

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Erikson, E. H. 1950. *Childhood and society*. New York: Norton.
- Hendriyana, Husen. 2021. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Ied Research and practice-based research seni rupa, kriya dan desain*. Yogyakarta : ANDI.
- Hendriyana, H., & Ds, M. (2022). *Rupa dasar (Nirmana): Asas dan prinsip dasar seni visual*. Penerbit Andi.
- Munro, Thomas (1956). *Toward Science in Aesthetic*. New
- Musman, Asti. 2020. *Seharusnya Tidak Begitu: Cara Paling Serius Menghadapi Kecemasan dan Ketidakpuasan*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Putra, Y. W. S., Priyoatmoko, W., Fitriati, T. N., Kusuma, A. F. A. A., Rahmayadi, G. E., Wardhani, D., ... & Setiawan, D. (2024). *Pengantar Teknologi Multimedia*. TOHAR MEDIA.
- Spanjaard, Helena. 2018. *“Cita-cita Seni Lukis Indonesia Modern 1900-1995”*. Ringkasan ini. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta : Buku Baik dan Jendela.
- Soedarsono, R.M. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung; MSPI
- Suderburg, E. (Ed.). 2000. *Space, site, intervention: situating installation art*. U of Minnesota Press.
- Supriatna, 1999. *Kulminasi Nafsu Angkara*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Tambayong, Yapi. 2012. *123 Ayat tentang Seni*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Wibowo, Agung Setiyo. 2017. *Mantra Kehidupan Sebuah Refleksi Melewati Fresh Graduate Syndrome Quarter-life crisis*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Jurnal:

- Abdi, P. B. S., & Angge, I. C. (2021). Analisis Teknik Seni Lukis Sutra Tjiplies. *Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 501-508.
- Amrullah, B., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2023). Penciptaan Karya Seni Lukis Bertemakan Dampak Pencemaran Lingkungan dengan Metode Penciptaan Alma Hawkins. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(3), 460-474.
- Arini, D. 2021. "Emerging Adulthood : Pengembangan Teori Erikson Mengenai Teori Psikososial Pada Abad 21". *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(01), 11–20. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i01.1377>
- Ban, T. A. 2006. The role of serendipity in drug discovery. *Dialogues in clinical neuroscience*, 8(3), 335-344.
- Banianto, B., Widiarti, L., & Erfahmi, M. S. (2018). BAHASA TUBUH DALAM KARYA SENI PATUNG REALISME. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(2).
- Cahyasari, M. S. D., & Winta, M. V. I. 2022. Menemukanali berbagai manifestasi quarter life crisis pada perempuan usia dewasa awal yang belum menikah. *Reswara Journal of Psychology*, 1(1), 1-15.
- Cuní, J., Cuní, P., Eisen, B., Savizky, R., & Bové, J. 2012. "Characterization of the binding medium used in Roman *Encaustic* paintings on wall and wood". *Analytical methods*, 4(3), 659-669.
- Djundjung, Jenny M. "Living in Limbo: the Buddha of Suburbia and the Final Passage." *K@ta*, vol. 3, no. 1, 1 Jun. 2001, pp. 1-7, doi:10.9744/kata.3.1.1-7.
- Fikri, Helmy R. 2015. "Analisis Karya Sketsa M. Thalib Prasodjotahun 1983 Sampai 2008." *Jurnal Seni Rupa*, vol. 3, no. 03.
- Fraisse, V., Giannini, N., Guastavino, C., & Boutard, G. (2022). Experiencing sound installations: a conceptual framework. *Organised Sound*, 27(2), 227-242.
- Girard, A. P. 2021. Composing the World in Spanish Colonial Painting: The Descent of Christ into Limbo and the Pilgrimage to Paradise, *Doctoral dissertation*.
- Hidayati, L. N., & Harsono, M. (2021). Tinjauan literatur mengenai stres dalam organisasi. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 18(1), 20-30.

- Karisma, N., Rofiah, A., Afifah, S. N., & Manik, Y. M. (2023). *Kesehatan Mental Remaja dan Tren Bunuh Diri: Peran Masyarakat Mengatasi Kasus Bullying di Indonesia*. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 560-567.
- Kelly, N. A. 2010. "What is Installation Art?". *Irish Museum of Modern Art*
- Kurniawan, I. W. E., Pemayun, T. U. N., & Suardana, I. W. (2018). Ekspresi Emosi Dalam Seni Patung. *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 22(2), 63-69.
- Liao, Dajie. 2021. "Application of Metal Composite Materials in Hot *Encaustic*". *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*. Doi: 10.1088/1755-1315/692/3/032057.
- Madarita, Madarita, et al. "Peter's Psychosocial Development In Prodigal Son Novel By Danielle Steel." *Ilmu Budaya*, vol. 3, no. 4, 3 Oct. 2019, pp. 485-495, doi:10.30872/jbssb.v3i4.2504.
- Mujiono. 2011. "Seni Rupa Dalam Perspektif Metodologi Penciptaan: Refleksi Atas Intuitif Dan Metodis". *Imajinasi*. https://sipadu.isi-ska.ac.id/sidos/rpp/20171/rpp_97966.pdf (diakses pada 07/10/22. 19:00 WIB)
- Pudjiastuti, Wiwik. "Jenis-Jenis Bahan Berubah Fasa Dan Aplikasinya." *Jurnal Kimia dan Kemasan*, vol. 33, no. 1, 12 Apr. 2011, doi:10.24817/jkk.v33i1.1838.
- Putra, T. P. (2019). Analisis Isi Teks Pengantar Kuratorial Mikke Susanto Antara Tahun 2000-2017. *Ars (Jurnal Seni rupa & Desain)*, 22(03), 139-147.
- Rachmadi, Gustiyan, Husen Hendriyana, and Fajar Rahadian. "Penerapan seni patung pada karya seni berbasis lingkungan dengan memanfaatkan bahan limbah kayu perkebunan." *Prosiding ISBI Bandung* (2023).
- Rachminingsih, I., Sundari, Y., & Fadhlurrohman, M. G. (2024). METAFORA KONSEPTUAL DALAM PESAN KURATOR PADA TEKS KURATORIAL. *Bookchapter ISBI Bandung*.
- Radaeva, E. A. 2022. "Expressionist Discourse of Wax Figures in the History of Cinema. Izvestiya of the Samara Russian Academy of Sciences scientific center". *Social, humanitarian, medicobiological sciences*, 24(2), 84-92.
- Rihayat, Teuku, et al. "Modification of Polyurethane Coating Based on Palm Oil with Filler Bentonite to Improve Heat Resistant Properties." *Jurnal Polimesin*, vol. 18, no. 1, 28 Feb. 2020, pp. 68-73, doi:10.30811/jpl.v18i1.1655.

- Sari, M. A. P. (2021). Quarter Life Crisis pada Kaum Millennial. *Program Studi Strata I Pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi*. Retrieved from http://eprints.ums.ac.id/93077/2/NASKAH_PUBLIKASI.pdf
- Sulhawi, Zalfa R. R. 2015. "Seni Instalasi Dengan Tema Depresi." *Jurnal Seni Rupa*, vol. 3, no. 2.
- Supriatna, S. 1999. "Kulminasi Nafsu Angkara", Universitas Komputer Indonesia, IOS Number: [IOS4207.2757](#).
- Syarif, M. I., & Kurniawati, D. W. 2018. Fungsi Iluminasi pada Naskah Jawa Skriptorium Keraton. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(2), 85-96.
- Syed, M., & McLean, K. C. 2017. Erikson's theory of psychosocial development. *PsyArXiv Preprints*.
- Witabora, Joneta, and Jonata Witabora. *Kinetic Sculpture*. Humaniora Binus, vol. 5, no. 1, 2014, pp. 398-405.

Webtografi :

- Archive, Internet. https://archive.org/details/19870600-katalog-gsrbi-proyek-1-pasaraya-dunia-fantasi-lo-id/19870600%20Katalog%20GSRBI%20%27Proyek%201%27%20Pasarya%20Dunia%20Fantasi_lo%20ID/ (diakses pada 16/05/2024. 23:35 WIB)
- Bagaimana menghadapi Quarter-life crisis (apakah berbahaya?). <https://youtu.be/pjNEpUA14M8> (diakses pada 23/10/22. 13:21 WIB)
- Fridakahlo.org, <https://www.fridakahlo.org/> (diakses pada 02/05/2024, pukul 11:10 WIB)
- Godoy, Romina (2021). <https://whererecreativityworks.com/melancholy/> (diakses pada 02/05/2024. 16:00 WIB)
- Dannelly, Hellen. 2017. <https://allthingsEncaustic.com/3d-Encaustic-sculpture/> (diakses pada, 15/05/2024).
- Irianto, Adhyra (2021). "Bunuh diri eksistensial dan konsep tentang bunuh diri", *Pojok Seni*, <https://www.pojokseni.com/2021/12/bunuh-diri-eksistensial-dan-konsep.html>

<https://isi-dps.ac.id/metode-penciptaan-simbolisasi-bentuk-dalam-ruang-imajirupa/> (diakses pada 07/10/22)

Riel Marc, <https://youtu.be/cerWmj47npU?si=5gMYgPiJeTdtOXJ> (diakses pada 11/10/2024, pukul 03:25 WIB)

Satu persen, https://www.youtube.com/results?search_query=quarter-life+crisis+satu+persen (diakses pada 11/10/2024)

Tempo, <https://majalah.tempo.co/read/seni-rupa/23691/dari-dunia-senyap> (diakses pada 06/05/2024)

Walton, Geri (2017). *Madame Tussaud: Interesting Tidbits about the Wax Sculptor*, (<https://www.geriwalton.com/11-interesting-tidbits-wax-sculptor-madame-tussaud/> . Diakses pada 20/09/2024)

Widyaningrum, Gita L,
https://nationalgeographic.grid.id/read/131795780/inspirasi-mengerikan-di-balik-lukisan-terbaik-pablo-picasso?page=all&lgn_method=google
(diakses pada, 30-04-2024, pukul 13:58 WIB)

<https://www.parapuan.co/read/532934124/ini-3-lukisan-seniman-dunia-yang-terinspirasi-dari-kesehatan-mental?page=2>

https://bluequarrycom.translate.goog/Encausticart/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=id&x_tr_hl=id&x_tr_pto=sc

<https://archive.ivaonline.org/files/uploads/texts/19890916%20Suatu%20Pameran%20Eksperimental%20Yang%20Pucat.pdf>

GLOSARIUM

A

Ambience : Suasana atau atmosfer yang tercipta di suatu tempat, yang dapat mempengaruhi perasaan dan pengalaman orang-orang yang berada di dalam sana.

ANBD : *Asian Network of Bipolar Disorder*

Angkara : Sifat atau perilaku yang sangat negatif, biasanya berkaitan dengan amarah, kekerasan, kezaliman, atau nafsu yang berlebihan.

Artistik : Istilah yang merujuk pada kualitas, kemampuan, atau tindakan yang terkait dengan seni dan ekspresi kreatif. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang memiliki nilai estetika, inovasi, atau keahlian dalam pembuatan karya seni.

Assemblage : teknik dalam seni rupa yang melibatkan penyusunan atau penggabungan berbagai elemen atau objek menjadi satu karya yang utuh.

D

Display : Cara atau metode menampilkan karya seni atau objek desain agar dapat dilihat dan dinikmati oleh apresiasi. Istilah ini mencakup berbagai aspek mulai dari penyajian fisik hingga presentasi digital, serta berbagai teknik dan strategi yang digunakan untuk menonjolkan karya seni atau produk.

E

Encaustic : Berarti membakar, teknik seni yang melibatkan penggunaan lilin lebah yang dipanaskan dan dicampur dengan pigmen warna untuk membuat karya seni, biasanya pada permukaan yang keras seperti kayu atau kanvas.

F

Finishing : Tahap akhir yang dilakukan untuk menyempurnakan visual karya.

Foam : Material yang terdiri dari gas yang terperangkap dalam cairan atau padatan, menciptakan struktur seluler dengan banyak rongga kecil.

Fresh Graduate Syndrome : Kondisi psikologis dan emosional yang sering dialami oleh lulusan baru setelah menyelesaikan pendidikan mereka dan memasuki dunia kerja. Ini adalah periode transisi yang bisa penuh tantangan, dan istilah ini menggambarkan berbagai masalah yang mungkin dihadapi oleh individu pada tahap ini.

G

Gaya : Merujuk pada ciri-ciri khas dan teknik yang membedakan karya seni satu dengan yang lain. Gaya mencerminkan pilihan estetik dan metode yang digunakan oleh seniman dalam menciptakan karyanya, serta bisa dipengaruhi oleh periode waktu, budaya, dan aliran seni tertentu.

GSRB : Sebuah gerakan seni rupa yang berkembang di Indonesia pada tahun 1980-an. Gerakan ini dikenal karena upayanya untuk menghidupkan kembali dan memperbaharui seni rupa Indonesia dengan pendekatan yang lebih kontemporer dan eksperimen.

I

IBPF : International Bipolar Foundation

ISBD : International Society for Bipolar Disorder

Isolation : Ketidakmampuan atau kesulitan dalam membentuk hubungan yang intim dan memuaskan, yang dapat mengarah pada perasaan kesepian dan keterasingan.

Instalasi : Dalam konteks seni rupa adalah bentuk seni yang melibatkan penataan atau penempatan objek di suatu ruang dengan tujuan menciptakan pengalaman visual, emosional, atau konseptual bagi penonton. Instalasi sering kali melibatkan penggunaan berbagai media dan teknik untuk membentuk lingkungan atau situasi yang menggugah pemikiran dan perasaan.

Intimacy : Merujuk pada dimensi kedekatan dan hubungan yang dekat dalam interaksi antara individu.

Iterasi : Proses pengulangan atau revisi terhadap suatu langkah atau tahap dalam sebuah proyek untuk memperbaiki atau menyempurnakan hasilnya. Dalam konteks seni atau desain,

iterasi berarti membuat beberapa versi atau model dari karya tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki elemen-elemen tertentu berdasarkan umpan balik, pengujian, atau refleksi.

J

Jelaga : Residu hitam berkarbon biasanya berbentuk serbuk halus dan dapat menempel pada permukaan benda disekitarnya.

Jouska : Istilah yang merujuk pada percakapan imajiner yang seseorang lakukan di dalam pikirannya.

K

Kulminasi : Puncak atau titik tertinggi dari suatu perkembangan atau peristiwa.

M

Media : Cakupan lebih luas yang mencakup kategori atau metode umum dalam seni rupa. Misalnya, media lukisan atau patung.

Medium : Merujuk pada bahan atau teknik spesifik yang digunakan untuk menciptakan karya seni. Namun, dalam konteks yang lebih teknis atau formal, medium juga dapat mencakup elemen-elemen dasar visual yang membentuk bahasa visual sebuah karya seni. Dalam hal ini, titik, garis, bidang, gelap, dan terang adalah elemen-elemen dasar yang sering digunakan dalam seni rupa untuk membangun komposisi

dan ekspresi visual.

P

Pigmen : Zat yang memberikan warna pada media seni, sering digunakan dalam teknik encaustic untuk menciptakan efek warna yang kaya.

Platform : Layanan atau ruang untuk interaksi.

Pre-factum : Keadaan sebelum terjadinya suatu kejadian atau situasi tertentu.

Q

Quarter-life crisis : Krisis yang dialami individu pada rentang usia 20-30an tahun.

R

Ruang public : Merujuk pada area yang dapat diakses oleh masyarakat umum dan digunakan untuk berbagai aktivitas sosial, budaya, dan rekreasi.

Resin Kontemporer : penggunaan resin sebagai bahan seni yang lebih modern dan bebas eksplorasi. Resin kontemporer ini mencakup resin sintetis yang lebih kuat dan tahan lama dibandingkan resin alami, sehingga cocok untuk pembuatan karya seni yang lebih beragam dan tahan cuaca.

S

Serendipity : istilah yang menggambarkan kejadian atau penemuan yang tidak direncanakan tetapi membawa hasil yang positif atau

bermanfaat.

Seri : Konteks seni, desain, atau produksi merujuk pada kumpulan karya atau produk yang memiliki tema, gaya, atau elemen yang serupa dan saling berhubungan.

Surrealisme : Aliran seni dan sastra yang muncul pada awal abad ke-20, terutama pada tahun 1920-an. Surrealisme berfokus pada eksplorasi dan representasi alam bawah sadar, mimpi, dan realitas alternatif dengan cara yang tidak terikat oleh logika dan rasionalitas sehari-hari.

T

Teknik Assemblage : Teknik dalam seni patung yang menggabungkan berbagai benda atau bahan menjadi satu karya yang utuh.

Teknik Basah : Teknik melukis yang menggunakan media cat yang cair, seperti cat minyak, akrilik, dan cat air.

Teknik Casting : Proses menciptakan bentuk melalui cetakan yang diisi bahan cair seperti logam atau resin.

Teknik Kering : Teknik melukis yang menggunakan media yang kering, seperti pensil, pastel, dan arang.

Teknik Pahat : Metode seni patung yang melibatkan pengukiran atau pemotongan bahan keras seperti kayu dan batu.

Torch : Alat yang digunakan untuk memanaskan lilin dalam proses penciptaan seni patung dengan teknik encaustic.

W

Wax : Lilin, bahan yang berfungsi sebagai media untuk mengaplikasikan warna dan tekstur pada karya seni rupa Lukisan, Patung atau Instalasi.



LAMPIRAN



Lampiran 1.

Material pembuatan figur: Lilin Parafin, Gas *Torch*, Kawat *Stainless*, Kawat Beton dan *Polyurethane*.



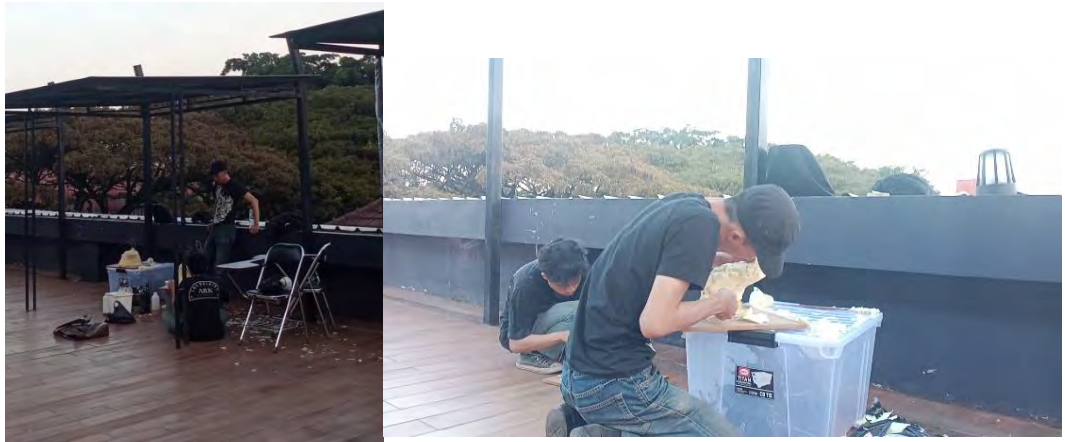
Lampiran 2.
Proses pembuatan rangka *figure* yang dibantu Oleh Dhanil dan Irfan.



Lampiran 3.
Proses penambahan material *Polyurethane*.



Lampiran 4.
Proses pengerjaan gabungan *Polyurethane* dan lilin.



Lampiran 5.
Proses lanjutan pengerjaan polyurethane oleh Irfan dan Vito.



Lampiran 6.
Proses bimbingan dengan Dosen Pembimbing 1, Bpk. Dr. Supriatna.



Lampiran 7.
Proses pengerjaan lanjutan Lilin bersama Zharif



Lampiran 8.
Progres pengerjaan patung.



Lampiran 9.
Proses *Display* karya LIMBOSIS



Lampiran 10.
Suasana Sidang Tugas Akhir



Lampiran 11.
Foto Bersama Pasca Sidang.



Lampiran 12.
Suasana Pembukaan Pameran yang dibuka secara resmi oleh Dr. Retno Dwimarwati selaku
Penguji Ahli dan Rektor ISBI Bandung.



Lampiran 13.
 Suasana Pameran Berlangsung Bertempat di Hong Galery, Tataga, Jl. Pakar Utara no. 35,
 Bandung.



Lampiran 14.

Foto Karya Seni Instalasi Patung *LIMBOSIS*.

TIM PRODUKSI



Perupa: Siti Nur Kholisoh



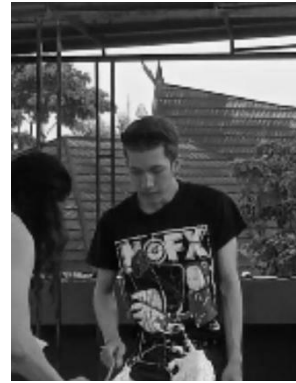
Artisan: Zharif Hezarpili



Syauqi Ali Al-Asykari



Dhanil Reynaldi



Irfan Ramdani



Entol Alvito Juniar .W

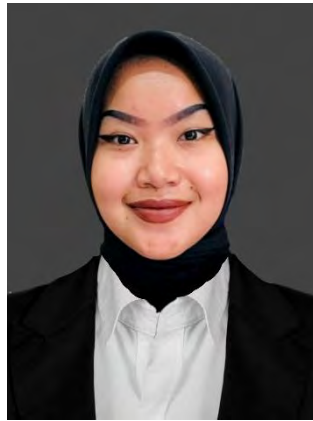


Azril Ismail



Nandi Respati Putra

CURRICULUM VITAE



Nama : Siti Nur Kholisoh

TTL : Muara Bungo, 08 Oktober 1999

Pendidikan : S1 Program Studi Seni Rupa Murni, FSRD ISBI Bandung

**S2 Program Studi Penciptaan Karya Seni, Pascasarjana ISBI
Bandung**

PENGALAMAN BERKESENIAN

- 2017 Kelas penciptaan karya seni 3D media plastik dan gypsum.
- 2018 Kelas Penciptaan karya seni patung *figure* media tanah liat, resin dan keramik dengan teknik *modelling*.
- 2019 Kelas penciptaan karya seni patung media kayu dengan teknik pahat.
- 2020 *Owner* Tumbuo Project bisnis *DIY* resin, *mini sculpture* dan *gift box*.
- 2021 Pengkarya Tugas Akhir berjudul *Temaram Sebagai* dengan teknik pahat.

- 2022 Konseptor pameran kolaboratif Kromatikata Forum Sastra Lilin Malam (FLM), UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- 2022 Designer dan ilustrasi buku puisi Moh. Khairul Azhar.
- 2022 Karyawan *Modelling* patung di Artes Indonesia, Bandung.
- 2022 Pengkarya Seni Patung berjudul *LIMBOSIS*
- 2022 Ilustrator design poster karya berjudul *Opu To Lebbie, Eusi Kosong, Riuh, Nyubuah, Tum.*
- 2022 Perupa patung dengan judul karya *Jouska* di ICAS Fest.
- 2022 Artistik pertunjukan karya yang berjudul *Ruwat Bumi* di ICAS Fest.
- 2023 Pengkarya Seni Patung berjudul *MALAIS*.
- 2023 Aktor pendukung pertunjukan teater berjudul *Ruang Tunggu dan Pertanyaan Tentang Catatan Akhir* karya Adhy Pratama Irianto.
- 2023 Aktor pendukung pertunjukan teater berjudul *Purr at Harmonia Utopuss* Karya Siti Rochania.
- 2023 Penari *Paduppa* Bugis Makassar dalam acara *International Conference on Arts and Culture (INCARTURE 2023)* di Grand Hotel Preanger.
- 2023 Owner Pokey Tatu yaitu bisnis industri kreatif dan layanan personal pada bidang pembuatan design dan pemasangan Tattoo permanen maupun Tattoo temporer.
- 2023 Tim penata kostum dan *make-up* karya pertunjukan dalam acara yang diselenggarakan oleh Badan Pemimpin Ideologi Pancasila (BPIP) dengan tema *Cinta Permainan dan Olahraga Tradisional Indonesia* di Gedung Sasono Langen Budoyo, (TMII) Taman Mini Indonesia Indah.

- 2023 *Art Handler* pada penyelenggaraan *Solo Exhibition* Dra. Miya Rumiyana yang berjudul *Spektrum Kriya*.
- 2024 Aktor pendukung pada Garapan film *horror action* Iko Uwais berjudul *Pasung*.
- 2024 Pengkarya pada *Creative culture, Artwork Exhibition Collaboration* Bandung *Creative Hub*.

