

ABSTRAK

Karya ini merupakan representasi visual dari fenomena *Post-Adolescent Regret*, yaitu penyesalan yang dialami individu setelah seorang individu ketika ia telah melewati fase remaja atau baru saja memasuki fase dewasa, penyebab fenomena *Post-Adolescent Regret* disebabkan oleh seseorang yang mengalami stress akibat *quarter life crisis*, yaitu krisis identitas yang dialami oleh individu pada dewasa muda yang diakibatkan oleh tekanan sosial, kehilangan, dan harapan yang tak tercapai. Fenomena ini dimaknai melalui pendekatan psikologis dan filosofis, serta divisualisasikan dalam medium *Virtual Reality (VR)* dengan gaya *surrealis*. Karya menghadirkan figur utama sebagai representasi diri penulis yang digambarkan seperti patung, memeluk gelembung berisi bayi yang merepresentasikan simbol masa lalu yang penuh kehangatan dan ketenangan. Elemen simbolik lainnya seperti bulan pucat, hutan liar, dan hewan-hewan seperti serigala, penyu, kepiting, kupu-kupu, serta kakaktua diletakkan mengelilingi figur utama untuk mewakili emosi kompleks seperti keterpaksaan, penyesalan, harapan, serta keterjebakan waktu. Karya ini tidak hanya menjadi ruang ekspresi pribadi penulis, namun juga menawarkan refleksi diri atas krisis identitas yang dihadapi individu yang baru memasuki fase dewasa. Penggunaan teknologi VR memperkuat kesan imersif dan memungkinkan penonton mengalami lanskap psikologis sang seniman secara langsung.

Kata Kunci: *Post-Adolescent Regret, Quarter Life Crisis, Virtual Painting, VR, Suralisme.*