

BAB V

PENUTUP

Karya seni adalah tempat untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin manusia, sekaligus untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Kejadian yang dialami dalam kehidupan yang telah mengendap dalam batin dapat diekspresikan ke dalam sebuah karya seni grafis, namun dalam mewujudkannya dibutuhkan keterampilan, pemikiran dan ketajaman perasaan dalam menciptakan karya seni itu sendiri. Karya seni dalam perwujudannya pasti memiliki landasan atau latar belakang mengenai karya yang divisualisasikannya, konsep atau gagasan karya yang melandasi karya tercipta dan bagaimana karya tersebut diwujudkan. Faktor yang memengaruhi dalam lingkungan seni di antaranya yaitu faktor dari lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan lingkungan alam, faktor itu sangat berperan penting dalam terciptanya karya seni.

Seperti yang telah diuraikan dari penjelasan-penjelasan sebelumnya bahwa seni adalah refleksi dari seniman terhadap lingkungannya, karya seni akan lahir setelah melalui beberapa tahap seperti perenungan, spiritual, pengalaman, dan pengkajian untuk menumbuhkan gagasan atau ide. Kemudian dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki, ide atau gagasan tersebut diwujudkan ke dalam karya seni grafis.

Penciptaan karya seni yang berjudul Musik *Heavy Metal* Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis menghadirkan tantangan yang sangat menarik. Karena dinamika pengalaman yang ada dalam pribadi penulis menjadi sebuah sarana mengekspresikan sebuah keresahan dalam melihat kehidupan, sehingga banyak materi yang didapat dan dikembangkan menjadi ide-ide kreatif dan menarik dalam mewujudkan karya seni grafis.

Berimajinasi adalah sebuah rutinitas dan cara menetralkan rasa takut dan resah terhadap realita pada dunia. Berawal dari tercampurnya berbagai perasaan itu

di dalam memori sehingga menjadi sebuah ide untuk menciptakan karya yang ingin diungkapkan.

Munculnya ide atau gagasan dalam penciptaan tugas akhir yang berjudul Musik *Heavy Metal* Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis ini adalah sebagai wujud penyampaian pesan, ide maupun gagasan tentang pengalaman pribadi dan kegemaraan terhadap musik metal itu sendiri. Melalui musik *metal* yang menjadi sumber inspirasi dalam mengolah emosi dan memvisualisasikannya dalam sebuah karya seni grafis untuk menyampaikan perasaan, pikiran dan khayalan atas apa yang diresahkan penulis kepada masyarakat luas.

Dalam pembentukan karya tugas akhir ini menampilkan dua puluh karya seni grafis, pada setiap karyanya mencoba untuk menyampaikan tentang imajinasi dan khayalan penulis atas keresahan yang juga terinspirasi oleh musik-musik *Heavy metal* khususnya *death metal* yang mempunyai pengaruh terhadap keseharian penulis dalam menjalankan aktivitas, baik itu berupa pengalaman maupun aktivitas berkesenian. Tugas akhir ini tentu saja banyak kekurangan, hal tersebut terjadi karena masih sedikitnya literasi dan pengalaman penulisan dalam penyampaian makna. Kesalahan dan kekeliruan yang muncul tanpa disadari baik dalam proses pembuatan laporan tugas akhir, maupun dalam penyajian karya selama pameran karya seni grafis ini adalah salah satu keterbatasan dan kewajaran sebagai manusia. Semoga laporan tugas akhir ini menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi perkembangan seni grafis dalam akademis, apresiator seni maupun masyarakat luas yang membaca laporan ini. Karya-karya yang diciptakan ini semoga tidak hanya dinikmati secara visual semata, melainkan secara muatan wacana dapat memberi nilai positif dan bisa menggugah perasaan dari setiap orang yang mengapresiasinya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Sachari Agus, *Seni, Desain dan Teknologi*, (Bandung: Pustaka, 1986)
- Dofi Bellavia Ariestia, *Psikologi Musik Terapi Kesehatan*, Jakarta: Golden Terayon Press, 2013
- Djohan, *Psikologi Musik*, Yogyakarta: Best Publisher, 2009
- _____, *Psikologi Musik*, Yogyakarta: Buku Baik, 2003
- Marianto M. Dwi, *Seni dan Daya Hidup Dalam Perspektif Quantum*, Yogyakarta: Scritto Books, 2019
- _____, *Seni Keritik Seni*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2002
- Mikke Susanto, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002)
- _____, *Membongkar Seni Rupa* (Yogyakarta: Jendela, 2003)
- Sardjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010

Website :

- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (diakses pada tanggal 10 Februari 2020, pukul 14:46 WIB)
- <https://www.berdikaribook.red/heavy-metal-dan-identitas-kultural-kaum-muda> (diakses pada tanggal 11 April 2021, pukul 16:00 WIB)
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/inspirasi> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2020, pukul 16:01 WIB)
- <https://www.zonareferensi.com/pengertian-inspirasi/> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2020, pukul 16:07 WIB)
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penciptaan> (di akses pada tanggal 10 Februari 2020, pukul 14:57 WIB)
- <https://ilmuseni.com/seni-rupa/cabang-seni-rupa/amp> (di akses pada tanggal 27 Maret 2019, pukul 17:37 WIB)

<https://www.google.com/amp/s/hai.grid.id/amp/071658952/dengerin-heavy-metal-bisa-dijadiin-obat-depresi-lho-begini-caranya> (diakses tanggal 12 Maret 2019, jam 13:12 WIB)

<https://www.berdikaribook.red/heavy-metal-dan-identitas-kultural-kaum-muda> (Diakses pada tanggal 21 April 2021, pukul 3:12 WIB)