

## BAB V

### PENUTUP

Setelah semuanya dijelaskan mengenai konsep serta ide penciptaan yang telah dibuat, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa “Narasi Kupu-kupu Pada Lukisan” adalah cerita tentang kupu-kupu yang bermigrasi sebagai mekanisme *survival* dalam hidupnya. Sebuah cerita tentang eksistensi kupu-kupu.

Dikomparasikan dengan berbagai persoalan realitas sang kupu-kupu dan objek-objek lain yang ada pada lukisan. Misalnya saat kupu-kupu melintas di padang sabana, bertemu dengan aliran sungai, bunga mawar merah yang segar, hingga kemudian dari proses tersebut menjadi landasan atau ide dasar perwujudan dalam menciptakan karya seni lukis. Melalui tahapan tersebut, kemudian dapat diambil kesimpulan bahwa karya seni dibuat bukan hanya sebagai bagian dari wilayah representasi objektif semata atau hanya mengacu pada permasalahan sesuai apa yang dilihat saja, tetapi sebuah penciptaan karya seni adalah suatu usaha mempresentasikan kembali pengalaman-pengalaman dan fenomena yang ditemui oleh sang seniman melalui simbol-simbol dan objek yang relevan.

Selanjutnya beberapa point penting tentang permasalahan yang harus dikemukakan dalam penutup ini adalah ikhwal karya penulis, dimana pada karya yang dihadirkan terdapat beberapa karya yang kurang sempurna maupun yang sudah sempurna atau optimal. Penulis berpendapat mengenai karya yang kurang optimal untuk tugas akhir ini adalah karya penulis yang berjudul; “Ssssstt....”, dimana penggambaran dari narasi ini objek terkesan kaku, khususnya dalam hal

pelukisan *background* yang melatarbelakangi objek perempuan dan sangkar. Selanjutnya mengenai karya yang sangat optimal secara ide adalah karya pertama berjudul adalah 2 karya penulis dengan judul “Jejak Di Alam Tandus” sedangkan dalam teknik pelukisan karya yang paling optimal menurut pelukis adalah karya dengan judul “Pertemuan”. Ini dianggap optimal karena memiliki tingkat kerumitan yang sangat tinggi.

## KESIMPULAN

Narasi adalah cerita yang menjadi pokok terpenting dari sebuah karya. Persoalan-persoalan yang dihadirkan dalam objek kupu-kupu ini adalah realitas sang kupu-kupu dalam menjalani proses *survival* hidupnya. Disini penulis ingin menyuguhkan satu narasi yang utuh kepada audiens dan penikmat karya. Dengan menggunakan metode pembuatan film pada lukisan dijadikan tolok ukur bagi kritik yang penulis lontarkan sendiri ketika mendapatkan pengalaman estetis di ruang pameran. Dari sini penulis memosisikan sebagai “peneliti” yang menggunakan medan karya sebagai “riset”. Dan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada perumusan masalah. Sekiranya terdapat beberapa hal yang bisa dijadikan penulis sebagai referensi ulang atas “riset” ini.

## 1. SARAN

Semoga apa yang penulis lakukan dalam karya tugas akhir penciptaan karya seni ini bisa dijadikan pembelajaran ataupun riset bagi peneliti ataupun

seniman lain yang tergerak dan memiliki kegelisahan yang sama dengan yang penulis alami dan jadikan latar belakang konsep penciptaan.

Sekian mengenai laporan yang dibuat oleh penulis semoga apa yang penulis berikan dapat menjadikan ini sebagai sebuah catatan dan pembelajaran yang akan berguna dikemudian hari. Kritik serta saran sangat penulis harapkan untuk membangun diri penulis menjadi lebih baik lagi, kemudian kurang lebihnya penulis meminta maaf sebesar-besarnya jika ada kesalahan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.



## KEPUSTAKAAN

- Atkins, Robert, *Art Speak*, (New York: Abbeville Press Publishers, 1997).
- Barker, Chris, *Cultural Studies, Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Benteng Pustaka, 2005).
- Gie, The Liang, *Filsafat Seni, Sebuah Pengantar*, (Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), 2005).
- Langer, Susanne K., *Feeling and Form*, Charles Scribner's Sons, (1953).
- Maulana, Achmad, dkk. *Kamus Ilmiah Populer*, (Yogyakarta: Penerbit Absolut, 2004).
- Nilandary, Ery, *Memahat Kata, Memugar Dunia: 101 Kisah Yang Menggugah Pikiran*, (Bandung: Mizan Learning Center, 2005).
- Poerwadarminta, W.J.S., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Penerbit Balai Pustaka, 1984).
- Read, Herbert, *Art And Life*, dalam Richard Truelsen & John Kobler. Eds, *Adventure of The Mind*, (1960).
- Saidi, Acep Iwan, "Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia", (Yogyakarta: ISACBOOK, 2008).
- Shaul, Nitzan Ben, *Film, The Key Concepts*, (Oxford, New York: Berg, 2007).
- Soedarso Sp., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar sana, 1990).
- Susanto, Mikke, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*, (Yogyakarta & Bali: Dictiart & Djagad Art House, 2011).
- Weitz, Morris *Philosophy of The Art*, (Cambridge: Harvard University Press, 1950).
- Wojowasito, S. dan Poerwadarminta, W.J.S. - "Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris", (Bandung: Penerbit Hasta, , 1980).

Website:

<http://biografi.rumus.web.id/biografi-pablo-picasso>, diunduh pada 22 Mei 2013, Pukul 10.15 WIB.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Cropping\\_\(image\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Cropping_(image)), diunduh pada 23 Mei 2013, pukul 9.13 WIB.

<http://www.wikipedia.com>, *Ratatoille*, 12-5-20013, pukul 8.35 WIB.

<http://www.wikipedia.com>, diunduh pada 12-5-2013, pukul 8.56 WIB.

[www.thepaperplace.ca](http://www.thepaperplace.ca), diunduh pada 23 Mei 2013, Pukul 10.12 WIB.

Katalog:

Pilliang, Yasraf Amir, *Aura Kaba, Narasi Rupa*, Sakato Art Community, Jogja National Museum, Yogyakarta, 17 Februari 2010.

Tiba, Sukma Swarga, *My Imaginarium "Exmeipsarenatasum"*, *The Exhibition of Rio Setia Monata*, Tembi Rumah Budaya, Yogyakarta, 29 Juli – 9 Agustus 2011.

