimbing, yang telah membimbing, mengarahkan, dan mendampingi saya dengan sabar dalam proses penciptaan dan penyusunan tugas akhir ini. Setiap masukan dan arahan yang diberikan menjadi fondasi penting dalam perjalanan akademik dan pengembangan karya saya.
3. Karya ini penulis persembahkan untuk diri saya sendiri. Untuk semua usaha yang tidak terlihat, dan keberanian untuk terus melangkah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SHAMIRA RAHMA PUTRI

NIM : 212132032

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan berjudul :

REPRESENTASI “*SOCIAL COMPARISON*“ MELALUI BANGUNAN PADA PENCIPTAAN LUKISAN IMPRESIONISTIK

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya oranglain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, 20 Januari 2026

Yang menyatakan,

Shamira Rahma Putri

NIM 212132032

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Representasi “*Social Comparison*” Melalui Bangunan Pada Penciptaan Lukisan Impressionistik” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain. Tugas akhir yang mengangkat tema isu social yang terjadi di lingkungan kampus. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa hasil yang dicapai tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua penulis, Papah Sutrisman dan Mamah Nuntje, atas doa, dukungan moral dan motivasi yang tak henti-hentinya, yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, serta kesabarannya yang luar biasa. Penulis berharap menjadi anak yang dapat dibanggakan.
2. Rektor ISBI Bandung, Ibu Retno, S.Sn., M.Sn, atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan selama proses studi hingga penyusunan tugas akhir ini.
3. Dekan Fakultas, Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. atas dukungan, arahan, dan kesempatan yang telah diberikan selama proses studi hingga penyusunan tugas akhir ini.
4. Ketua Program Studi Bapak Zaenudin Ramli, S.Sn., M.Sn. ng telah memberikan bimbingan, dukungan, serta kesempatan dalam proses pembelajaran hingga penyusunan tugas akhir ini.
5. Dosen pembimbing 1, Bapak Dr. Agus Cahyana, S.Sn., M.Sn. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya, atas bimbingan, arahan, dan waktunya yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
6. Dosen pembimbing 2, Bapak Hilman Cahya Kusdiana, S.Pd., M.Sn. yang telah memberikan arahan, masukan, semangat, evaluasi yang membangun, serta dukungan yang turut membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
7. Dosen-dosen Seni Murni, terima kasih atas ilmu yang diberikan, motivasi, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan, yang menjadi bekal penting dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
8. Kakak-Kakak saya, Lisa Novia Wisudya Ningrum dan Kemal Pasya Nugraha, terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada kalian yang selalu memberi

semangat, dukungan, berupa dukungan finansial dan dukungan lisan serta kehangatan di setiap langkah proses ini. Kehadiran kalian sangat berarti.

9. Narasumber, Saya mengucapkan terima kasih kepada para narasumber yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi pengalaman serta informasi berharga yang sangat mendukung penyusunan tugas akhir ini.
10. Sahabat saya yang paling saya cintai dan sayangi Zullaika Nurmaulida terima kasih saya ucapkan kepadanya yang selalu menemani, mendukung, dan menjadi tempat berbagi suka duka selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Kehadirannya sangat berarti dan maaf apabila saya mempunyai banyak sekali kekurangan dalam menjalani hubungan pertemanan ini.
11. Sahabat saya yang lain Corry Nanda Eka Putri, Canthika Allena Augusta, terima kasih saya ucapkan kepada kalian yang selalu menemani, mendukung, dan menjadi tempat berbagi suka duka selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Kehadiran kalian sangat berarti.
12. Teman-teman saya sejak SMP, Eideline Cathlyana, Reni Nurviona, Vitri Al-Husna, Mira Jihan, Annisa Adelita,, Diaz Syinta, terima kasih saya ucapkan kepada kalian yang selalu menemani, mendukung, dan menjadi tempat berbagi suka duka selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Kehadiran kalian sangat berarti.
13. Teman-teman saya yang lain, Esmeralda Lydianti, Shanty Fauzia, Reva Julinda, Amelia Siti Syawal, Cindy, Puput, Nurfadillah, terima kasih saya ucapkan kepada kalian yang selalu menemani, mendukung, dan menjadi tempat berbagi suka duka selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Kehadiran kalian sangat berarti.
14. Teman-teman *study abroad* dan dari jurusan lain, Maria Ermelinda, Nelia Piedade, Domitila, Narmina, Bemby Hidayatullah, Husnul Khatimah, terima kasih saya ucapkan kepada kalian yang selalu menemani, mendukung, dan menjadi tempat berbagi suka duka selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Kehadiran kalian sangat berarti.
15. Kepada *Artistan* dan juga adik tingkat, Aulia Zahra, terima kasih saya ucapkan kepadanya yang sudah membantu selama proses pengerjaan penciptaan tugas akhir ini. Kehadirannya sangat berarti.

16. Kepada seseorang yang selalu menemani dan membantu penulis dari awal hingga akhir. Kepada penulis. *Thank you for loving me even on my hardest days. In the world where men are just lustful and suck, you were sent by god as an apology.*
17. Terakhir, terima kasih untuk diri saya sendiri, yang telah bertahan, berproses, dan tidak menyerah meski dalam keterbatasan dan tekanan. Perjalanan ini tidak mudah, tapi bisa berhasil sampai di titik ini.



ABSTRAK

Penciptaan ini berangkat dari isu *Social Comparison* yang kuat di kalangan mahasiswa, dipicu oleh masifnya penggunaan media sosial yang menciptakan tekanan psikologis, perilaku hedonisme, dan ketidakpuasan diri. Fenomena ini kerap berujung pada penyalahgunaan sumber daya finansial ketika individu membandingkan realitas diri mereka dengan standar yang tidak setara, sehingga prnciptaan ini bertujuan merepresentasikan kompleksitas psikologis isu tersebut ke dalam karya seni. Menggunakan metode yang didasarkan pada tahapan proses kreatif mulai dari persiapan hingga perwujudan, konsep utama penciptaan ini adalah penggunaan bangunan sebagai metafora visual untuk strata sosial dan kondisi ekonomi. Representasi tersebut diwujudkan melalui lukisan impresionistik dengan teknik *Vibrant Color*, di mana fokus pada efek cahaya menyimbolkan ketidakstabilan emosional dan kecemasan, kontras dengan bentuk bangunan minimalis yang mencerminkan pencarian akan esensi diri. Hasil akhir dari penciptaan ini adalah empat karya lukisan dengan variasi ukuran kanvas yang direncanakan untuk disajikan melalui pameran tunggal guna memberikan kontribusi pada pemahaman visual mengenai korelasi antara seni, psikologi warna, dan kritik sosial kontemporer.

Kata Kunci: *Social Comparison*, Kesenjangan Sosial, Lukisan Impresionistik, Bangunan, Metafora.

ABSTRACT

This final project is driven by the intense issue of Social Comparison among college students, triggered by the massive use of social media. This phenomenon creates psychological pressure, encourages consumerist behavior, and triggers self-dissatisfaction, especially when individuals compare their own reality with unequal standards, often leading to the misuse of financial resources. Therefore, this final project aims to represent the psychological complexity of social inequality through art. The creation method is based on the stages of the creative process, including preparation, inspiration, idea discovery, research, design, and realization. The main concept utilizes buildings as a visual metaphor for social strata and economic conditions. This representation is executed through Impressionistic Paintings using the Vibrant Color technique. The Impressionistic style, which focuses on light effects, was chosen to symbolize the emotional instability and anxiety caused by Social Comparison, contrasting with building forms that tend toward minimalism, reflecting the search for self-essence and authenticity. The result of this creation is a series of paintings that visually communicate contrast through composition and color psychology. This creation is expected to contribute to the understanding of the visual representation of Social Comparison and offer insights into the correlation between art, color psychology, and contemporary social criticism.

Keywords: Social Comparison, Social Disparity, Impressionistic Painting, Building, Metaphor.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 LATAR BELAKANG.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 BATASAN MASALAH.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 TUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 MANFAAT PENCIPTAAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KONSEP PENCIPTAAN.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Social Comparison.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Pengertian Representasi Visual.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Pengertian Impresionistik.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Pengertian Metafora.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Teori Media Sosial.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Bangunan Sebagai Sebagai Metafora.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.7 Teori Kritik Seni Edmund Burke Feldman.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 LANDASAN PENCIPTAAN.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 KORELASI TEMA, IDE DAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Tema.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Ide.....	Error! Bookmark not defined.

2.3.3	Judul.....	Error! Bookmark not defined.
2.4	KONSEP PENCIPTAAN.....	Error! Bookmark not defined.
2.5	BATASAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Bentuk.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.2	Gaya.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.3	Ukuran	Error! Bookmark not defined.
2.5.4	Jumlah.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
3.1	TAHAP PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
3.2	PERANCANGAN KARYA.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Sketsa Karya	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Sketsa Terpilih.....	Error! Bookmark not defined.
3.3	PERWUJUDAN KARYA.....	Error! Bookmark not defined.
3.4	KONSEP PENYAJIAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
1.	Rencana Perwujudan Karya	Error! Bookmark not defined.
2.	Proses Perwujudan Karya.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Finalisasi Karya.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
PEMBAHASAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
4.1	PENJELASAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Penjelasan karya 1 “satu kota, dua dunia“.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Penjelasan karya 2 “bukan tempatnya“	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Penjelasan karya 3 “cahaya yang memilih“ ...	Error! Bookmark not defined.
4.1.4	Penjelasan karya 4 “ruang yang sama I“	Error! Bookmark not defined.
4.1.5	Penjelasan karya 5 “ruang yang sama II“	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
SARAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 1	Error! Bookmark not defined.
DOKUMENTASI OBSERVASI	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 2	Error! Bookmark not defined.
DOKUMENTASI NARASUMBER WAWANCARA	Error! Bookmark not defined.

GLOSSARIUM.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Manhattan Glow.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Key bridge DC	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 The Banks of the Seine at Argenteuil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.4 Ilustrasi Society	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.5 Series Netflix ELITE.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Make Efforts	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Live sketch dan Live painting	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.3 Sketsa Karya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.4 Sketsa Terpilih.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.5 Penyajian Karya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.6 Perwujudan Karya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.7 Finalisasi Karya.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 3.3.1 Progress Karya 1.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3.2 Progress Karya 2.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3.3 Progress Karya 3.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3.4 Progress Karya 4.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3.5 Progress Karya 5.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 1 Deskripsi Karya 1: Satu Kota, Dua Dunia .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 2 Analisis Formal Karya 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 3 Deskripsi Karya 2: Bukan Tempatnya	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 4 Analisis Formal Karya 2	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 5 Deskripsi Karya 3: Cahaya yang Memilik .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 6 Analisis Formal Karya 3	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 7 Deskripsi Karya 4: Ruang yang Sama I	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 8 Analisis Formal Karya 4	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 9 Deskripsi Karya 5: Ruang yang sama II	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. 10 Analisis Formal Karya 5	Error! Bookmark not defined.





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Penciptaan ini berangkat dari observasi terhadap fenomena dan perilaku *Social Comparison* yang kian merajalela di kalangan mahasiswa, terutama dipicu oleh banyaknya penggunaan media sosial. Secara tidak sengaja, lingkungan kampus menjadi arena tempat para mahasiswa terpapar dampak negatif dari perbandingan sosial, yang sering kali mendorong mereka pada perilaku *Fear Of Missing Out* sebuah kecemasan atau perasaan khawatir tertinggal dari pengalaman yang dinikmati orang lain. Fenomena ini menunjukkan bahwa mahasiswa berada dalam lingkungan akademis yang menuntut fokus dan kedalaman, namun di sisi lain, mereka terus-menerus diganggu oleh citra kesempurnaan dan kesuksesan yang disajikan di media sosial. Hal ini memicu perasaan inferioritas, penurunan motivasi belajar, dan gangguan kesejahteraan mental.

Penggunaan internet tidak dapat dilepaskan pada era modern saat ini. Dari usia anak-anak, dewasa, bahkan orang tua juga bisa menggunakannya. Akses yang mudah serta didukung dengan terjangkaunya dalam membeli smartphone kini mempermudah semua orang dalam penggunaan media sosial. Media sosial tidak hanya menyajikan hal yang positif namun dampak negatif bila digunakan secara berlebihan. Terutama pada kalangan pelajar saat ini yang paling banyak menggunakan media sosial, dimana mereka akan melakukan prokrastinasi, mengalami distraksi dalam belajar, tidak produktif, dan menyebabkan turunnya performa akademik (Wang, 2011). Penelitian yang dikemukakan oleh (Abel, 2016), menyatakan *Fear of Missing Out* merupakan gabungan dari perasan terganggu, cemas, dan perasaan kekurangan akan dirinya sendiri yang kedepannya akan semakin meningkatkan penggunaan media sosial.

Representasi adalah proses dan hasil dari upaya melukiskan atau menggambarkan ide, konsep, atau realitas abstrak (seperti emosi) ke dalam bentuk atau objek visual yang konkret (yaitu lukisan dan bangunan). Representasi *Social Comparison* melalui bangunan, maksudnya adalah penggunaan visual bangunan yang terdistorsi oleh gaya Impresionisme untuk menggambarkan dan menyimbolkan kecemasan yang diakibatkan oleh *Social Comparison*.

Tema ini diangkat karena seni dapat mempengaruhi pandangan kita tentang masyarakat dan interaksi sosial. Bagaimana warna bisa mempengaruhi suatu kondisi sosial dalam lukisan bergaya impresionistik. Warna dalam lukisan memiliki kekuatan yang besar untuk mempengaruhi emosi dan persepsi penonton, yang pada akhirnya dapat menciptakan atau menunjukkan kondisi sosial. Misalnya, penggunaan warna cerah seperti kuning sering kali

diasosiasikan dengan kebahagiaan, semangat, atau energi, sementara warna gelap seperti hitam dan abu-abu bisa menciptakan nuansa kesedihan, kesedihan, atau ketegangan. Tetapi jika di dalam konteks sosial, seniman sering menggunakan warna untuk menyoroti perbedaan kelas. Contohnya, dalam lukisan yang menggambarkan kemiskinan, warna-warna suram dapat digunakan untuk menunjukkan kesedihan dan kesulitan hidup, sedangkan warna-warna cerah dalam lukisan yang menggambarkan kehidupan kelas atas bisa menunjukkan kemewahan dan kebahagiaan. Selain itu, warna juga dapat menciptakan kontras yang kuat antara berbagai kelompok sosial.

Dalam penciptaan ini yang membahas isu *social comparison*, pendekatan yang dapat digunakan meliputi pendekatan psikologis dan sosiologis. Pendekatan psikologis, ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana perbandingan sosial mempengaruhi emosi dan perilaku individu. Mengeksplorasi bagaimana perasaan rendah diri atau kecemasan bisa muncul ketika seseorang merasa tidak sebanding dengan orang lain. Orang-orang yang tidak memiliki basis objektif sebagai pembanding, akan mengevaluasi opini dan kemampuan mereka dengan membandingkannya terhadap orang lain. (Hipotesis 3, Festinger, 1954). Maka dari menggabungkan kedua pendekatan ini dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang isu *social comparison* dan dampaknya terhadap individu serta masyarakat.

Proses ini melibatkan pengumpulan data dari sejumlah beberapa mahasiswa yang memiliki pengalaman serupa terkait isu perbandingan sosial, dengan fokus utama pada emosi, persepsi, dan pengalaman hidup mereka. Hasil dari wawancara ini, mereka merasa bahwa pelaku perbandingan sosial cenderung sedikit mengganggu, karena adanya perbedaan dari materi maupun material. Kemudian hasil diskusi ini dieksplorasi menjadi sebuah konsep visual. Tahap ini mencakup eksplorasi bentuk, medium, dan teknik yang efektif untuk mewakili permasalahan yang terungkap di wawancara. Pada akhirnya, analisis tadi menjadi bentuk dan isi karya yang memaparkan bagaimana konsep tersebut menjadi secara nyata. Setiap karya akan dideskripsikan, diikuti dengan penjelasan mengenai pilihan bentuk dan hubungannya dengan konsep.

Dengan demikian, karya seni ini berangkat dari keinginan untuk mengeksplorasi penggunaan teknik *vibrant color* dalam praktik seni lukis impresionistik sebagai bentuk ekspresi baru dan sebagai media visualisasi pengalaman pribadi dan umum yang emosional. Dengan menggunakan kontras warna untuk menyoroti perbedaan kelas, di mana warna suram menunjukkan kesulitan hidup kelas bawah, sementara warna cerah menggambarkan

kemewahan kelas atas. Seni tidak hanya berfungsi sebagai medium ekspresi pribadi, tetapi juga sebagai cermin yang merefleksikan kondisi sosial dan budaya pada zamannya.

1.2 BATASAN MASALAH

Dalam penciptaan ini, fokus permasalahan diarahkan pada eksplorasi visual dengan menggunakan media kanvas berukuran 120 cm x 100 cm, 100 cm x 80 cm, 90 cm x 70 cm dan 80 cm x 60 cm dengan menggunakan cat akrilik sebagai bahan pewarna. Lukisan-lukisan tersebut akan dilukis dengan teknik *vibrant color* untuk menghasilkan bentuk dan hasil yang bisa merepresentasikan lukisan impresionistik yang bertemakan kesenjangan sosial. Penciptaan ini mengangkat tema besar perbandingan sosial dimana *Social Comparison* telah menjadi isu sosial yang mendominasi kehidupan mahasiswa, didorong oleh penggunaan masif media sosial. Pada penciptaan ini juga menggunakan objek bangunan untuk merepresentasikan isu sosial. Proses pengerjaan karya ini dilakukan dalam beberapa tahap, dimulai dari pra-penciptaan yang mencakup riset dan eksperimen media, hingga tahap penciptaan. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penciptaan ini diperkirakan melibatkan waktu sekitar 4 bulan, termasuk waktu untuk riset pembuatan, eksperimen teknik.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bedasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Apakah pengayaan impresionistik bisa merepresentasikan visual *Social Comparison*?
2. Mengapa bangunan bisa memvisualisasikan perilaku *Social Comparison*?
3. Bagaimana penyajian karya dari penciptaan lukisan impresionistik yang merepresentasikan *Social Comparison* melalui bangunan?

1.3 TUJUAN

Bedasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui dan menganalisis impresionistik dalam mempresentasikan visual fenomena *Social Comparison*..

2. Untuk menjelaskan alasan konseptual dan simbolik pemilihan bangunan sebagai metafora perilaku *Social Comparison* dalam karya seni lukis.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis cara karya lukisan impresionistik merepresentasikan fenomena *Social Comparison* melalui visualisasi bangunan.

1.4 MANFAAT PENCIPTAAN

Bedasarkan permasalahan yang ada, maka manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penciptaan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan bagi pembaca tentang representasi *Social Comparison* melalui bangunan pada penciptaan lukisan impresionistik.
2. Penciptaan ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam memahami bagaimana konsep representasi visual dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap cahaya dan warna pada inspirasi lukisan impresionistik.
3. Penciptaan ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang hubungan antara seni dan masyarakat melalui perspektif peng gayaan impresionistik.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Halaman Sampul

Halaman Judul

Halaman Persetujuan

Halaman Pengesahkan

Halaman Motto

Halaman motto adalah halaman opsional yang memuat kalimat, kutipan, atau kata-kata inspiratif yang menjadi motivasi atau prinsip hidup penulis dalam menyelesaikan karya tulis. Kutipan ini bisa berasal dari tokoh terkenal, kitab suci, atau bahkan pemikiran pribadi penulis.

Halaman Persembahan

Halaman persembahan adalah halaman opsional yang digunakan oleh penulis untuk menyampaikan penghargaan atau dedikasi atas karya tulisnya kepada pihak-pihak yang berjasa bagi penulis. Halaman ini bisa ditujukan kepada keluarga, guru, teman, atau tokoh yang dianggap berkontribusi dalam perjalanan akademik dan pribadi penulis

Halaman Pernyataan

Halaman ini berisi pernyataan tentang orisinalitas skripsi yang ditulisnya dan pemberian izin publikasi kepada lembaga, Penulisannya sesuai dengan contoh terlampir dan dilengkapi dengan materai 10.000.

Kata pengantar

Kata pengantar berisi ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penyusunan skripsi, baik langsung maupun tidak langsung. Urutan penyampaian terima kasih lebih pada tingkat kontribusi dalam proses penulisan, bukan didasarkan pada jenjang kepangkatan atau jabatan dalam suatu institusi. Kata pengantar ditulis 2 spasi maksimal dua halaman.

Abstrak

Abstrak merupakan uraian singkat dan padat sebagai intisari penelitian, tetapi menyeluruh (komprehensif) yang memuat judul, permasalahan, pendekatan dan metode penciptaan, serta hasil karya yang diciptakan. Abstrak ditulis dalam Bahasa Indonesia tidak lebih dari 300 (tiga ratus) kata dalam satu halaman dan diketik satu spasi. Abstrak disertai tiga sampai lima kata kunci.

Daftar isi

Daftar isi dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang isi skripsi dan sebagai petunjuk bagi pembaca yang ingin langsung melihat suatu bab atau subbab. Dalam daftar isi tertera urutan judul bab, sub-bab, dan anak subbab disertai dengan nomor halaman.

Daftar gambar

Pencantuman gambar dalam teks yang lebih dari tiga buah harus disertai daftar yang memuat urutan nomor, keterangan gambar/foto/denah/peta dan bentuk ilustrasi lain, serta nomor halamannya.

Daftar tabel

Pencantuman tabel dalam teks yang lebih dari tiga buah harus disertai daftar yang memuat urutan nomor, keterangan tabel/bagan, beserta nomor halamannya.

Daftar lampiran

Pencantuman daftar lampiran diletakkan paling akhir pada bagian awal skripsi. Daftar lampiran berisi urutan judul lampiran dan nomor halamannya.

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini merupakan Bab I Pendahuluan. Bagian ini memuat latar belakang, batasan masalah penciptaan, rumusan ide penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan laporan. Pada dasarnya bagian pendahuluan ini berisi seperti pada proposal tetapi lebih diperjelas, diperdalam, dan disempurnakan. Jadwal pelaksanaan TA yang ada di dalam proposal tidak perlu dimasukkan lagi di Bab ini.

1.1 Latar Belakang

1.2 Batasan Masalah Penciptaan

1.3 Rumusan Ide Penciptaan

1.4 Tujuan Penciptaan

1.5 Manfaat Penciptaan

1.6 Sistematika Penulisan

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

Dalam bagian ini, perlu dipaparkan landasan penciptaan yang mendasari gagasan, ide, imajinasi atas karya. Bagian ini digunakan sebagai dasar pijakan dalam menciptakan karya. Landasan penciptaan berbentuk uraian kualitatif yang dibangun dari teori-teori atau pemikiran yang berkaitan dengan ide penciptaan, berdasarkan sumber-sumber gagasan dari kepustakaan maupun sumber lainnya yang dirujuk. Kalau dalam proposal skripsi, bagian ini disebut dengan landasan teori atau kerangka teori.

Khusus dalam penciptaan karya desain interior, pengkarya perlu menentukan pendekatan pemecahan permasalahan desain yang digunakan baik monodisiplin maupun multidisiplin. Selain itu tiga ranah (perancangan, renovasi, dan atau konservasi) yang menjadi dasar dalam perumusan ide rancangan desain, perlu dibahas di bagian ini. Demikian juga dengan kekaryaannya bidang yang lain, meskipun berbeda peristilahannya, namun substansinya hampir sama dalam hal konsep penciptaannya.

Dengan disusunnya landasan penciptaan, karya yang dihasilkan akan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, karena memiliki pijakan yang kuat.

2.1 Kajian Sumber Penciptaan

(berisi definisi-definisi dan pengertian)

Kajian sumber penciptaan adalah proses menggali referensi dan inspirasi yang menjadi dasar dalam menghasilkan karya seni. Sumber penciptaan dapat berasal dari berbagai aspek, seperti budaya, sejarah, mitologi, alam, 53 pengalaman pribadi, atau fenomena sosial. Definisi penciptaan dalam seni mengacu pada aktivitas kreatif untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bermakna, baik secara estetis maupun konseptual.

2.2 Landasan Penciptaan

(berisi teori-teori dan karya-karya sejenis sebelumnya)

Landasan penciptaan mencakup teori-teori seni, estetika, atau filsafat yang mendukung proses kreatif. Ini juga mencakup analisis terhadap karya-karya sejenis yang telah ada sebelumnya sebagai acuan atau pembandingan.

2.3 Korelasi Tema, Ide, dan Judul

Tema, ide, dan judul memiliki hubungan erat dalam penciptaan karya seni. Tema adalah fokus utama atau permasalahan yang diangkat, sedangkan ide adalah pemikiran kreatif yang menjabarkan cara mengekspresikan tema tersebut.

2.4 Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan adalah landasan utama yang merangkum seluruh gagasan, pendekatan, dan strategi dalam menghasilkan karya seni. Konsep ini melibatkan eksplorasi tema, pemilihan media dan teknik, serta pendekatan estetika yang akan digunakan.

2.5 Batasan Karya

(bentuk, gaya, ukuran, dan jumlah)

Batasan karya mencakup bentuk, gaya, ukuran, dan jumlah karya yang akan diciptakan. Batasan ini dibuat untuk menjaga fokus dan efisiensi dalam proses kreatif. Bentuk karya bisa berupa lukisan, instalasi, atau patung, dengan gaya tertentu seperti abstrak, realis, atau kontemporer.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya dalam Tugas Akhir (TA) perlu didasari dengan tahapan penciptaan (proses kreatif) yang jelas, mengacu pada teori yang tepat, dan relevan dengan upaya

mewujudkan karya. Pada bagian ini perlu dijelaskan tentang tahapan penciptaan yang dilakukan oleh pengkarya. Tahapan penciptaan karya sebagai Proses Kreatif, tiap pengkarya memiliki karakteristik dan pengembangan masing-masing, sebagai sebuah contoh:

Tahapan Penciptaan (1) pra penciptaan: memuat tentang penggunaan visual acuan baik berupa karya seni maupun bukan karya seni, (2) penciptaan: berisi tentang keterangan alasan dan penggunaan alat, bahan, teknik dan keterangan langkah pembuatan karya seni, (3) pasca penciptaan : memuat keterangan cara presentasi atau penyajian karya.

Jadi tidak cukup argumentasi personal pengkarya semata. Pengkarya dituntut untuk menggunakan metode dan prosedur penciptaan yang tepat. Selain itu, penjelasan metode dan tahapan penciptaan tersebut harus dideskripsikan secara gamblang dan disertai alasan-alasannya sehingga kelihatan apa-apa yang dilakukan oleh pengkarya, bukan sekedar kompilasi teori saja. Hal itu dimaksudkan agar karya seni/desain/media rekam yang dihasilkan nantinya memang diwujudkan dengan cara yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis

3.1 Tahap Penciptaan

3.2 Perancangan Karya

3.3 Perwujudan Karya

BAB IV PEMBAHASAN KARYA

Pada bagian penjelasan karya memaparkan detail setiap karya seni yang dihasilkan, meliputi deskripsi visual, analisis formal, dan interpretasi. Setiap karya dijelaskan secara mendalam untuk mengungkap gagasan, proses kreatif, dan pesan yang ingin disampaikan.

Nilai kebaruan dalam karya seni mencakup inovasi atau pendekatan baru yang membedakannya dari karya sebelumnya. Hal ini bisa berupa penggunaan teknik yang unik, eksplorasi media yang tidak konvensional, atau penggabungan konsep yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Keunggulan karya meliputi kualitas estetika, kekuatan narasi, dan relevansi tema terhadap isu kontemporer.

4.1 Penjelasan Karya

BAB V PENUTUP

Bab Penutup ini berisi kesimpulan dan saran, atau catatan peneliti (jika ada). Kesimpulan merupakan uraian singkat, yang dijelaskan secara tepat dari hasil karya dan pembahasannya. Kesimpulan dapat ditulis dengan cara: (a) butir demi butir, atau (b) uraian padat. Saran atau catatan dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan ditujukan kepada para mahasiswa, praktisi seni, desain, dan media rekam, atau masyarakat. Selain itu dapat pula sebagai rekomendasi bagi penentu kebijakan terkait.

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berupa daftar referensi, daftar narasumber, daftar diskografi (dokumen audio, visual, dan audiovisual). Daftar pustaka memuat sumber tertulis, seperti buku, artikel, jurnal, dokumen resmi, atau sumber pustaka lain, yang dikutip dan digunakan dalam penulisan laporan skripsi.

LAMPIRAN

Lampiran berisi informasi penting yang tidak mungkin disajikan dalam bagian utama Skripsi. Lampiran berfungsi untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam bagian utama Skripsi.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

2.1 KAJIAN PUSTAKA

2.1.1 Pengertian Social Comparison

“Social comparisons—comparisons between the self and others—are a fundamental mechanism influencing people’s judgments, experiences, and behavior. Psychological research supports the notion that people constantly engage in social comparisons” (Jan Crusius. 2022). Manusia umumnya memiliki dorongan bawaan untuk mengevaluasi diri dan kemampuan mereka. Ketika tidak ada standar objektif, kita menggunakan orang lain sebagai tolak ukur. Perbandingan sosial juga bersifat positif dan negatif dimana pelaku perbandingan yang negatif akan selalu membandingkan dirinya dengan orang lain dan juga mereka akan memaksa melakukan hal apapun agar seperti orang lain yang mereka tiru.

Social comparison juga proses di mana seseorang membandingkan diri mereka dengan orang lain untuk mengevaluasi diri sendiri. Ini bisa terjadi dalam berbagai aspek, seperti penampilan, prestasi, atau gaya hidup. Ketika seseorang merasa bahwa mereka tidak sebanding dengan orang lain, ini bisa memicu perasaan kurang percaya diri atau dorongan untuk berbelanja barang-barang mewah sebagai cara untuk meningkatkan citra diri atau status sosial mereka. Intinya, *social comparison* dapat mempengaruhi perilaku dan keputusan seseorang, termasuk dalam hal konsumsi. “Perbandingan sosial biasanya digambarkan sebagai proses strategis, yang dilakukan untuk memenuhi motif atau tujuan tertentu” (Taylor et al. 1996). Dalam masyarakat modern yang seringkali menekankan kesuksesan material untuk pencapaian pribadi, dan juga faktor media sosial yang mungkin orang merasa terdorong untuk mengejar kesenangan karena, di platform tiktok banyak sekali orang-orang yang share tentang kehidupan yang seperti itu, makadari itu banyak sekali orang yang tertarik karena hanya melihat dari sosial media Tiktok. Dan juga ada faktor budaya dan sosial yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap kebahagiaan, di mana nilai-nilai hedonisme bisa jadi lebih dihargai. Biasanya, kebahagiaan yang dicari melalui hedonisme biasanya bersifat sementara, dan juga tidak semua orang setuju bahwa pencarian kesenangan adalah cara yang paling efektif untuk mencapai kebahagiaan sejati. Seperti contohnya, ketika ada seseorang yang bergaya hidup hedonisme di lingkungan yang tidak sama sepertinya mungkin dipandang egois, sombong dan lain lain. Hal ini dapat memicu kritik atau pembicaraan negatif dari orang-orang di sekitar yang tidak sama atau tidak setara. Perbedaan ini menimbulkan ketegangan dalam interaksi sosial. Ketika

seseorang memicu pembicaraan negatif seperti yang ditulis diatas itu disebut dengan fenomena “*low self esteem*” (harga diri rendah). *Low self-esteem* atau harga diri rendah kondisi di mana seseorang memiliki pandangan negatif tentang diri mereka sendiri. Orang dengan low self-esteem sering merasa tidak cukup baik, tidak berharga, atau tidak mampu. Dampak dari low self-esteem bisa sangat beragam, mulai dari kesulitan dalam menjalin hubungan sosial, kurangnya motivasi untuk mencapai tujuan, hingga masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan.

Fenomena yang sedang diteliti pada penciptaan *social comparison* ini ketika orang membandingkan diri mereka dengan orang lain, jika terutama dalam konteks tradisi seperti perayaan hari raya Idul Fitri, mereka sering merasa terdorong untuk memenuhi standar atau ekspektasi yang mereka lihat di sekitar mereka. Contohnya, saat menjelang Idul Fitri, banyak orang membeli baju baru bukan hanya untuk kebutuhan pribadi, tetapi juga untuk menunjukkan status sosial mereka di hadapan orang lain dan ini sudah menjadi tradisi turun temurun bagi warga yang menganut agama islam di Indonesia. Ini menciptakan tekanan untuk tampil sesuai dengan apa yang dianggap normal dalam konteks sosial. Ketidakpuasan yang dirasakan bisa muncul ketika seseorang merasa bahwa apa yang mereka miliki tidak sebanding dengan apa yang dimiliki orang lain, sehingga mereka merasa perlu untuk membeli barang baru untuk meningkatkan citra diri mereka. Jadi, dalam konteks ini perilaku membeli baju baru menjelang Idul Fitri dapat dilihat sebagai respons terhadap perbandingan sosial yang terjadi di masyarakat.

Dalam penciptaan ini yang membahas isu *social comparison*, pendekatan yang dapat digunakan meliputi pendekatan psikologis dan sosiologis. Pendekatan psikologis: Ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana perbandingan sosial mempengaruhi emosi dan perilaku individu. Mengeksplorasi bagaimana perasaan rendah diri atau kecemasan bisa muncul ketika seseorang merasa tidak sebanding dengan orang lain. Pendekatan sosiologis: Ini lebih fokus pada konteks sosial dan budaya di mana perbandingan sosial terjadi. Menganalisis norma-norma sosial yang ada di masyarakat yang mendorong individu untuk membandingkan diri mereka dengan orang lain, seperti dalam perayaan tertentu atau dalam penggunaan media sosial. Menggabungkan kedua pendekatan ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang isu social comparison dan dampaknya terhadap individu dan masyarakat.

2.1.2 Pengertian Representasi Visual

Visual Representation, they are symbolic representations, rich in meaning, through which ideas are articulated and developed. We conclude by pinpointing avenues for further

research. (Jennifer, 2007). Dalam penciptaan ini representasi visualnya yaitu menggambarkan atau menampilkan kembali objek, ide, atau realitas dari dunia nyata ke dalam medium lukisan. Seniman menciptakan kembali gambar dari objek yang seniman amati atau bayangkan. Representasi visual tidak hanya meniru, tetapi juga menggunakan elemen visual sebagai tanda atau simbol untuk menyampaikan ide, konsep, atau pesan yang lebih dalam. Visual sebagai Simbol, misalnya, warna gelap, garis yang tidak jelas, dan arsitektur yang kumuh merepresentasikan kondisi kemiskinan atau keterasingan. Sebaliknya, garis lurus, warna cerah, dan gedung tinggi merepresentasikan kemakmuran atau kekuasaan.

Pewujudan konsep kesenjangan sosial dalam topik ini adalah kesenjangan sosial melalui objek bangunan dan representasi visualnya adalah cara seniman menerjemahkan ide kesenjangan sosial menjadi bentuk yang dapat dilihat. Representasi visual ini adalah cara seniman menerjemahkan ide kesenjangan sosial menjadi bentuk nyata yang dapat dilihat, misalnya melalui penggunaan rumah cerah dan tinggi dengan fasad kaca berkilauan untuk menyimbolkan kekuatan modal kelas elit yang seolah melihat ke bawah.

2.1.3 Pengertian Impresionistik

Impresionisme adalah nama gerakan seni lukis Perancis yang dipelopori oleh Manet, Renoir, dan lain-lain, istilah yang juga dipakai untuk menamai gaya musik, terutama yang merujuk kepada karya-karya Debussy. Perhatian utama pelukis impresionis ialah pada efek cahaya pada objek daripada kehadiran nyata dari objek itu sendiri. Penggambarannya dilakukan dengan cara mengaduk warna sedemikian rupa, sehingga menghasilkan efek yang diinginkan, yang akan lebih baik jika dinikmati dari jarak yang tidak terlalu dekat. (Daniel Sema, 2018).

Penciptaan ini membahas pendekatan impresionistik sebagai gaya lukisan penciptaan tugas akhir yang akan dibuat. Impresionisme muncul pada akhir abad ke-19 dan dikenal karena pendekatannya yang inovatif dalam menggambarkan cahaya dan warna. Impresionisme berfokus pada pengalaman visual yang langsung, sering kali menggambarkan pemandangan alam dan kehidupan sehari-hari dengan cara yang segar dan dinamis. Para seniman Impresionis, seperti Claude Monet, Edgar Degas, dan Pierre-Auguste Renoir, mengeksplorasi penggunaan warna yang cerah dan sapuan kuas yang cepat untuk menciptakan efek cahaya yang berkilau. Salah satu aspek penting dari Impresionisme adalah teknik melukis di luar ruangan, yang dikenal sebagai "en plein air." Teknik ini memungkinkan seniman untuk menangkap perubahan cahaya dan suasana dalam waktu nyata.

2.1.4 Pengertian Metafora

Metafora ini menjadi sarana untuk memahami dunia dengan cara yang lebih dalam dan kompleks, karena ia membuka ruang untuk refleksi, introspeksi, dan pemahaman yang lebih luas tentang pengalaman manusia. (Syakieb Sungkar, 2024).

Penciptaan karya seni ini menggunakan unsur metafora sebagai penjelasannya, setiap objek yang di lihat di dalam karya tidak dihadirkan secara literal (apa adanya) seperti di dunia nyata. Sebaliknya, objek-objek tersebut telah ditransformasi menjadi kiasan visual yang bertugas menyampaikan suatu ide, emosi, atau konsep.

Melalui penciptaan sebuah bangunan bukan hanya sekadar tempat, melainkan bisa menjadi metafora bagi kestabilan, pola pikir negatif dan kecemasan. Dengan demikian, penciptaan ini diharapkan akan mengubah objek sehari-hari menjadi media komunikasi yang kuat pada makna simbolis dan memungkinkan penonton atau penikmat seni untuk berinteraksi dengan penciptaan ini lebih mendalam.

2.1.5 Teori Media Sosial

Masyarakat pada saat ini, media sosial mempercepat proses berbagi pengalaman dan informasi, serta mendorong individu untuk selalu mengikuti tren dan pengalaman masa kini agar tidak merasa terabaikan. Fenomena ini menciptakan tekanan sosial dan meningkatkan keinginan untuk merekam dan mengunggah setiap momen penting secara langsung. Akibatnya, pengalaman-pengalaman ini menjadi lebih berharga dan penting karena keinginan untuk tidak melewatkan hal-hal penting (Keles et al., 2020)

Media sosial mempercepat dan memvisualisasikan *Social Comparison* antar status sosial, hal ini sering kali menjadi fokus pada simbol kemakmuran material seperti gaya hidup hedonis, liburan, belanja. Bangunan megah pada penciptaan ini yang menjadi objek lukisan adalah representasi fisik dari standar tinggi yang tidak terjangkau yang sering dipamerkan di media sosial. *FOMO* juga memaksa individu berpura-pura mencapai standar tersebut seperti contohnya mahasiswa yang menyalahgunakan dana untuk mempertahankan status di lingkungan sosial, yang ditunjukkan melalui kontras visual antar bangunan. Media sosial juga adalah medium yang paling mempopulerkan, menyebarkan, dan menuntut standar hidup yang direpresentasikan oleh kontras visual pada penciptaan ini.

2.1.6 Bangunan Sebagai Sebagai Metafora

Dalam penciptaan ini, ketika objek bangunan digunakan sebagai metafora untuk status sosial perannya tidak hanya sekadar hanya tempat. Arsitektur disini bertransformasi menjadi

cerminan fisik yang mendalam dari kesenjangan ekonomi yang berlaku dalam suatu masyarakat. Rumah yang tinggi dan megah yang bersifat mendominasi, dengan fasad yang berkilauan dan cerah, merepresentasikan kelas elit dengan kekuatan modal yang ia miliki, visual ini melambangkan kekuasaan yang secara harfiah melihat ke bawah. Kontras visual ini sengaja dibuat dengan menjajarkan struktur bangunan megah tersebut dengan perumahan padat, kumuh, atau rumah petak yang dibangun dari material seadanya. Pemukiman ini yang menjadi metafora visual bagi masyarakat yang memiliki keterbatasan sumber daya dan perjuangan hidup kelas bawah. Selain dari itu, ada juga elemen seperti jembatan pembatas pemisah antara bangunan megah dan pemukiman padat, visual ini digunakan untuk merepresentasikan jarak dan sebuah kesenjangan. Dan masih ada banyak penjelasan bangunan sebagai metafora untuk lukisan-lukisan lainnya. Dengan demikian, objek bangunan pada penciptaan ini berfungsi sebagai bahasa visual yang bisa membaca pesan sosial di balik setiap arti objek pada lukisannya.

2.1.7 Teori Kritik Seni Edmund Burke Feldman

Dalam melakukan tinjauan terhadap karya yang seniman ciptakan, penelitian ini menggunakan landasan teori kritik seni yang dikemukakan oleh *Edmund Burke Feldman*. Penggunaan teori ini bertujuan untuk membedah karya secara sistematis melalui tahapan deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. *Focus on the formal aspects of elements of art, principles of design, and other formal considerations: exaggeration, composition etc. "How does the artist create a center of interest?" "How does the use of color impact the painting?"* (Feldman, 1970). Tahap analisis formal dilakukan dengan mengacu pada prinsip desain dan unsur rupa, di mana ada keterkaitannya antara garis, bentuk, warna, dan tekstur pada bangunan yang dilukis dianalisis untuk melihat bagaimana struktur visual ini menjadi satu kesatuan karya. *Propose ideas for possible meaning based on evidence. Viewers project their emotions/feelings/intentions onto the work. "What do you think it means"? "What was the artist trying to communicate"? "What clues do you see that support your ideas"?* (Feldman, 1970). Tahap interpretasi digunakan untuk mengungkap makna simbolis di balik representasi visual tersebut, yaitu dengan menghubungkan unsur estetika dengan isu *Social Comparison* dan tekanan psikologis yang menjadi tema utama. Dalam hal ini, teori interpretasi berfungsi untuk menjelaskan mengapa teknik *Vibrant Color* dan gaya Impresionistik dipakai sebagai representasi ketidakstabilan emosional dan kesenjangan sosial. *Discuss the overall strengths/success/merit of the work. This step is usually used with mature audiences.* (Feldman, 1970). Yang terakhir adalah evaluasi, di mana karya dinilai berdasarkan efektivitas penyampaian pesan sosial dan kualitas estetikanya. Melalui pendekatan Feldman ini, karya

tidak hanya dilihat sebagai objek visual semata, tetapi dipahami sebagai sebuah media komunikasi yang membawa pesan mendalam mengenai strata sosial dan kondisi mental masyarakat modern.

we are not interested in the information for its own sake; for the purposes of criticism, we want to know how that information is related to the excellence of art work. It is for this reason that archaeological, historical, or social information derived from work of art may be fascinating but not necessarily useful in art criticism (Feldman, 1967).

Pada kutipan Feldman ini, kritik bukan hanya sekadar laporan antropologis atau sejarah, melainkan upaya untuk memahami kualitas estetika pada suatu karya. Ini juga menegaskan bahwa mengetahui latar belakang sosial seperti isu *Social Comparison* atau tren yang ada di *TikTok* memang menarik, tetapi informasi itu menjadi bisa menjadi sampah dalam kritik seni jika yang mengkritik tidak hanya bisa menunjukkan bagaimana isu tersebut membuat karya tersebut bagus atau berhasil. Informasi sosial harus menempel pada bentuk fisik karya. Jika seniman menceritakan masalah ekonomi mahasiswa tetapi lukisannya tidak menunjukkan tanda-tanda visual yang mendukung hal tersebut, contohnya seperti melalui garis, warna, atau komposisi, maka informasi sosial tersebut gagal menjadi sebuah kritikan.

2.2 LANDASAN PENCIPTAAN

Landasan penciptaan berperan sebagai fondasi utama pada pemikiran dan landasan kreatif untuk menyampaikan gagasan yang khas dalam format visual dengan informatif dan penuh arti. Landasan penciptaan karya ini berfokus pada pendekatan seni impressionistik dan seni post-impressionistik, dimana penciptaan ini merepresentasikan bangunan sebagai manusianya itu sendiri pada isu *social comparison* dengan menggunakan warna cerah dari penggunaan cahaya pada lukisan, dalam penciptaan ini juga mengutamakan ekspresi yang bebas dan juga emosional. Ada banyak lukisan lain yang menggambarkan kesenjangan sosial. Lukisan-lukisan ini mencerminkan perbedaan kelas, ketidakadilan, dan isu-isu sosial lainnya dalam masyarakat. Pada landasan penciptaan ini juga didasari dari pengalaman kolektif orang-orang yang memiliki permasalahan yang sama mengenai isu *social comparison* di lingkungan tempat tinggalnya maupun di lingkungan kampus belajarnya. Pada penciptaan lukisan ini, seniman memfokuskan menggunakan warna komplementer dan menggunakan warna biru malam pada lukisannya dan juga penggunaan pisau palet untuk membuat pantulan cahaya sebagai bentuk ekspresi dan emosional, ini ada beberapa referensi seniman yang menggunakan

teknik dan penggunaan warna yang sama seperti yang seniman buat. Beberapa contoh karya lukisan impresionisme yang seniman gunakan sebagai referensi:

1. Paul Kenton



Gambar 2.1 Manhattan Glow

(Sumber: Paul Kenton, 2025)

Paul Kenton merupakan seniman kontemporer dan juga impresionist, pada lukisan milik Paul, seniman menggunakan beberapa referensi milik Paul. Pada lukisan ini terlihat seniman Paul tidak terlalu terlihat menggunakan banyak warna, disini beliau hanya menggunakan dua warna fokus, warna gelap backgroundnya dan juga warna cerah untuk memberi kesan hidup

pada lukisan kotanya. Begitu pula pada lukisan seniman, hanya menggunakan beberapa warna yang difokuskan untuk warna background gelap dan warna cahaya.

2. Karen Tarlton



Gambar 2.2 Key bridge DC

(Sumber: Karen Tarlton, 2013)

Karen Tarlton merupakan Impressionist asal Amerika. Pada lukisan milik Karen, seniman jadikan lukisannya sebagai referensi sekaligus pedoman melukis impressionis serta melihat sapuan-sapuan lukisannya sebagai bentuk menguatkan ekspresi dan emosionalnya.

3. Édouard Manet



Gambar 2.3 *The Banks of the Seine at Argenteuil*

(Sumber: Édouard Manet, 1874)

Lukisan yang berjudul *The Banks of the Seine at Argenteuil* tahun 1874, seniman menjadikan warna air dan refleksi air di danau pada lukisan ini sebagai referensi pada penciptaan karya seniman yang memiliki objek seperti pantulan air di jalannya.

Landasan penciptaan ini juga berasal dari pengalaman pribadi yang kemudian diperkuat melalui pengalaman kolektif di lingkungan kampus sendiri dan lingkungan kampus lainnya, yaitu tentang *Social Comparison*. Karya ini sebagai respons atas kesenjangan antara citra diri yang ditampilkan di muka umum dan kehidupan sehari-hari yang berbeda. Ide utamanya adalah menyingkapi bagaimana perbandingan sosial, meskipun sering tersembunyi, tapi sering memicu konflik krisis identitas di kalangan mahasiswa. Pelaku social comparison ini tidak dapat terlihat bahkan tidak bisa dibedakan karena mereka cenderung memosisikan dirinya agar tampak setara atau seragam dengan lingkungan sekitar (*masking*), padahal secara nyatanya, mereka sedang berjuang dengan kecemasan dan tekanan ekspektasi diri mereka sendiri.

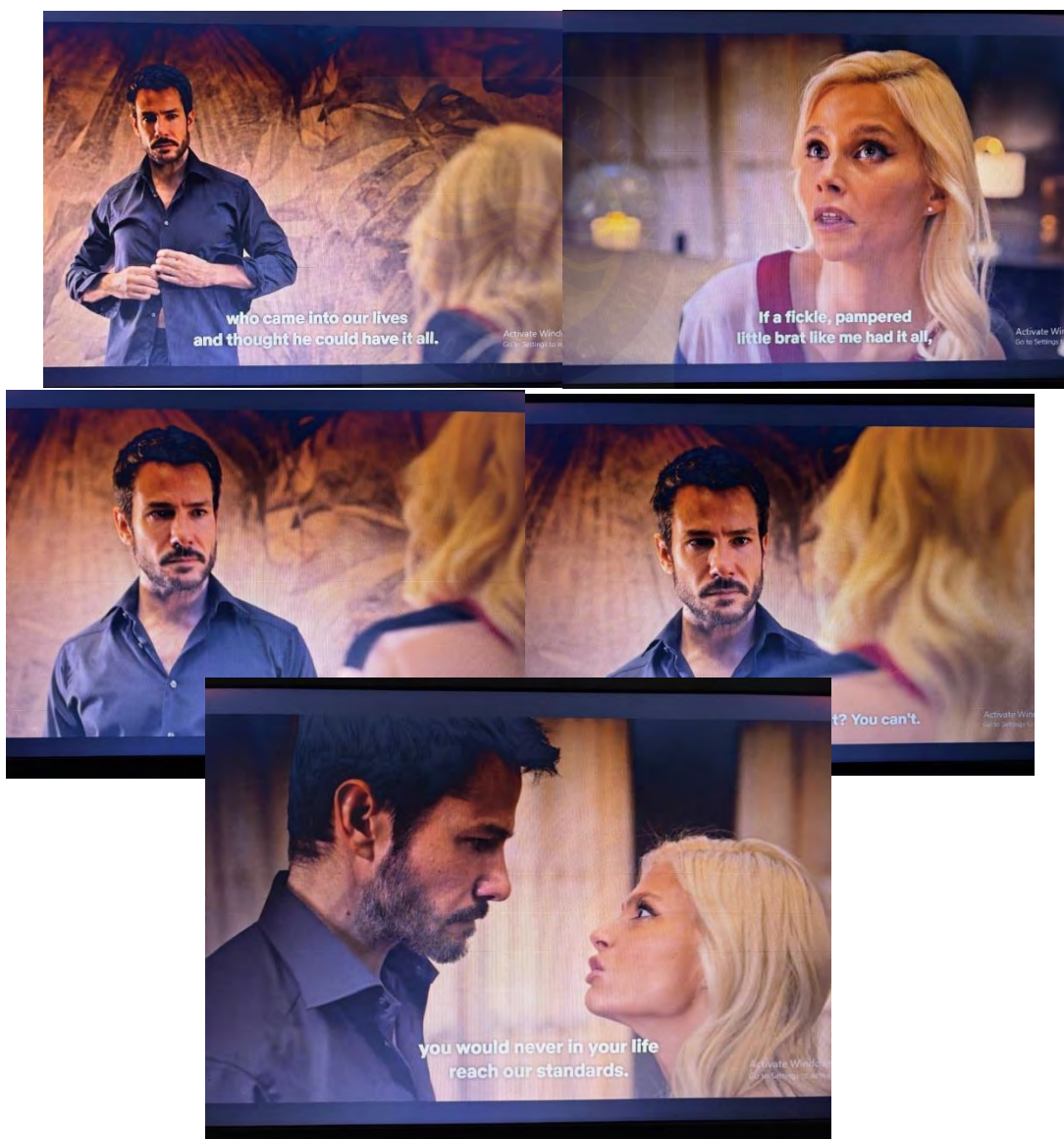


Gambar 2.4 *Ilustrasi Society*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Oleh karena itu, tujuan penciptaan ini adalah untuk merepresentasikan kenyataan yang pahit tersebut. Penciptaan ini juga didukung oleh Teori Perbandingan Sosial oleh Leon Festinger, yang membedakan antara *Upward Social Comparison* dan *Downward Social Comparison*. Teori ini menjadi analisis untuk memahami motif dan dampak dari perilaku perbandingan di kampus. Relevansi teori juga diperkuat dengan konsep *Self-Presentation* dan *Masking* dalam sosiologi, yang menjelaskan mengapa individu menyamarkan citra diri mereka di publik untuk mencapai sebuah penerimaan atau menghindari penilaian negatif.

Pada series *netflix Elite*: *"If a fickle, pampered little brat like me had it all, and you know what? You can't. Because even if you were up to own of all the achievements. You would never in your life reach our standards."* (Isadora. S:8 E:8).



Gambar 2.5 Series Netflix ELITE

(Sumber: Netflix, ELITE, Isadora. S:8 E:8, 2020).

Pada series Netflix yang berjudul ELITE berkisah dimulai dari “Saat tiga remaja kelas pekerja mendaftar ke sekolah swasta paling eksklusif di Spanyol, perselisihan dengan siswa kaya berubah menjadi tragedi pembunuhan.” (Series netflix, Elite 2018). Seniman tidak memfokuskan awal mula bagaimana series ini diceritakan, tetapi seniman memfokuskan bagaimana kehidupan pada series ini dilihat. Pada series ini, mayoritas siswanya adalah berasal dari kalangan atas lalu terlihat di episode terakhir, ada orang yang mencoba masuk dan ingin terlihat seperti mereka kalangan atas pada series ini. Pada Kalimat diatas juga memang mencerminkan sikap sombong karena memang benar mereka berperilaku asli seperti itu dan mereka juga menunjukkan bahwa meskipun seseorang mungkin memiliki banyak pencapaian, mereka kalangan bawah yang memaksa masuk tetap tidak akan pernah memenuhi standar tinggi yang memang sudah ada. Pada kalimat series ini bisa menggambarkan ketidakpuasan dan keangkuhan yang sering kali muncul dalam lingkungan yang kompetitif, di mana nilai diri akan selalu diukur berdasarkan status sosial. Meskipun kalimat ini terkesan sombong, bisa juga dilihat dari sudut pandang positif sebagai ungkapan kepercayaan diri yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa si pembicara di series tadi memiliki standar yang sangat tinggi untuk dirinya sendiri dan orang lain seperti teman disekitarnya yang bisa menjadi motivasi untuk terus berusaha mencapai lebih banyak.

Melalui lukisan, seniman ingin menunjukkan dari perbandingan sosial ini, meskipun orang lain mungkin memiliki pencapaian yang berarti, mereka tetap merasa bahwa standar yang mereka tetapkan tidak dapat dicapai oleh orang lain. Ketika seseorang akan membandingkan dirinya dengan orang lain dan mengikutinya, mereka tidak akan bisa terlihat seperti orang yang mereka tiru.

2.3 KORELASI TEMA, IDE DAN JUDUL

2.3.1 Tema

Penciptaan ini mengangkat tema utama perbandingan sosial yang bisa sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan media sosial. Lingkungan sekitar kita, seperti teman, sering kali membentuk cara kita melihat diri sendiri dan orang lain. Ketika kita melihat orang lain di sekitar kita mencapai sesuatu, kita mungkin merasa terdorong untuk membandingkan diri kita dengan mereka. Platform sosial media seperti Instagram dan TikTok juga menampilkan hanya momen terbaik saja dari kehidupan orang lain, yang bisa menciptakan ilusi bahwa mereka

memiliki kehidupan yang lebih baik atau lebih sukses. Hal ini bisa menyebabkan perasaan tidak puas dengan diri sendiri dan meningkatkan tekanan untuk memenuhi standar yang tampaknya ditetapkan oleh orang lain. Secara keseluruhan, baik lingkungan maupun media sosial dapat memperkuat *Social Comparison*. Sebelumnya secara tidak sengaja penulis sudah melakukan riset kepada rekan dan sahabat penulis yang memiliki lifestyle yang mengutamakan kesenangan dari hedonisme itu sendiri, dimana lingkungan kuliahnya berbanding terbalik dengan lingkungannya yang berada dirumah yang ternyata jika diteliti lagi orang tersebut merupakan orang yang menyalahgunakan dana bantuan kampus untuk berfoya-foya demi kesenangan semata. Yang dimana dana bantuan kampus seharusnya digunakan untuk keperluan yang difokuskan pada pembelajaran kuliah melainkan ini digunakan untuk berbelanja karena faktor *Social Comparison*.

2.3.2 Ide

Ide dari penciptaan ini berawal dari inginnya menunjukkan sifat orang lain dan kelompok tertentu dari perbandingan sosial ini, meskipun orang lain mungkin memiliki pencapaian yang berbeda, mereka tetap merasa bahwa standar yang mereka tetapkan tidak dapat dicapai oleh orang lain. Ketika seseorang akan membandingkan dirinya dengan orang lain dan mengikutinya, mereka tidak akan bisa terlihat seperti orang yang mereka tiru. Seniman juga ingin mengangkat lukisan yang memperlihatkan gaya hidup yang mencari kebahagiaannya dengan cara gaya hidup hedonisme dan berfoya foya. Gaya hidup ini bisa jadi juga merupakan cara untuk melarikan diri dari stres atau tekanan hidup sehari-hari yang penuh ekspektasi itu. Dalam masyarakat modern juga seringkali menekankan kesuksesan hanya dari material untuk pencapaian pribadi tidak dari materi, dan juga faktor media sosial yang mungkin orang merasa terdorong untuk mengejar kesenangan karena, di platform tiktok banyak sekali orang-orang yang membagikan kisah tentang kehidupan yang seperti itu, maka dari itu banyak sekali orang yang tertarik karena hanya melihat dari sosial media, walaupun memang sudah ada manusia yang dari ia kecil sudah merasakan hidup mewah dan berkecukupan, namun ketika ia datang dilingkungan yang sama hal itu akan disebut perilaku hedonisme.

Ada juga faktor budaya dan sosial yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap kebahagiaan, di mana nilai hedonisme bisa jadi merasa lebih dihargai. Biasanya, kebahagiaan yang dicari melalui hedonisme itu hanya bersifat sementara, dan juga tidak semua orang setuju bahwa pencarian kesenangan melalui hidup hedonisme adalah cara yang paling ampuh untuk mencapai kebahagiaan. Seperti contohnya, ketika ada seseorang yang bergaya hidup hedonisme di lingkungan yang tidak sama sepertinya akan dipandang egois, sombong dan hal

negatif lain lain. Hal ini dapat memicu pembicaraan negatif dari orang-orang di sekitar yang tidak sama atau tidak setara. Perbedaan ini menimbulkan konflik dalam interaksi sosialnya. Maka dari itu penting bagi pembaca untuk mencari teman yang setara agar tidak menimbulkan gosip mengenai gaya hidup.

Semua hal ini bisa terjadi karena inilah yang dinamakan fenomena perbandingan sosial. Dalam konteks ekonomi juga mencari teman yang setara itu penting, ketika punya teman dengan latar belakang ekonomi yang serupa, biasanya mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang sedang dihadapi satu sama lain. Lingkungan yang ini yang lebih mendukung, di mana mereka dapat mengerti pengalaman satu sama lain, strategi dalam mengelola keuangan dan hal positif yang lain. Pertemanan yang setara secara finansial juga dapat mengurangi perasaan cemburu atau sifat kompetitif yang mungkin muncul ketika ada perbedaan yang terlihat dalam status ekonomi dan juga menghindari fenomena perbandingan sosial itu sendiri.

2.3.3 Judul

Melalui tema dan ide lahirlah sebuah judul "**Representasi *Social Comparison* Melalui Bangunan dalam Penciptaan Lukisan Impresionistik**". Fokus utamanya adalah "Representasi Perbandingan Sosial", yang merupakan si tema utama yang dieksplorasi melalui penciptaan seni ini. Perbandingan ini secara khusus "Dipicu oleh *FOMO*", yang menyoroti kekuatan pendorong di balik perbandingan sosial ini. Metode ekspresinya adalah melalui "Bangunan", yang menunjukkan konstruksi elemen yang disengaja dalam lukisan untuk merepresentasikan konsep secara visual. Penggayaan lukisan yang dipilih adalah "Impresionistik", dan penggunaan teknik *vibrant color* yang menunjukkan menyampaikan ekspresi dan emosional.

2.4 KONSEP PENCIPTAAN

Penciptaan ini dilaksanakan dengan asumsi penyatuan dua strategi estetika yang kontras, Impresionisme sebagai cara untuk mengeksplorasi konflik antara ekspresi emosional dan kesederhanaan visual. Idennya adalah untuk mengekspresikan impresi subjektif secara bebas dan beberapa suasana hati yang menjadi ciri khas Impresionisme, tetapi dalam bentuk visual yang sederhana, bersih, dan esensial yang menjadi ciri khas Minimalisme. Melalui kombinasi kedua gaya ini, karya ini diharapkan menciptakan pengalaman visual yang tidak hanya menarik

perhatian pada keindahan warna dan bentuk, tetapi juga kaya akan makna emosional(Zen, 2022).

Proses yang digunakan dalam proses kreatif bersifat multidimensional, menggabungkan unsur-unsur teknik, media, komposisi, dan warna menjadi satu kesatuan yang harmonis. Investigasi ini berkisar pada tema atmosfer dan emosi manusia, menggunakan sapuan kuas Impresionis dan permainan cahaya untuk menciptakan efek visual yang aktif. Efek-efek ini diimbangi oleh komposisi geometris yang disiplin dan penggunaan warna yang terbatas yang sesuai dengan prinsip-prinsip Minimalisme. Hal ini menyelaraskan kebebasan berekspresi dengan ketenangan visual(Sri Pandanari, 2025).

Pendekatan kreatif ini melibatkan beberapa tahap utama. Pertama, tema dan atmosfer dikaji untuk mengeksplorasi kedalaman makna emosional yang ingin disampaikan. Kedua, skema warna dan desain pencahayaan diarahkan untuk menghasilkan nuansa tertentu tanpa mengorbankan kesederhanaan tampilan. Ketiga, komposisi dan posisi elemen visual direncanakan sedemikian rupa sehingga menghasilkan keseimbangan antara informasi dan ruang kosong, sehingga menghasilkan harmoni visual. Keempat, eksperimen teknik dan media campuran dilakukan menggunakan empat kanvas dengan ukuran berbeda untuk menciptakan kontinuitas dan keragaman visual. Kelima, pemosisian fokus karya seni diarahkan pada pengalaman penikmatnya sehingga karya seni tersebut tidak hanya indah tetapi juga berpotensi menghasilkan refleksi emosional dan spiritual(Sri Pandanari, 2025).

Secara singkat, penciptaan ini adalah gabungan antara kebebasan dan sistematika, serta ekspresi dan ketenteraman, serta kerumitan dan kesederhanaan. Karya ini tidak hanya sekadar menunjukkan estetika, tetapi juga eksplorasi filosofis mengenai seni dari impresi menuju esensi. Dengan demikian, penciptaan ini berupaya menggabungkan kebebasan emosional dari impresionisme dan juga berfungsi sebagai simbol pencarian makna dalam seni modern.

2.5 BATASAN KARYA

Batasan karya ini mencakup beberapa elemen penting yang meliputi bentuk, gaya, ukuran, serta jumlah dari kreasi yang akan dihasilkan. Batasan ini dibuat untuk menjaga fokus dalam proses berkreasi, sambil memastikan hasil karya yang diciptakan tetap tersusun. Seniman akan membuat penciptaan lukisan berupa bangunan dengan gaya impresionistik menggunakan

teknik *Vibrant Color*. Dengan menggunakan media cat akrilik dengan merek *Reeves* dan *Winsor Galeria* warna premier.

2.5.1 Bentuk

Lukisan penciptaan ini berbentuk lukisan yang menggunakan perspektif dua titik hilang sebuah bangunan sebagai objeknya, menggunakan peng gayaan impresionistik dengan fokusnya pada penangkapan permainan cahaya yang akan digunakan untuk menggambarkan bangunan tersebut. Penciptaan lukisan ini memfokuskan pada objek bangunan sebagai bentuk utama yang dipilih untuk merepresentasikan status sosial.

2.5.2 Gaya

Gaya impresionistik sebagai pendekatan teknik penciptaan lukisan, ini juga akan menunjukkan fenomena *Social Comparison* itu sendiri. Penggunaan warna cerah diluar yang juga menunjukkan bahwa manusia pada penulisan ini cenderung terlihat keren dan terkesan cerah diluar tapi tidak ada yang tau isi hati dan pikirannya apa, karena hanya berfokus pada impresi sesaat.

2.5.3 Ukuran

Karya seni ini terdiri dari empat kanvas yang terbagi menjadi dua bagian, masing-masing kanvas memiliki ukuran yang berbeda untuk menambah nilai estetika dan kekuatan penyampaian pesan. Dua kanvas tersebut berukuran 100 cm x120 cm dan 80 cm x 60 cm. Penggunaan ukuran kanvas ini digunakan sedemikian rupa terlihat besar agar menarik perhatian penikmat seni yang melihat penciptaan seni ini. Dua kanvas lagi berukuran 90 cm x 70 cm dan 80 cm x 60 cm, dua kanvas ini digunakan sedemikian rupa untuk pelengkap lukisan lainnya. Dengan perbedaan ukuran ini, penikmat seni diharapkan tidak hanya berpaku pada satu bagian saja tetapi bisa melihat yang lain secara merata.

2.5.4 Jumlah

Empat kanvas ini cukup besar untuk mengekspresikan detail dari lukisan yang seniman bikin dan 4 karya merupakan standar minimal yang ditetapkan oleh program studi untuk menunjukkan eksplorasi, keahlian, atau penguasaan empat tema berbeda yang harus dicakup dalam penciptaan tugas akhir ini.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

3.1 TAHAP PENCIPTAAN

Tahap penciptaan karya merupakan fase inti dalam penciptaan ini, di mana konsep yang telah ditulis diwujudkan menjadi bentuk visual. Tujuan utama dari tahapan ini adalah untuk membangun sebuah karya yang secara terstruktur dan mampu merepresentasikan fenomena *social comparison*. Fokus penciptaan ini tidak hanya pada tampilan visual *social comparison* itu sendiri, tetapi lebih dalam, yakni menyoroti bagaimana perasaan objek pada lukisan ini terpicu oleh dampak dari perbandingan sosial. Dengan kata lain, proses kreatif ini diarahkan untuk mengartikan ide menjadi elemen visual, sehingga penikmat juga dapat menangkap dan memahami kebiasaan yang membandingkan diri.



Gambar 3.1 Make Efforts

(Sumber: Shamira Rahma Putri, 2023)

Pada penciptaan *Social Comparison* dengan pengayaan impresionistik ini, seniman menggunakan referensi utama pada karya terdahulu yang telah dibuat, karya ini berfokus bagaimana cahaya, warna, dan bentuk dapat menciptakan suasana yang menggambarkan suasana. Teknik yang seniman gunakan juga adalah teknik *Vibrant Color*, ini adalah teknik yang seniman sudah gunakan di studio lukis III.

The stages of the creative process are Preparation, Incubation, Illumination, and Verification. (Graham Wallas, 1926). Metode penciptaan karya didasarkan pada tahapan proses kreatif yang dikemukakan oleh *Graham Wallas* untuk mewujudkan karya. Berikut terdapat beberapa tahapan dalam berkarya seni yang diikuti dalam penciptaan ini, yaitu:

1. Persiapan, ini meliputi pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan terkait seniman yang relevan pada persiapan ini.
2. Inspirasi, pada tahap ini penulis menonton film dengan gaya visual yang cocok.
3. Penemuan ide, muncul sebuah ide dari film tersebut.
4. Riset dan eksplorasi material, mencari referensi warna yang cocok sebelum divisualisasikan.
5. Realisasi konsep, ini meliputi perencanaan dan pembuatan sketsa di kanvas.
6. Penyelesaian dan pembentukan, di tahap ini penulis mengeksekusi dan melukis langsung di kanvas yang sudah di sketsa.

Tahap penciptaan ini diawali dengan tahap persiapan, ini meliputi pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan yang relevan terkait isu yang seniman bahas. Lalu tahap menggali informasi dan inspirasi di mana seniman secara aktif mencari ide visual, khususnya melalui menonton film dengan gaya visual yang pastinya menarik. Dari situlah, muncullah konsep ide yaitu penemuan ide yang ingin divisualisasikan. Sebelum ide tersebut dieksekusi, memasuki fase eksplorasi dan riset visual, yaitu dimana seniman mencoba mulai melukis sampai mendapatkan hasil yang diinginkan serta mencari referensi seniman yang spesifik, terutama mengenai pemilihan warna yang paling cocok untuk mendukung konsep yang ada. Setelah riset visual selesai, tahap penciptaan dilanjutkan dengan sketsa di mana mulai membuat sketsa di kanvas untuk menentukan komposisi, proporsi, dan tata letak yang bagus pada karya.



Gambar 3.2 Live sketch dan Live painting

(Sumber, Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada tahap penciptaan ini di pembahasan sebelumnya bahwa seniman mengangkat tema besar kesenjangan sosial, maka dari itu diperlukan observasi langsung ke daerah pemukiman padat yang seniman rasa cocok untuk divisualisasikan pada karya ini. Seniman juga melakukan *live sketch* dan *live painting* agar mendapatkan hasil cahaya yang optimal, karena setiap pergerakan cahaya pada impresionistik sangat penting untuk mendapatkann hasil yang memuaskan.

Pada tahap penciptaan berikutnya adalah tahap atau pembentukan, di mana seniman secara langsung mulai melukis dan menyelesaikan karya secara fisik, mengaplikasikan cat sesuai dengan sketsa dan konsep warna yang telah direncanakan di tahapan sebelumnya. Setelah itu lukisan selesai, proses ditutup dengan tahap penyajian karya melalui display, presentasi dan pameran, yang berfungsi sebagai penghubung untuk menyampaikan gagasan kepada penikmat seni.

3.2 PERANCANGAN KARYA

3.2.1 Sketsa Karya



Gambar 3.3 Sketsa Karya

(Sumber: Shamira Rahma Putri, 2024)

3.2.2 Sketsa Terpilih



Gambar 3.4 Sketsa Terpilih




(Sumber: Shamira rahma Putri, 2025)



3.3 PERWUJUDAN KARYA


Pada perwujudan karya akan dibuat dengan menunjukkan suatu fenomena *Social Comparison* dengan bangunan. Karya aini juga akan menggunakan gaya *impressionism art*. Kemudian, menggunakan suasana kontras akan kesenjangan yang tergambar pada tema *sosial comparison* ini.

Tabel 3.3.1 Progress Karya 1

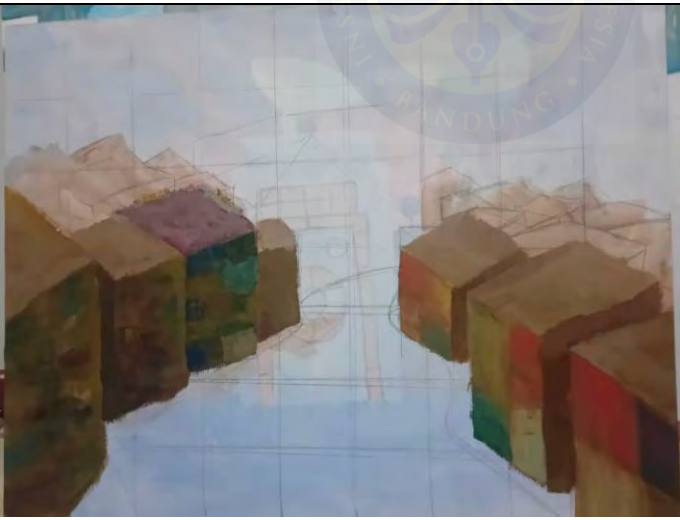
Karya 1			
No.	Dokumentasi	Progres	Keterangan
1.	A photograph of a painting in progress. The painting shows a building facade with blue and white colors. In the foreground, there is a row of colorful blocks (red, yellow, green) arranged in a row. The painting is on a white surface.	15%	Membuat sketsa dan melakis dengan warna dasar.




2.		25%	Progress pewarnaan pada objek.
3,		35%	Eksplorasi warna dan penambahan objek,
4.		50%	Penambahan warna pada objek rumah.



5.		60%	Progres pewarnaan dan penambahan objek.
6.		70%	Progres penambahan warna untuk membentuk cahaya.
7		80%	Progres penambahan warna untuk membentuk cahaya.


8.		100%	Progres penambahan warna untuk membentuk cahaya objek.
----	---	------	--

Tabel 3.3.2 Progress Karya 2


Karya 2			
No.	Dokumentasi	Progres	Keterangan
1.		15%	Membuat sketsa dan mulai pewarnaan dengan warna dasar.




2.		25%	Eksplorasi warna dan penambahan objek.
3,		35%	Progres penambahan warna dan objek.
4.		50%	Progres penambahan warna dan objek.

5.		60%	Progres penambahan warna dan objek.
6.		70%	Progres penambahan warna dan objek serta memainkan warna cahaya.
7		80%	Progres penambahan warna untuk membentuk cahaya.



8.		100%	<p>Progres penambahan warna untuk membentuk cahaya objek dan sedikit revisi exterior bangunan.</p>
----	---	------	--




Tabel 3.3.3 Progress Karya 3



Karya 3			
No.	Dokumentasi	Progres	Keterangan
1.		50%	<p>Progres penambahan warna.</p>

2.		65%	Progres penambahan cahaya dan objek.
3,		80%	Progres penambahan warna untuk membentuk cahaya dan objek.
4.		100%	Progres penambahan warna untuk membentuk cahaya objek dan sedikit revisi pada fasad bangunan.



Tabel 3.3.4 Progress Karya 4




Karya 4			
No.	Dokumentasi	Progres	Keterangan
1.		15%	Membuat sketsa dan mulai pewarnaan dengan warna dasar.
2.		25%	Eksplorasi warna.


3,		35%	Progres penambahan warna dan objek.
4.		50%	Progres penambahan warna dan objek.
5.		60%	Progres penambahan warna dan objek.

6.		80%	Progres penambahan warna dan objek serta memainkan warna cahaya.
7		100%	Progres penambahan warna untuk membentuk cahaya dan finishing.

Tabel 3.3.5 Progress Karya 5

Karya 5			
No.	Dokumentasi	Progres	Keterangan
1.		15%	Membuat sketsa dan mulai pewarnaan dengan warna dasar.
2.		25%	Eksplorasi warna.

3,		35%	Progres penambahan warna dan objek.
4.		50%	Progres penambahan warna dan.
5.		60%	Progres penambahan warna..

6.		100%	Progres penambahan warna dan objek serta memainkan warna cahaya dan finishing.
----	---	------	--



3.4 KONSEP PENYAJIAN KARYA

Perancangan karya adalah Langkah paling krusial dalam proses penciptaan yang menghubungkan eksplorasi ide dengan wujud visual. Di fase ini, konsep yang telah melalui berbagai eksperimen, eksplorasi dan pengolahan kini mulai dituangkan dalam bentuk visual yang lebih nyata. Untuk mencapai hasil yang optimal dan menyampaikan kedalaman narasi dalam karya ini, format penyajian yang ingin seniman pilih adalah Pameran Tunggal (*Solo Exhibition*). Pilihan ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan pengalaman mendalam dan fokus bagi penikmat seni, di mana isu *social comparison* dan kesenjangan sosial dapat di komunikasikan tanpa gangguan konteks dari karya seniman lain. Pameran tunggal akan dicapai bila karya-karya yang dibuat sesuai dengan syarat pemenuhan galeri, namun untuk saat ini syarat tersebut belum dicapai karena saat ini seniman memfokuskan membuat karya dengan jumlah syarat ketentuan lulus.

Sebagai tahap akhir dari konsep penyajian, penciptaan ini ditunjukkan dalam sebuah ruang di Galeri Astaka. Disini perancangan display ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah penempatan karya saja, namun juga dirancang untuk mengarahkan pengalaman pengunjung melalui setiap elemen visual mulai dari dominasi warna biru yang dingin hingga kontras tajam seperti cahaya kuning dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung analisis warna. Dengan memanfaatkan ruang galeri kampus sebagai media interaksi, perancangan ini mencakup detail teknis sebagai berikut.

1. Rencana Perwujudan Karya



Gambar 3.5 Penyajian Karya

(Sumber: Shamira Rahma Putri, 2026)

Pada tahap ini, perwujudan karya masih berada dalam fase konseptual dan perencanaan visual. Seluruh gagasan ide dituangkan ke dalam bentuk sketsa dan desain rencana yang meliputi perkiraan dimensi karya. Perencanaan ini berfungsi sebagai penggambaran penyajian

karya untuk meminimalisir kesalahan teknis dan memastikan bahwa visualis yang dihasilkan tetap konsisten dengan konsep awal yang sudah ditetapkan.

2. Proses Perwujudan Karya



Gambar 3.6 Perwujudan Karya

(Sumber: Shamira Rahma Putri, 2026)

Pada tahap proses perwujudan merupakan fase penerapan lapangan di mana seluruh rencana mulai dikerjakan secara fisik di lokasi Galeri Astaka. Pada tahap ini juga berfokus pada teknis display, yang seperti pengukuran presisi terhadap luas ruang, jarak antar karya, hingga penentuan tinggi dan rendahnya karya pada dinding pameran. Proses ini dilakukan untuk mempertimbangkan aspek kenyamanan pandang pengunjung serta dosen agar interaksinya dengan karya dapat terlihat dengan baik.

3. Finalisasi Karya



Gambar 3.7 Finalisasi Karya

(Sumber: Shamira Rahma Putri, 2026)

Pada tahap finalisasi merupakan tahap akhir pada rangkaian penyajian karya, di sini seluruh karya telah terpasang secara sempurna. Tahap ini mencakup penyelesaian akhir pada area display, pengaturan pencahayaan, serta pemasangan elemen yang informatif seperti judul karya pada *caption*. Dengan selesainya tahap finalisasi ini, seluruh karya siap untuk diapresiasi oleh penikmat seni dalam kondisi yang baik.


BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

4.1 PENJELASAN KARYA



4.1.1 Penjelasan karya 1 “satu kota, dua dunia“

Tabel 4.1. 1 Deskripsi Karya 1: Satu Kota, Dua Dunia

KARYA 1		
		
Dimensi	Gaya Lukisan	Media
120x100	Impressionism Art	Pensil
		Cat Akrilik

Deskripsi: Lukisan dibagi secara jelas menjadi tiga lapisan horizontal, menciptakan kontras yang tegas. Lapisan Atas diisi oleh bangunan-bangunan modern dan besar. Ini mewakili kelas atas, kekayaan, atau kehidupan yang ideal yang menjadi objek perbandingan dalam konteks *social comparison*. Lapisan Tengah (Pemisah), area jembatan berfungsi sebagai penghalang fisik dan metaforis yang memisahkan kedua dunia. Lapisan Bawah, diisi oleh rumah-rumah kecil, padat, dan bertumpuk. Ini merepresentasikan kelas bawah, kemiskinan, atau realitas yang terabaikan. Pada lukisan ini, terdapat kontras tajam antara bangunan yang bercahaya kuning terang dengan bangunan yang biru gelap/redup. Maka bngunan yang terang melambangkan posisi ideal atau kesuksesan yang ingin dicapai, sementara bangunan gelap melambangkan realitas diri yang terasa biasa saja atau kurang.

Tabel 4.1. 2 Analisis Formal Karya 1

No.	Karya 1	Analisis Formal	Keterangan
1.		<p>Warna</p>	<p>Biru Tua/Gelap, mengartikan kesan yang dingin, kemewahan yang berjarak. Dalam konteks lukisan malam yang gelap ini melambangkan kesendirian, perbedaan dan suasana suram yang menyertai isu kesenjangan. Kuning Terang/Oranye, digunakan untuk jendela dan bingkai arsitektur di lapisan atas. Warna hangat ini melambangkan kebahagiaan, kehangatan, atau kemakmuran. Namun, dalam kontras dengan biru dingin, cahaya ini menjadi fokus iri hati dan kerinduan ini adalah "kehidupan ideal" yang tampak begitu terang dan menarik perhatian di kegelapan, inti dari social comparison.</p>
2.		<p>Simbolisme</p>	<p>Tembok pembatas atau sistem yang memisahkan kelas. Simbol kemakmuran, akses, dan kekuasaan pada cahaya murah atas. Simbol kerumunan dan ketidak mampuan rakyat yang bertahan hidup di bawah bayang-bayang</p>

			sistem pada atap rumah dibagian bawah.
3.		Penekanan	Penekanan utama terletak pada deretan rumah dengan warna kuning dan lampu jalan di bagian atas. Hal ini disengaja agar mata penonton pertama kali tertuju pada kemewahan (<i>point of interest</i>), baru kemudian secara perlahan "turun" menemukan realitas pemukiman di bawahnya.
4.		Estetika	Estetika karya ini berupa pertentangan. Keindahan rumah yang modern dan hangat, sementara pemukiman bawah yang berantakan justru terasa lebih "dingin" karena penggunaan warna biru gelap yang lebih banyak.

Interpretasi

Lukisan ini menginterpretasikan kenyataan yang bertentangan dalam kehidupan pemukiman padat penduduk, di mana kemewahan dan keterbatasan hidup berdampingan secara bersamaan namun terpisah secara psikologis. Penggunaan warna cerah pada bangunan diatas mengartikan sebagi citra ideal yang sering dipamerkan di media sosial, sementara area yang lebih redup mewakili kenyataan diri yang merasa rendah.

Evaluasi

Karya ini menyampaikan pesan kritik sosial melalui komposisi yang membagi bidang secara kuat antara si kaya dan si miskin. Lukisan ini efektif sebagai media refleksi atas ketidakstabilan emosional akibat perbandingan sosial di era digital.

4.1.2 Penjelasan karya 2 “bukan tempatnya“

Tabel 4.1. 3 Deskripsi Karya 2: Bukan Tempatnya

KARYA 2



Dimensi	Gaya Lukisan	Media
70x90	Impressionism Art	Pensil
		Cat Akrilik

Deskripsi: Perbandingan sosial terjadi karena adanya jarak sosial dan ekonomi yang besar. Lukisan ini tidak hanya menggambarkan ketidaksetaraan harta, tetapi juga menyiratkan kesulitan dalam membangun relasi yang sehat di tengah perbedaan lingkungan yang tidak setara. Lukisan ini menyerukan bahwa agar pertemanan atau relasi sosial dapat berkembang secara sehat dan menghindari tekanan perbandingan sosial yang merusak, kesetaraan dalam kondisi dasar. Dalam konteks ini, kesetaraan bukan berarti kekayaan yang sama persis, tetapi adanya kesamaan latar belakang pengalaman, nilai, dan kemampuan akses yang membuat perbandingan menjadi lebih konstruktif seperti yang dipicu oleh visual yang tidak seimbang ini. Ada pemisahan yang jelas antara bangunan besar dan terang di bagian atas dengan deretan rumah kecil, padat, dan gelap di bagian bawah. Bangunan dengan cahaya kuning besar tampak menghimpit bangunan biru yang lebih kecil di tengah, kabel-kabel listrik yang semrawut di area perumahan kecil menciptakan kesan sesak. Maka bangunan besar yang dominan menunjukkan bagaimana pencapaian orang lain bisa terasa mengintimidasi di ruang personal mereka karena di lukisan itu rumah yang mewah adalah minoritas.

Tabel 4.1. 4 Analisis Formal Karya 2

No.	Karya 2	Analisis Formal	Keterangan
-----	---------	-----------------	------------

1.



Warna



Biru & Kuning Terang, Mewakili kelas dengan *privilege*, kemewahan, atau kondisi yang paling ideal. Jendela-jendela yang menyala kuning terang adalah objek perbandingan yang terlihat. Cahaya ini melambangkan hal-hal yang diidealkan, contohnya seperti kebahagiaan, kenyamanan, atau kesuksesan, yang dilihat oleh orang-orang di bawah. Merah Tua pada atap rumah & Biru Gelap pada dinding rumah, mewakili perumahan yang padat, dan sedikit terabaikan. Warna merah tua yang kusam dan rusak gelap menunjukkan keterbatasan dan kesuraman, yang sangat kontras dengan terang di atas. Jika bangunan di atas kuning/biru terang adalah teman dari bangunan di bawah merah tua, biru/kusam, maka hubungan tersebut berada dalam kesenjangan besar. Perbedaan yang mencolok, yang secara visual

			<p>direpresentasikan oleh warna pemisah, secara psikologis akan menghasilkan iri hati dan kecemasan (pada pihak bawah). Mereka akan terus-menerus membandingkan realitas hidup mereka yang kusam dengan "cahaya" dan kemudahan yang dimiliki bangunan yang cerah di atas, sesuai dengan teori <i>social comparison</i> (terutama perbandingan ke atas).</p>
2.		<p>Simbolisme</p>	<p>Cahaya sebagai Harapan atau Kehidupan, Jendela yang bersinar terang di tengah kegelapan biru melambangkan kesalah hadiran tempat/lingkungan manusia, kehangatan rumah. Tiang listrik dan kabel bisa melambangkan keterhubungan manusia.</p>
3.		<p>Penekanan</p>	<p>Fokusnya berada pada rumah dengan jendela besar bercahaya kuning di tengah. Penggunaan warna paling terang di area ini secara menarik mata pengamat langsung ke pusat lukisan (<i>point of interest</i>).</p>
4.		<p>Estetika</p>	<p>Keindahan tidak dicapai melalui kemiripan realistik, melainkan melalui impresi bentuk dan warna untuk menyampaikan perasaan</p>

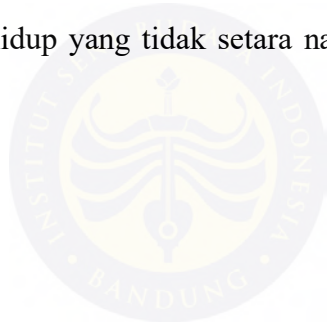
					<p>subjektif pelukis terhadap suasana tersebut.</p>
--	--	---	--	--	---

Interpretasi

Judul ini fokus pada perasaan keterasingan dan perasaan tidak memiliki tempat, saat seseorang berada di lingkungan yang dianggap lebih tinggi status sosialnya. Bangunan megah yang mendominasi cahaya dengan fasad berkilauan diinterpretasikan sebagai sifat intimidatif. Ketidakcocokan bangunan pada lukisan ini juga yang bisa menjadi sifat intimidatif dari bangunan kecil rapat karena bangunan-bangunan tersebut adalah mayoritas jumlahnya.

Evaluasi

Secara estetika, penggunaan teknik *vibrant color* pada karya ini menciptakan suasana yang kontras. Karya ini memvisualisasikan isu psikologis ke dalam bentuk arsitektural yang nyata. Karya ini diharapkan memiliki nilai edukatif dalam mengingatkan penikmat seninya akan dampak negatif dari gaya hidup yang tidak setara namun sering ditampilkan di media sosial.



4.1.3 Penjelasan karya 3 “cahaya yang memilih“

Tabel 4.1. 5 Deskripsi Karya 3: Cahaya yang Memilih

<p>KARYA 3</p>






Dimensi	Gaya Lukisan	Media
60x80	Impressionism Art	Pensil
		Cat Akrilik

Deskripsi: Upaya memaksakan diri ini sering dipicu oleh *upward social comparison* di mana individu mengadopsi standar dan gaya hidup yang jauh dari kondisi finansial atau sosial mereka. Lukisan ini adalah narasi visual tentang perjuangan yang dialami oleh individu dari kelas bawah ketika mereka mencoba untuk mereposisi dan memaksakan diri ke dalam strata sosial yang lebih tinggi, seringkali hanya menghasilkan ilusi kemewahan dengan memosisikannya dengan strata atas di tengah kondisi yang keras dan dingin. Rumah kecil menghimpit di bagian bawah atau cenderung gelap, dan anonim. Sebaliknya, bangunan yang menjadi objek perbandingan memiliki arsitektur yang lebih menonjol dan pencahayaan yang eksklusif. Perilaku *social comparison* sering dipicu oleh keinginan untuk tampil berbeda atau *stand out*.

Tabel 4.1. 6 Analisis Formal Karya 3

No.	Karya 3	Analisis Formal	Keterangan
1.			Lukisan ketiga ini adalah visualisasi dari hasil upaya

		Warna	<p>penampilan luar yang bersinar di tengah lingkungan yang dingin (biru) dan keras, masuk atau memposisikan diri ke kalangan atas akan digambarkan sebagai upaya yang cukup berbahaya karena adanya hambatan fisik dan struktural yang solid mengikuti seperti rumah modern disekitarnya.</p>
2.		Simbolisme	<p>Warna biru sering menyimbolkan ketenangan atau kesepian, sementara cahaya kuning di rumah mewah melambangkan kehangatan, kehidupan, atau harapan di dalam ruang privat rumah yang ada di dunia yang gelap.</p>
3.		Penekanan	<p>Penekanannya terletak pada pusat komposisi, yaitu rumah kecil yang seolah tampak memakan cahaya disekitarnya dari terang menjadi gelap.</p>
4.			<p>Mengacu pada estetika Impresionisme Ekspresionisme.</p>

		<p>Estetika</p>	<p>Keindahannya tidak terletak pada kemiripan objek dengan realitas, melainkan pada distorsi bentuk dan emosi yang terpancar melalui goresan kuas yang kasar dan pemilihan warna yang berani.</p>
--	---	------------------------	---

Interpretasi

Lukisan ini menggambarkan bahwa meskipun seseorang yang memaksakan dan ingin berada dalam ruang status sosial tinggi yang sama misalnya lingkungan kampus, pengalaman mereka akan sangat berbeda karena perbedaan status ekonomi. Ruang yang tampak sama sebenarnya juga menyimpan jurang pemisah yang dalam.

Evaluasi

Komposisi dalam karya ini memberikan kesan penuh sesak yang mencerminkan tekanan mental mahasiswa. Evaluasi secara formal menunjukkan bahwa keseimbangan antara elemen visual dan ruang kosong berhasil menciptakan harmoni yang menarik namun tetap provokatif. Karya ini bertujuan mengeksplorasi bangunan sebagai bahasa visual pesan sosial.

4.14 Penjelasan karya 4 “ruang yang sama I”

Tabel 4.1. 7 Deskripsi Karya 4: Ruang yang Sama I

<p>KARYA 4</p>




Dimensi	Gaya Lukisan	Media
100x80	Impressionism Art	Pensil
		Cat Akrilik

Deskripsi: Karya keempat ini menghadirkan kesetaraan bukan dengan mencampur kedua kelas, melainkan dengan memuliakan subjek yang sebelumnya berada di bawah. Di karya keempat ini, pemukiman yang tadinya gelap dan terhimpit kini tampil dengan penuh warna, dan memiliki cahayanya sendiri. Karya ini menampilkan lanskap pemukiman padat dengan penuh warna. Berbeda dengan lukisan sebelumnya, rumah-rumah di sini digambarkan dengan palet warna *vibrant color* dan memiliki sumber cahayanya masing-masing dari setiap jendelanya.

Tabel 4.1. 8 Analisis Formal Karya 4

No.	Karya 4	Analisis Formal	Keterangan
1.		<p>Warna</p>	<p>Berbeda dengan lukisan sebelumnya yang hanya menggunakan dua warna (biru dan kuning) pada bangunannya yang terkesan dingin dan seolah tidak hidup, di lukisan ini</p>

			<p>menggunakan merah, ungu, hijau, oranye, dan biru secara bersamaan. Ini melambangkan kehidupan keberagaman yang harmonis. Kesederhanaan tidak digambarkan dengan warna kusam, melainkan dengan kekayaan warna yang menunjukkan kehidupan yang komunal dan inklusif. Akses Kuning pada jendela-jendela di pemukiman ini memiliki warna kuning yang identik dengan cahaya di bangunan mewah pada lukisan sebelumnya. Ini adalah poin kunci kesetaraan yaitu cahaya (harapan/kehidupan) yang ada di dalam rumah sederhana sama terangnya dengan yang ada di bangunan mewah.</p>
2.		<p>Simbolisme</p>	<p>Cahaya kuning yang sama di kedua lukisan melambangkan martabat manusia yang setara. Tidak ada cahaya yang lebih redup dan keduanya sama-sama hidup.</p>
3.			<p>Lukisan ini menggunakan palet biru (dingin) sebagai latar belakang dan</p>

		Keselarasan	kuning/oranye (hangat) sebagai fokus.
4.		Estetika	Estetika kedua lukisan ini bergantung kontras antara gelapnya lingkungan (biru) dengan terangnya sumber cahaya. Ini menciptakan suasana yang setara dan damai.

Interpretasi

Berbeda dengan karya-karya sebelumnya yang menunjukkan perbedaan, lukisan ini diinterpretasikan sebagai titik jawaban di mana subjek mulai menemukan penerimaan diri. Judul "Ruang yang Sama I" menunjukkan pada kesadaran bahwa baik bangunan mewah maupun rumah sederhana berada di bawah langit yang sama dan berpijak pada bumi yang sama. Karya ini merepresentasikan bahwa manusia tidak ditentukan oleh kemegahan bangunan yang di tempatinya. Ini adalah jawaban atas kecemasan *social comparison* dan juga sebuah ajakan untuk melihat bahwa di ruang kehidupan ini, posisi kita semua adalah sama dan setara.

Evaluasi

Karya ini secara estetika mencapai harmoni yang lebih tenang dibandingkan karya sebelumnya. Penataan komposisi yang tidak lagi saling mendominasi menunjukkan kematangan konsep dalam merespons isu sosial. Lukisan ini diharap efektif secara komunikasi, karena mengubah narasi kecemburuan sosial menjadi sebuah penerimaan sosial.

4.15 Penjelasan karya 5 “ruang yang sama II“

Tabel 4.1. 9 Deskripsi Karya 5: Ruang yang sama II

KARYA 5




Mm ,mDimensi	Gaya Lukisan	Media
100x120	Impressionism Art	Pensil
		Cat Akrilik

Deskripsi: Karya kelima ini merepresentasikan kesetaraan melalui standarisasi martabat. Bangunan-bangunan yang ditampilkan memiliki bentuk modern yang serupa, menunjukkan bahwa dalam dunia yang setara, akses terhadap ruang yang layak, estetika, dan cahaya adalah hak dasar bagi setiap individu, baik dalam pertemanan maupun pasangan. Lukisan ini menampilkan deretan bangunan modern dengan bentuk yang tegas dan seragam. Setiap gedung memiliki jendela besar yang memancarkan cahaya hangat berwarna kekuningan, yang terpantul dengan indah di atas permukaan air pada jalan di bagian bawah. Penggunaan warna-warna *vibrant color* pada fasad gedung adalah kesan keragaman harmonis tanpa adanya perbedaan kelas yang mencolok seperti pada lukisan-lukisan sebelumnya.

Tabel 4.1. 10 Analisis Formal Karya 5

No.	Karya 4	Analisis Formal	Keterangan
1.			Didominasi Biru dan Kuning-Oranye, penggunaan skema warna

		<p style="text-align: center;">Warna</p>	<p>komplementer menciptakan energi yang dinamis. Langit biru yang gelap memberikan kesan megah, namun jendela-jendela yang menyala dengan warna kuning keemasan memberikan kesan nyawa dan kehangatan di dalam bangunan yang kaku. Warna Tanah, meskipun gedungnya modern, pemilihan warna dinding yang menyerupai tanah dan semen memberikan kesan bahwa bangunan ini tetap berpijak pada realitas yang sama dengan pemukiman sederhana.</p>
<p>2.</p>		<p style="text-align: center;">Simbolisme</p>	<p>Refleksi di Atas Air: Cahaya yang memantul di permukaan air menggunakan sapuan warna yang sama dengan jendela. Ini secara simbolis menunjukkan bahwa kemewahan (gedung tinggi) tidak berdiri sendiri; ia terpantul dan menyentuh air, menciptakan keseimbangan visual.</p>
<p>3.</p>		<p style="text-align: center;">Keselarasan</p>	<p>Kedua lukisan ini menggunakan palet biru (dingin) sebagai latar belakang dan kuning/oranye (hangat) sebagai fokus.</p>

4.		Estetika	Estetika pada karya ini tidak datang dari detail yang rapi, melainkan dari keberanian ekspresi.
----	---	-----------------	---

Interpretasi

Sebagai puncak dan jawaban dari seluruh karya penciptaan, lukisan ini menginterpretasikan hilangnya batasan psikologis akibat perbandingan sosial. Jika pada karya sebelumnya jembatan atau jarak menjadi pemisah, di sini bangunan mewah dan bangunan kecil ditampilkan dalam interaksi visual yang setara dan melengkapi. Objek bangunan kecil tidak lagi tampak dibuat seolah-olah tenggelam di bawah bayangan bangunan megah, melainkan tampil dengan pancaran cahaya yang sama kuatnya. Karya ini adalah representasi dari kedamaian dan penerimaan di mana individu tidak lagi merasa perlu berkompetisi secara negatif, melainkan merayakan keberagaman posisi hidup dalam kesetaraan.

Evaluasi

Karya ini merupakan pencapaian konsep yang paling tuntas. Penggunaan teknik *vibrant color* mencapai puncaknya di sini, di mana warna tidak lagi digunakan untuk membedakan kelas ekonomi, melainkan untuk merayakan keberadaan. Evaluasi formal menunjukkan penyajian keseimbangan visual yang melambangkan keadilan sosial. Lukisan ini menutup karya penciptaan ini dengan memberikan solusi visual atas fenomena *social comparison*, membuktikan bahwa seni lukis impresionistik bisa menjadi medium refleksi diri yang secara positif.

BAB V

KESIMPULAN

Penciptaan lukisan ini menyimpulkan bahwa fenomena *social comparison* di lingkungan mahasiswa, yang dipicu oleh penggunaan media sosial, dapat direpresentasikan secara visual melalui metafora objek bangunan. Penggunaan gaya impresionistik dengan teknik *vibrant color* menyimbolkan ketidakstabilan emosional, kecemasan, dan tekanan psikologis akibat perbandingan sosial melalui fokus pada efek permainan warna sebagai cahaya. Bangunan dalam karya ini tidak hanya hadir sebagai objek fisik, melainkan sebagai kiasan visual yang mencerminkan status sosial dan kondisi ekonomi, di mana ada kontras antara kemegahan dan kesederhanaan bangunan menjadi bentuk visual kesenjangan sosial. Sebagai hasil akhir, lima karya penciptaan lukisan yang dihasilkan melalui berbagai tahapan kreatif ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman visual mengenai korelasi antara seni, psikologi warna, dan kritik sosial kontemporer di era digital.



SARAN

Dalam proses penyajian penciptaan lukisan ini, saat karya di displai di Galeri Astaka selama seminggu, namun saat di hari ketiga sudah banyak sekali barang-barang dari luar yang menggunakan Galeri seolah-olah itu adalah Gudang. Sehingga saat pameran berlangsung terutama pada hari-hari kritis displai sangat disayangkan karena barang-barang tersebut menutupi karya. Diperlukan upaya untuk menumbuhkan kesadaran dalam memperlakukan karya seni di lingkungan akademis seni, sehingga mahasiswa atau pihak kampus lainnya mengerti cara menghargai dan memuliakan karya seni yang ada.

Berdasarkan proses penciptaan yang telah dilakukan, diharapkan kepada mahasiswa seni lainnya untuk lebih peka dalam mengangkat isu psikologis yang berada di kampus saat ini dan dampak negatifnya juga dari penggunaan media sosial.



DAFTAR PUSTAKA

- Art Institute Chicago. (2020). *American Gothic*. Retrieved from <https://www.artic.edu/>
- Ayesha, N. (2022). *The impact of social media on consumer behaviour: Trends, challenges, and opportunities*.
- Cahyani Firdaus, D. P. (2023). Mengenal social comparison pada mahasiswa pengguna media sosial. *Jurnal UTS*, 12–17.
- Cerebral. (2025, Februari 17). *Psikologi di balik FOMO (Fear of Missing Out)*. Faktor Psikologis di Balik FOMO. <https://www.resiliencelab.us/thought-lab/psychology-behind-fomo>
- Crusius, J. (2022, February). *Social comparison: Theory, research, and applications*. Retrieved from ResearchGate.
- Daniel. (2018). Gerakan impresionisme, Debussy dan “Clair de Lune”: Sebuah refleksi pada perubahan, 63.
- de Baca, M. (n.d.). *Minimalism*. In *Routledge Encyclopedia of Modernism*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/0123456789-REM1897-1>
- Denney, E. (2021, May 2). *Kerry James Marshall Past Times*. Retrieved from Prezi.
- Fakhri, N. (2017). Teori perbandingan sosial. *ResearchGate*, 6–9.
- Huang, C. (2017). Time spent on social network sites and psychological well-being: A meta-analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(6), 346–354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0758>
- Jennifer. (2007). Visual representations as artefacts of knowing, 5.
- Johnson. (2021). *Look up, look down: Articulating inputs and outputs of social media social comparison*.
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>
- Khadijah, K. (2023). *Fear of missing out (FOMO) dalam perspektif teori solution focused brief counseling*, 337–338.
- Musrikah. (2023). Karakteristik representasi visual, verbal, dan simbolis matematis mahasiswa calon guru sekolah dasar, 2848.
- Pandanari, D. S. (2024). Harmoni perkembangan seni impresionisme dan pemikiran Henri Bergson. *Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3.

- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Sema, D. (2018). Gerakan impresionisme, Debussy dan "Clair de Lune": Sebuah refleksi terhadap perubahan. *Media Neliti*, 3–4.
- Smith. (2020). Social comparison and life satisfaction in social media: The role of mattering and state self-esteem, 28.
- Sri Pandanari, D. (2025). Konsep estetika impresionisme dalam pemikiran Henri Bergson. *Indonesian Character Journal*, 2(2), 37–44. <https://doi.org/10.21512/icj.v2i2.11593>
- Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. Jonathan Cape.
- SUGA, T. A. (2020). Hubungan antara fear of missing out (FoMO) dengan intensitas penggunaan media sosial pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya (Unesa), 9–11.
- Tukwatsibwe. (2025). *Exploring the aesthetics of minimalism in art*, 63.
- Vogel, E. (2023). *Social comparison, social media, and self-esteem*.
- Yusranida Hidayati, & Muhammad Irwan Padli Nasution. (2025). Fenomena FOMO (fear of missing out) di era digital: Studi tentang dampaknya pada Gen Z. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(3), 1218–1228.
- Zen, A. P. (2022). Analisis karya fotografi: BnW Minimalism Magazine. *Visualideas*, 2(2), 63–69. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.906>
- Feldman, E. B. (1967). *Varieties of Visual Experience: Art as Image and Idea*. Prentice-Hall.
- Festinger, L. (1954). *A Theory of Social Comparison Processes*. Human Relations.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1.....	4
Lampiran 1.2.....	5
Lampiran 1.3 Laporan Bimbingan.....	6



LAMPIRAN 1

DOKUMENTASI OBSERVASI



Lampiran 1.1

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

LAMPIRAN 2

DOKUMENTASI NARASUMBER WAWANCARA



Lampiran 1.2

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR, GELOMBANG 2, PRODI SENI RUPA MURNI,
2025-2026

NAMA MAHASISWA	Shabrina Hafiza Hafiz
NIM	21132032
PRODI/ MINAT STUDI	Seni Rupa
PEMBIMBING 1	Dr. Agus Cahyaning S. In., M.Sn.
PEMBIMBING 2	Hilman Saqib Kusdinar S. Pd., M.Sn.

JUDUL SKRIPSI/ TUGAS AKHIR
Representasi Visual "Social Comparison" Melalui
Penggunaan Pola Penempatan Tulisan Ingresionistik

No.	Tanggal	Pokok Bahasan	Catatan Perbaikan	Paraf P1	Paraf P2
1.	21/2025	Penempatan karya	Perdalam dan kejaran Ingresionistik		
2.	23/2025	Penempatan karya	Pembuatan garis dan jumlah		
3.	29/2025	Penempatan karya	Pembuatan sketsa dan penulisan		
4.	30/2025	Penempatan karya	Detailisasi karya		
5.	19/2025	Penulisan 2	Landasan Visual dan Konsep Visual		
6.	20/2025	Penulisan	Praktik Kerja		
7.	24/2025	Penempatan	Pembuatan tema Visual dan jumlah		
8.	22/2025	Penempatan karya	Pembuatan dan Pembuatan Sketsa		
9.	1/2026	Penempatan	Detailisasi dan Pembuatan tema Bahasa Tulisan.		

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR, GELOMBANG 2, PRODI SENI RUPA MURNI,
2025-2026

NAMA MAHASISWA	Shabrina Hafiza Hafiz
NIM	21132032
PRODI/ MINAT STUDI	Seni Rupa
PEMBIMBING 1	Dr. Agus Cahyaning S. In., M.Sn.
PEMBIMBING 2	Hilman Saqib Kusdinar S. Pd., M.Sn.

JUDUL SKRIPSI/ TUGAS AKHIR
Representasi Visual "Social Comparison" Melalui
Penggunaan Pola Penempatan Tulisan Ingresionistik

No.	Tanggal	Pokok Bahasan	Catatan Perbaikan	Paraf P1	Paraf P2
1.	1/2026	Penulisan	Landasan Abstrak		
2.	10/2025	Penempatan	Penempatan karya		
3.	19/2025				
4.	7/2026				
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR, GELOMBANG 2, PRODI SENI RUPA MURNI,
2025-2026

NAMA MAHASISWA	Shabrina Hafiza Hafiz
NIM	21132032
PRODI/ MINAT STUDI	Seni Rupa
PEMBIMBING 1	Dr. Agus Cahyaning S. In., M.Sn.
PEMBIMBING 2	Hilman Saqib Kusdinar S. Pd., M.Sn.

JUDUL SKRIPSI/ TUGAS AKHIR
Representasi Visual "Social Comparison" Melalui
Penggunaan Pola Penempatan Tulisan Ingresionistik

No.	Tanggal	Pokok Bahasan	Catatan Perbaikan	Paraf P1	Paraf P2
1.	20/2025	Judul dan Isi	Membuat Riwayat Pembuatan, Sketsa dan Sistematisasi Pembuat		
2.	23/2025	Penulisan, Babasan masalah, kajian pustaka	Memfaktorisasi pokok bahasan.		
3.	23/2025	kejaran konsep	Perubahan Babasan dan kejaran konsep		
4.	24/2025	Detailisasi, kajian pustaka Pembuatan masalah	Memperbaiki dan memerinci Babasan		
5.	26/2025	kajian pustaka	Memperbaiki pokok bahasan minimalisasi.		
6.	4/2026	Penempatan karya	Membuat sketsa dan awal kejaran		
7.	9/2025	Penempatan karya	Konsep Pembuat Pembuatan karya		
8.	4/2025	Penulisan	Isi Bab III		
9.	6/2025	Penempatan	Pembuat tema Visual Penempatan		

Lampiran 1.3 Laporan Bimbingan

GLOSSARIUM

Bangunan: Objek fisik yang digunakan sebagai metafora visual dalam karya untuk merepresentasikan strata sosial, kondisi ekonomi, dan identitas diri.

Fear Of Missing Out (FoMO): Perasaan cemas atau khawatir yang timbul karena merasa tertinggal dari pengalaman atau tren yang sedang dinikmati orang lain, yang sering kali dipicu oleh unggahan di media sosial.

Hedonisme: Gaya hidup yang mengutamakan kesenangan dan kepuasan materi sebagai tujuan utama, yang dalam konteks skripsi ini berkaitan dengan perilaku konsumtif mahasiswa akibat tekanan sosial.

Impresionistik: Aliran seni lukis yang fokus pada penangkapan impresi sesaat, khususnya permainan cahaya dan warna secara spontan, serta penggunaan sapuan kuas yang pendek dan putus-putus.

Kesenjangan Sosial: Ketidakseimbangan atau perbedaan yang mencolok dalam status sosial dan kondisi ekonomi di masyarakat, yang divisualisasikan melalui kontras objek bangunan megah dan sederhana.

Live Painting: Proses melukis secara langsung di lokasi objek berada untuk menangkap perubahan cahaya dan atmosfer secara akurat secara real-time.

Metafora: Penggunaan suatu objek dalam hal ini bangunan untuk mewakili atau menyimbolkan ide, konsep, atau emosi yang lebih abstrak seperti status sosial atau kecemasan.

Representasi Visual: Proses penggambaran atau pelukisan ide, konsep, atau realitas abstrak ke dalam bentuk atau objek visual yang konkret agar dapat dipahami secara visual.

Social Comparison: Proses psikologis di mana individu mengevaluasi diri sendiri dengan cara membandingkan kemampuan, prestasi, atau gaya hidupnya dengan orang lain.

Vibrant Color: Teknik penggunaan warna-warna cerah, jenuh, dan kontras untuk menciptakan suasana emosional yang kuat dan menarik perhatian penikmat seni.

