

PERILAKU *EGOSENTRIS* DALAM KARYA LUKIS POP SURREALISTIK

KARYA AKHIR

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Studi Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh :

Fadhilahtus Sholihah

NIM . 22020008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2026

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Karya Akhir

PERILAKU *EGOSENTRIS* DALAM KARYA LUKIS POP SURREALISTIK

Nama : Fadhilahtus Sholihah
Nim : 22020008
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 31 Maret 2026

Disetujui Untuk Ujian :

Dosen Pembimbing



Yasrul Sami, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196908082003121002

Mengetahui :
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Febriyeni, S.Pd. M.Sn.
NIP. 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Perilaku *Egosentris* Dalam Karya Lukis Pop Surrealistik
Nama : Fadhilahtus Sholihah
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 1 Mei 2026

Tim Penguji :

Jabatan>Nama/Nip/Tanda Tangan

Tanda Tangan

1. Ketua : Yasrul Sami, S.Sn, M.Sn
19690808.200312.1.002

: 1.

2. Anggota : Ferdian Ondira Asa, S.Pd, M.Sn
19860304.201903.1.017

: 2.

3. Anggota : Angga Elpatsa, S.Pd, M.Sn
19871114.201903.1.007

: 3.

Menyetujui :
Kepala Departemen Seni Rupa

Eliya Febriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul **“Perilaku Egosentris Dalam Karya Lukis Pop Surealistik”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 31 Maret 2026
Saya Yang Menyatakan,



Fadhilahtus Sholihah
Nim.22020008

ABSTRAK

Fadhilahtus Sholihah, 2025 : Perilaku *Egosentris* Dalam Karya Lukis Pop Surealistik

Di era digital yang serba cepat, fenomena perilaku egosentris semakin nyata terasa dalam kehidupan generasi Z. Karya akhir ini bertujuan menciptakan karya lukis yang mampu merepresentasikan perilaku egosentris secara imajinatif dan komunikatif dengan gaya pop surealistik. Metode yang digunakan mengacu pada metode yang diusulkan dalam konsorsium seni meliputi tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Hasil karya akhir berupa sepuluh karya lukis berukuran 100×120 cm pada media kanvas yang merepresentasikan berbagai manifestasi perilaku egosentris dalam kehidupan modern, dengan fokus pada sepuluh judul: “*Mine not My Mind*”, “*My World*”, “*Tied With Thread*”, “*Flood?*”, “*Party*”, “*Set*”, “*The Scales That Are Never Satisfied*”, “*Mirror Room*”, “*Dinner: Like and Attention*”, dan “*Voice That Doesn’t Want To Be Heard*”. Karya yang dihasilkan menampilkan eksplorasi visual pop surealistik yang menonjolkan kritik sosial terhadap sikap narsisme, ketidakpedulian terhadap orang lain, dan obsesi terhadap validasi sosial, sekaligus menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya empati dan keseimbangan sosial di era modern.

Kata kunci : *Egosentris, Perilaku Sosial, Generasi Z, Seni Lukis, Pop Surealistik*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir dengan judul "Perilaku Egosentris Dalam Karya Lukis Pop Surrealistik". Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa sekaligus ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa.
2. Bapak Yasrul Sami, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi yang sangat berarti dalam menyelesaikan karya akhir ini.
3. Bapak Ferdian Ondira Asa, S.Pd., M.Sn dan Bapak Angga Elpatsa, S.Pd., M.Sn, selaku Tim Dosen Penguji yang telah memberikan masukan, kritikan, dan saran dalam penyelesaian laporan karya akhir ini.
4. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa studi.
6. Kedua orangtua penulis, Bapak dan Mamak penulis. Bapak sebagai seseorang yang paling bisa untuk selalu menguatkan penulis dalam menghadapi setiap masalah yang sedang dihadapi, selalu bertanya serta mengingatkan, dan selalu berusaha ada di setiap kali dibutuhkan. Mamak sebagai sosok paling pengertian dan pendukung nomor satu penulis, selalu

menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan, baik motivasi, doa, atau bantuan lainnya. Terima kasih untuk selalu ada di setiap kali dibutuhkan, terima kasih sudah selalu bertahan walau umur dan kesehatan tidak lagi seperti dulu, dan terima kasih untuk setiap doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir ini.

7. Saudara penulis, Ayuk Rani Dwinidanti yang selalu menyemangati, memberi kata kata motivasi, dan memberikan solusi terhadap semua permasalahan yang sedang dihadapi penulis dalam menyelesaikan karya akhir ini.
8. Semua teman seperjuangan yang telah ikut serta membantu penulis dalam kelancaran proses pembuatan karya akhir ini. Terkhusus kepada Ayuk Triana Adila, Ayuk Dwi Kencana, Ayuk Adinda Nopriana putri, serta Barbyei Hawel yang selalu senantiasa berada disisi dan menolong penulis dalam menghadapi setiap kesulitan.

Semoga semua bimbingan, motivasi dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal saleh serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan karya akhir ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan laporan karya akhir ini. Harapan penulis, semoga karya akhir ini bermanfaat bagi penulis sendiri serta para pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Orisinalitas	3
D. Tujuan dan Manfaat	9
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	11
A. Kajian Sumber Penciptaan	11
1. Perilaku	11
2. <i>Egosentris</i>	13
3. Ciri-ciri Perilaku <i>Egosentris</i>	16
B. Landasan Penciptaan.....	22
1. Pengertian Seni.....	22
2. Pengertian Seni Rupa	24
3. Unsur-unsur Seni Rupa	25
4. Prinsip-prinsip Seni Rupa	29
5. Pengertian Seni Lukis	31
6. Seni Lukis Pop Surealistik	33
7. Semiotika	36
C. Karya Relevan.....	38
D. Konsep Perwujudan	39
BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN	41

A. Metode Penciptaan	41
B. Proses Penciptaan.....	41
C. Kerangka Konseptual	58
D. Jadwal Pelaksanaan.....	59
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA	60
A. Deskripsi Karya.....	60
B. Pembahasan Karya	61
1. Karya Pertama.....	62
2. Karya Kedua.....	65
3. Karya Ketiga	68
4. Karya Keempat.....	71
5. Karya Kelima	74
6. Karya Keenam.....	77
7. Karya Ketujuh	80
8. Karya Kedelapan.....	83
9. Karya Kesembilan.....	86
10. Karya Kesepuluh	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	98
1. Surat Keterangan/Bukti Telah Seminar Proposal	98
2. Seminar Proposal	99
3. Katalog Pameran Karya Akhir	99
4. Foto Sumber Inspirasi	101
5. Foto Karya Acuan	103
6. Suasana Pameran.....	104
7. Ujian Komprehensif.....	105
8. Lembaran/Bukti Konsultasi Dengan Pembimbing.....	106
9. Curriculum Vitae	107

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Paul Arif Budiman.....	5
2. Gambar 2 Riki Antoni	8
3. Gambar 3 Egosentrisme	14
4. Gambar 4 Rizky Alison.....	38
5. Gambar 5 Scene Film Squid Game.....	43
6. Gambar 6 Desain Awal.....	44
7. Gambar 7 Sketsa Terpilih 1	47
8. Gambar 8 Sketsa Terpilih 2	47
9. Gambar 9 Sketsa Terpilih 3	48
10. Gambar 10 Sketsa Terpilih 4	48
11. Gambar 11 Sketsa Terpilih 5	49
12. Gambar 12 Sketsa Terpilih 6	49
13. Gambar 13 Sketsa Terpilih 7	50
14. Gambar 14 Sketsa Terpilih 8	50
15. Gambar 15 Sketsa Terpilih 9	51
16. Gambar 16 Sketsa Terpilih 10	51
17. Gambar 17 Palet.....	52
18. Gambar 18 Kuas.....	52
19. Gambar 19 Pensil	53
20. Gambar 20 Wadah Air.....	53
21. Gambar 21 Cat Akrilik	53
22. Gambar 22 Kanvas	54
23. Gambar 23 Buku Sketsa.....	54
24. Gambar 24 Gesso	55
25. Gambar 25 Tahap persiapan kanvas serta pemindahan sketsa	55
26. Gambar 26 Tahap pengaplikasian warna pada kanvas.....	56
27. Gambar 27 "Mine Not My Mind"	62
28. Gambar 28 "My World"	65
29. Gambar 29 "Tied With Thread"	68
30. Gambar 30 "Party"	71
31. Gambar 31 "Set"	74
32. Gambar 32 "The Scales That Are Never Satisfied"	77
33. Gambar 33 "Voice That Doesn't Want To Be Heard"	80
34. Gambar 34 "Flood?"	83
35. Gambar 35 "Mirror Room"	86
36. Gambar 36 "Dinner : Like and Attention"	89

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Kerangka Konseptual	58
2. Tabel 2 Jadwal Pelaksanaan	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Surat Keterangan/Bukti Telah Seminar	98
2. Lampiran 2 Seminar Proposal	99
3. Lampiran 3 Katalog Pameran Karya Akhir.....	100
4. Lampiran 4 Foto Sumber Inspirasi 1	101
5. Lampiran 5 Foto Sumber Inspirasi 2.....	101
6. Lampiran 6 Foto Sumber Inspirasi 3.....	102
7. Lampiran 7 Foto Sumber Inspirasi 4.....	102
8. Lampiran 8 Karya Acuan	103
9. Lampiran 9 Suasana Pameran	105
10. Lampiran 10 Ujian Komprehensif	105
11. Lampiran 11 Lembaran/Bukti Konsultasi Dengan Pembimbing	106
12. Lampiran 12 Curriculum Vitae	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern yang serba cepat dan digital, kehidupan manusia semakin menekankan pada eksistensi individu. Berdasarkan pengamatan penulis, perkembangan teknologi digital dan media sosial telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi dan mengekspresikan diri. Cara manusia mengekspresikan diri dapat tercermin lewat perilaku yang timbul dan setiap perilaku tersebut merupakan reaksi atau respon seseorang yang muncul karena adanya pengalaman proses pembelajaran dan rangsangan dari lingkungannya.

Pada era generasi Z (Gen Z) umumnya mencakup mereka yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, dikenal sebagai digital native yang bertumbuh bersama teknologi internet dan media sosial yang sudah mapan, sehingga tak jarang membuat seseorang cenderung memiliki sifat individualis. Kecenderungan individualis dapat berkembang menjadi perilaku *egosentris*, yang merupakan cara pandang untuk menempatkan diri sebagai pusat segala sesuatu. Dalam kondisi ini, kepentingan pribadi lebih diprioritaskan daripada kepentingan bersama, sehingga kecenderungan untuk melihat segala sesuatu dari sudut pandang diri sendiri saja, dan sulit memahami sudut pandang orang lain.

Perilaku *egosentris* tampak melalui dorongan kuat untuk memperoleh pengakuan, membangun citra diri, sehingga dirinya terlihat

lebih baik dibandingkan orang lain. Dalam bentuk ekstrem, sikap ini menjelma menjadi narsisme, yang merupakan keyakinan berlebihan akan keunggulan diri yang membuat seseorang mengabaikan perspektif maupun hak orang lain. Perilaku *egosentris* ini juga mencerminkan ketidakmauan untuk memahami perspektif orang lain, sehingga seseorang gagal menarik kesimpulan dari apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dialami orang lain.

Perilaku tersebut tidak hanya muncul pada tataran individu, tetapi juga mencerminkan kondisi masyarakat yang semakin menjunjung nilai persaingan dibandingkan kebersamaan. Akibatnya, empati semakin berkurang, hubungan sosial renggang, konflik kepentingan mudah terjadi baik dalam lingkup kecil maupun besar, dan kecenderungan untuk membandingkan diri sendiri dengan orang lain secara berlebihan. Dengan demikian, *egosentris* tidak hanya merugikan individu, tetapi juga berpotensi melemahkan interaksi sosial secara keseluruhan.

Melalui penjelasan di atas penulis tertarik untuk mengangkat fenomena *egosentris* ini dalam karya akhir seni lukis. Perilaku *egosentris* merupakan suatu fenomena yang dapat dirasakan secara langsung pada saat ini. Perilaku *egosentris* yang timbul dapat menjadi suatu permasalahan di lingkungan sosial sehingga perlu adanya intervensi agar perilaku *egosentris* dapat berkurang, hingga diharapkan akan adanya ketertarikan sosial antar individu pada masa sekarang. Karya akhir ini diharapkan juga dapat menjadi media refleksi terhadap kondisi perilaku *egosentris* yang melingkupi generasi Z (Gen Z).

Penulis memvisualisasikan perilaku *egosentris* dalam karya seni lukis pop surealistik, gaya ini mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan citra visual yang fantastik dan tidak nyata. Perpaduan antara visual yang populer dengan imaji yang bersifat simbolis dan imajinatif. *Pop Art* yang identik dengan visual populer akan mudah dikenali oleh khalayak, sehingga mampu menjembatani gagasan agar lebih cepat diterima penikmat. Sementara itu, pendekatan surealistik memberikan ruang bagi ekspresi bawah sadar, serta semiotika untuk menyampaikan makna pada karya tidak hanya melalui objek semata melainkan lebih mendalam. Sehingga, berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis ingin menggarap karya seni lukis pop surealistik di atas kanvas dengan mengangkat judul "**Perilaku *Egosentris* dalam Karya Lukis Pop Surealistik**" sebagai fokus dalam tugas akhir ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “bagaimana cara memvisualisasikan perilaku *egosentris* dalam karya lukis pop surealistik?”

C. Orisinalitas

Dalam menciptakan sebuah karya, orisinalitas menjadi bagian tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetika. Orisinalitas karya merupakan suatu ide, serta pengembangan dari teknik-teknik yang sudah ada. Orisinalitas dapat menjadi tingkat kedalaman dalam sebuah penciptaan. Dalam menciptakan sebuah karya, seorang seniman membutuhkan

pengamatan terlebih dahulu melalui karya-karya orang lain agar ide serta gagasan yang diciptakan benar-benar baru dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Dalam hal ini, penulis telah melihat beberapa referensi atau acuan bagi penulis untuk berkarya. Karya pertama yang menjadi acuan penulis berasal dari seniman Indonesia Paul Arif Budiman.

Paul Arif Budiman atau yang lebih sering disapa Paul merupakan seniman asal Jakarta. Paul merupakan lulusan pendidikan seni dengan konsentrasi mayor seni lukis di program studi seni murni institut kesenian Jakarta tahun 1991. Dikenal akan karya-karyanya memiliki gaya *lowbrow* atau *surrealisme pop*, Paul sering kali mengekspresikan karya melalui kekayaan komposisi warna. Semua ide dan imajinasinya berangkat dari isu keseharian, personal serta respons pribadinya terhadap isu sosial yang berkembang di masyarakat.

Pencapaian penting dalam karier Paul Arif Budiman ialah ketika ia terpilih untuk berpartisipasi dalam ajang bergengsi *Art Jakarta 2024* bersama *2Madison Gallery*. Keterlibatan ini menjadi tonggak penting karena merupakan partisipasi perdananya dalam pameran tersebut, sekaligus membuka peluang bagi karyanya untuk dikenal dan diapresiasi secara lebih luas di tingkat nasional. Selain itu, keberhasilannya juga terlihat dari kemampuannya menjalin kerja sama profesional dengan *2Madison Gallery* serta keterlibatannya dalam komunitas seni, yang tidak hanya memperkuat posisinya sebagai seniman, tetapi juga menunjukkan kontribusinya dalam perkembangan seni rupa Indonesia.



*Gambar 1 Paul Arif Budiman
 “Ratu Dua Dunia”
 Mix media di atas kanvas
 183 x 105 cm 2024
 Sumber : indoartnow.com*

Karya Paul Arif Budiman yang menjadi acuan bagi penulis berjudul “Ratu Dua Dunia”. Dalam karya ini digambarkan karakter dalam film “*Alice In Wonderland*”, dalam lukisan ini juga digambarkan berbagai objek seperti *gear-gear* serta menampilkan warna-warna yang cerah. Persamaan karya penulis dengan karya acuan adalah, karya penulis akan digarap dengan sentuhan warna yang sama-sama cerah dan terkesan kuat, elemen detail dalam karya acuan juga akan diterapkan dalam karya penulis, sehingga

mendukung makna yang akan disampaikan, serta sama-sama mengambil gaya pop surealistik. Sedangkan perbedaan karya penulis dengan karya acuan adalah dalam karya penulis akan ditambahkan objek objek populer lain yang mendukung pemaknaan karya, yaitu pada karya penulis menggunakan karakter dari film “*squid game*” yang sesuai dengan isu yang penulis angkat, serta mengangkat isu *egosentris* dalam masyarakat. Perbedaan lainnya juga terdapat pada media yang digunakan penulis yaitu, karya penulis akan menggunakan media cat akrilik yang akan diaplikasikan pada kanvas, dan pada karya penulis, tanda atau ikon yang digunakan secara lebih spesifik dan kritis.

Karya kedua yang menjadi karya acuan penulis berasal dari seniman Indonesia Riki Antoni. Riki Antoni adalah seorang pelukis kontemporer Indonesia yang lahir pada tahun 1977 di Buayan, Padang Pariaman, Sumatera Barat. Ia menempuh pendidikan seni di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta dan lulus pada tahun 2006. Sejak masa studinya, Riki sudah menunjukkan ketertarikan kuat terhadap dunia imajinasi dan simbolisme visual yang berpadu dengan gaya pop dan surealisme.

Karya-karya Riki Antoni dikenal memiliki ciri khas berupa figur anak-anak dengan mata besar atau berkacamata lebar yang menampilkan ekspresi polos, penuh rasa ingin tahu, dan sarat makna filosofis. Ia sering menghadirkan karakter hewan dalam ukuran besar atau bentuk yang tidak biasa, sebagai metafora bagi sifat manusia dan realitas sosial yang ia refleksikan melalui bahasa visualnya. Dalam berkarya, Riki banyak

terinspirasi oleh gagasan Homo Ludens dari Johan Huizinga, yaitu konsep bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk yang bermain di mana aktivitas bermain menjadi dasar dari budaya, kreativitas, dan ekspresi seni. Ide ini tampak dalam lukisan-lukisannya yang penuh warna, imajinatif, dan berjiwa permainan.

Karya Riki Antoni telah banyak dipamerkan di berbagai pameran seni, baik di Indonesia maupun di luar negeri. Beberapa di antaranya adalah pameran bertajuk “*Ataraxia*” bersama *MayinArt* di Yogyakarta dan pameran di *iPreciation Gallery*, Singapura. Selain itu, beberapa karyanya juga telah masuk ke dalam pasar lelang seni internasional dan mendapat perhatian kolektor. Melalui gaya *pop-surrealis* yang khas, Riki Antoni menghadirkan dunia visual yang menggabungkan keluguan masa kanak-kanak dengan kritik halus terhadap perilaku sosial manusia dewasa. Ia menjadi salah satu pelukis kontemporer Indonesia yang berhasil membangun identitas visual kuat dan diakui di kancah seni rupa Asia.



*Gambar 2 Riki Antoni
"My Friend"
Cat minyak di atas kanvas
100 x 100 cm 2016
Sumber : indoartnow.com*

Karya Riki Antoni yang menjadi acuan penulis ialah karya berjudul *"My Friends"*. Karya ini menggambarkan seorang anak perempuan yang tampak bahagia, bersama temannya yaitu karakter Minion yang berasal dari film animasi anak populer berjudul *"Despicable me"*. Karya ini mengaplikasikan warna yang bernuansa *claudy*, sehingga memberikan kesan nostalgia. Persamaan karya penulis dengan karya acuan adalah karya penulis akan sama-sama divisualisasikan dengan objek yang bergaya pop surealistik dan dengan penyusunan visual yang detail namun masih terkesan sederhana. Perbedaan karya penulis dengan karya acuan adalah karya penulis akan divisualisasikan dengan penggunaan warna yang lebih cerah,

lebih tajam dan kontras untuk memperkuat pesan, perbedaan lainnya adalah penggunaan karakter populer yang berbeda dari karya acuan, objek berfungsi sebagai simbol kritik sosial, karya Riki Antoni identik dengan figur anak-anak bermata besar, sedangkan karya penulis menampilkan figur seorang wanita yang terinspirasi dan budaya populer *Squid game*, dan juga karya acuan menggunakan media cat minyak di atas kanvas, sedangkan penulis menggunakan media cat akrilik.

D. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan ide penciptaan di atas, penulis merumuskan tujuan dari karya akhir "**Perilaku *Egosentris* dalam Karya Lukis Pop Surealistik**" untuk memvisualisasikan perilaku *egosentris* dalam karya lukis pop surealistik.

2. Manfaat

a. Bagi penulis

Karya ini diharapkan dapat menjadi penambahan wawasan bagi penulis itu sendiri untuk memahami maraknya sikap *egosentris* dan pentingnya kehidupan bersosial, hingga sebagai pengaplikasian keterampilan dalam menciptakan sebuah karya seni.

b. Bagi Masyarakat

Karya ini diharapkan dapat menjadi sebuah media menyampaikan pesan kepada masyarakat tentang bahaya sikap *egosentris*, yang marak di era modern, sehingga mendorong refleksi diri dan kesadaran sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Bagi Dunia Pendidikan

Karya lukis ini memberikan bahan referensi visual bagi mahasiswa dan pendidik dalam memahami fenomena perilaku egosentris melalui pendekatan seni rupa, serta menumbuhkan kreativitas dan kepedulian melalui karya seni.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perilaku *egosentris* merupakan salah satu fenomena sosial yang kian nyata dan terasa dalam kehidupan generasi Z. Bentuknya bisa bermacam-macam, mulai dari sikap mementingkan diri sendiri, keinginan berlebihan untuk mendapat pengakuan dan validasi, hingga ketidakmampuan memahami perspektif orang lain. Dalam seni, khususnya pada aliran Pop Surealistik, fenomena ini tidak hanya menjadi objek penggambaran semata, tetapi menjadi pintu masuk untuk menggali dan mengkritisi kondisi sosial manusia modern serta memperlihatkan sisi paling jujur dari perilaku manusia itu sendiri.

Pop Surealistik sebagai gaya seni memadukan visual yang populer dan mudah dikenali masyarakat dengan imaji simbolik yang bersifat imajinatif dan bawah sadar. Oleh karena itu, tema perilaku *egosentris* menjadi sangat relevan karena mampu disampaikan secara kritis namun tetap komunikatif kepada penikmat seni. Judul ini dipilih karena memiliki relevansi yang kuat dengan konteks penciptaan karya lukis pop surealistik, baik dari segi tema maupun pendekatan artistik. Perilaku *egosentris* sering kali menjadi pemicu melemahnya interaksi sosial dan empati antarindividu, yang menjadi persoalan penting untuk diangkat melalui karya seni yang tulus dan bermakna. Melalui fenomena ini, seniman mampu menjangkau sisi kritis dari realitas sosial manusia dan mengajak penikmat karya untuk

merenungkan makna kebersamaan, batas apresiasi diri, serta pentingnya kesadaran sosial di tengah arus individualisme yang semakin kuat.

Dengan demikian, tema "Perilaku *Egosentris* dalam Karya Lukis Pop Surealistik" bukan hanya relevan, tetapi juga penting untuk diangkat dalam karya lukis yang penulis ciptakan. Menceritakan tentang fenomena-fenomena perilaku *egosentris* yang penulis amati di lingkungan sosial generasi Z, khususnya yang berkaitan dengan narsisme, pencarian validasi, dan ketidakpedulian terhadap sesama. Dalam karya lukis yang penulis ciptakan, terdapat 10 karya dengan judul: "*Mine not My Mind*", "*My World*", "*Tied With Thread*", "*Flood?*", "*Party*", "*Set*", "*The Scales That Are Never Satisfied*", "*Mirror Room*", "*Dinner: Like and Attention*", dan "*Voice That Doesn't Want To Be Heard*".

B. Saran

Berikut merupakan saran-saran yang penulis sampaikan dari penciptaan karya akhir ini, yaitu :

1. Bagi Penulis

Penulis diharapkan terus mengembangkan kepekaan sosial dan kemampuan observasi terhadap fenomena di lingkungan sekitar sebagai sumber ide berkarya. Penguasaan teknik pop surealistik perlu terus diasah dengan memperluas referensi karya seniman nasional maupun internasional. Karya akhir ini hendaknya menjadi awal dari perjalanan berkarya yang lebih panjang, dengan tetap

menjunjung empati dan kepedulian sosial sebagai landasan dalam setiap penciptaan.

2. Bagi Masyarakat

Masyarakat, khususnya generasi Z, diharapkan dapat menjadikan karya ini sebagai bahan refleksi terhadap perilaku *egosentris* yang semakin marak di era media sosial. Kesadaran akan bahaya sikap individualis, ketergantungan pada validasi eksternal, dan kurangnya empati perlu terus ditumbuhkan agar hubungan sosial yang bermakna tetap terjaga dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Bagi Dunia Pendidikan

Dunia pendidikan diharapkan lebih mendorong pembelajaran yang menanamkan nilai empati, kerja sama, dan kesadaran sosial, serta memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan isu sosial melalui karya seni kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aime, Evelyn. (2024). Persiapan Arif Budiman "Paul" Menyambut 2Madison Gallery x Art Jakarta 2024. Diambil dari <https://www.spacejakarta.com/blogs/seniman-1/persiapan-arif-budiman-paul-menyambut-2madison-gallery-x-art-jakarta-2024>. (18 Agustus 2025).
- Aprillia, E., Wulandari, R., & Fahmi, F. (2023). Pengelolaan pembelajaran seni rupa melalui kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 139-147.
- Arsana, Banu. 2013. *Seni Lukis Realis 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ayu, A. P. (2013). "NIRMANA-KOMPOSISI TAK BERBENTUK" SEBAGAI DASAR KESENIRUPAAN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT KESENIAN JAKARTA. *Jurnal Ilmiah WIDYA*, 1(2), 113-120.
- Bandem, I Made. 2017. *Metodologi Penciptaan Seni, Kumpulan Bahan Mata Kuliah*. Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Baumeister, R. F., Bushman, B. J., & Campbell, W. K. (2001). Self-esteem, narcissism, and aggression: Does violence result from
- Cahyaningsih, Giriluhita Retno. 2022. *Dasar-Dasar Seni Rupa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Citra, K. P. (2020). PENGARUH KEBUDAYAAN POPULER TERHADAP VISUAL SAMPUL ALBUM MUSIK. *ArtComm–Jurnal Komunikasi dan Desain*, 3(1), 98-113.
- Damayanti, A. A., & Nagara, M. R. (2022). Seni Lukis Kontemporer Karya Andie Aradhea dalam Pendekatan Kritik Seni. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 116-124.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains: Bandung.
- Efendi, E., Siregar, I. M., & Harahap, R. R. (2024). Semiotika tanda dan makna. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(1), 154-163.
- Elder, L. (2019). *Liberating the mind: Overcoming sociocentric thought and egocentric tendencies* (PDF dokumen.pub). Retrieved from <https://dokumen.pub/liberating-the-mind-overcoming-sociocentric-thought-and-egocentric-tendencies-9781538137635-1538137631.html>
- Elkind, D. (1967). Egocentrism in adolescence. *Child Development*, 38(4), 1025–1034.

- Gerakiti, E. (2020). *Lowbrow art, subcultural movement or legitimate art generation?* DailyArt Magazine. <https://www.dailyartmagazine.com/lowbrow-art-subcultural-movement-or-legitimate-art-generation/>
- Hoffman, M. L. (2000). *Empathy and moral development: Implications for caring and justice*. Cambridge University Press.
- Jambak, A. M. R. (2023). *REPRESENTASI PESAN MORAL DALAM FILM PENYALIN CAHAYA KARYA RAPHAEL WREGAS BHANUTEJA (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)* (Doctoral dissertation, Universitas Nasional).
- low self-esteem or from threatened egotism? *Current Directions in Psychological Science*, 9(1), 26–29.
- Magdalena, R. (2021). Hidup, seni dan teks. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 45-57.
- Mayar, F. (2022). *Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Deepublish. 1
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan ui/ux aplikasi my cic layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Na'am, M. H. (2020). *Dasar seni dan desain*. Yogyakarta : Deepublish.
- Nelson, N. (2016). Kreativitas dan motivasi dalam pembelajaran seni lukis. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1).
- Notoatmodjo, S. (2007). Promosi kesehatan dan ilmu perilaku. *Jakarta: rineka cipta*, 20, 133.
- Noverdy, R. (2025). *Di Balik Warna Cerah: Kritik Sosial dalam Karya Rizky Alison*. Diambil dari <https://www.spacejakarta.com/blogs/seniman-1/di-balik-warna-cerah-kritik-sosial-dalam-karya-rizky-alison>. (18 Agustus 2025)
- Piaget, J. (1926). *The language and thought of the child* (M. Warden, Trans.). Harcourt, Brace & Company.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1956). *The child's conception of space*. London : Routledge & Kegan Paul.
- Pramudito, Achmad. (2016). *Pelukis Asal Padang Ini Manfaatkan Super Hero untuk Edukasi Anak*. Diambil dari <https://surabaya.tribunnews.com/2016/02/26/pelukis-asal-padang-ini-manfaatkan-super-hero-untuk-edukasi-anak>. (6 Oktober 2025).
- Rosyidin, M. (2014). *Faktor-faktor yang mempengaruhi egosentrisme antara pegawai di PDAM Kabupaten Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

- Rukmanandi, G., & Gozali, A. (2021). KONTEKSTASI PILPRES 2014 & 2019 TERHADAP REMAJA MILENIAL SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS. *TEXTURE Art and Culture Journal*, 4(1), 11-16.
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sarwono, S. W. (1991). Pengantar Ilmu Psikologi. *Jakarta: PT Bulan Bintang*.
- Sembiring, Dermawan. 2014. Wawasan Seni. Medan: Unimed Press.
- Septamahtione. Hanifi. 2017. Karakter Visual Roftelldalam penciptaan Seni Lukis Lowbrow. *Jurnal SeniRupa*. Vol 5. No.2. hal 1
- Sinaga, F. S. S., Winangsit, E., & Putra, A. D. (2021). Pendidikan, seni, dan budaya: Entitas lokal dalam peradaban manusia masa kini. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 4(2), 104-110.
- Siregar, L. Y. S. (2020, December). Motivasi sebagai pengubahan perilaku. In *Forum Paedagogik* (Vol. 11, No. 2, pp. 81-97).
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia. *Jurnal region*, 1(3), 1-19.
- Suherawan, R., & Nugraha, R. A. (2010). Seni Rupa. *Jakarta: PT. Sinergi Pustaka Indonesia*.
- Sulianta, F. (2025). *Ego dan Media Sosial*. Feri Sulianta.
- Syahbani, R. (2025). *PENDIDIKAN SENI UNTUK PERGURUAN TINGGI*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Syarif, E. B., & Sumardjo, J. (2021). *Pengantar Studi Seni Rupa*. Yogyakarta : Deepublish.
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., ... & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yunaldi, A. (2016). Ekspresi goresan garis dan warna dalam karya seni lukis. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(2)