

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan konsep dan gagasan penciptaan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kekerasan terhadap kucing sebagai ide penciptaan dalam seni lukis adalah sebuah proses untuk memvisualisasikan berbagai kekerasan terhadap kucing untuk kemudian dituangkan ke dalam lukisan. Banyak hal mengenai kucing yang bisa dicurahkan ke dalam karya khususnya karya dua dimensi. Tak hanya paras kucing yang lucu dan menarik saja, akan tetapi kehidupan di baliknya pun tak kalah menarik. Ada kucing yang beruntung mendapat keluarga manusia namun lebih banyak yang tidak seberuntung itu. Banyak di antara mereka merasakan terlantar bahkan mengalami kekerasan terutama secara fisik. Kucing-kucing yang tidak beruntung itulah yang menarik perhatian hingga pada akhirnya penulis memutuskan untuk menjadikan mereka sebagai subjek dalam tugas akhir ini.

Ada sedikit pertanyaan di awal pengerjaan karya tugas akhir ini yaitu bagaimana caranya menciptakan karya bertema kekerasan tanpa terkesan vulgar bagi apresiator. Pada akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan cara menjadikan karya-karya tersebut bermuatan satire agar penyampaian ide penciptaan lebih halus. Semoga dengan cara tersebut membuat apresiator tetap nyaman menikmati karya-karya tugas akhir ini meskipun berkonten kekerasan.

Konsep perwujudan berawal dari pikiran dan perasaan terhadap kekerasan terhadap kucing yang kemudian divisualkan dalam bentuk figuratif melalui karakter kucing, manusia, dan simbol-simbol yang berhubungan dengan konsep penciptaan. Kemudian proses perwujudannya diterapkan melalui teknik *impasto* dan *opaque* pada kanvas. Perwujudan tema lukisan ini menggunakan bahan yaitu spanram, kanvas, lem kayu, cat, minyak *walnut*, dan minyak kedelai. Sedangkan alat yang digunakan adalah *gun tacker*, *canvas pliers*, kuas, palet, toples, dan lap kain.

Adapun hambatan yang dialami dalam penyelesaian tugas akhir ini. Salah satunya adalah dari segi gagasan visual, yaitu memikirkan bagaimana karya bertema kekerasan tetap dapat dinikmati apresiator. Hambatan juga dialami pada proses berkarya di mana dalam beberapa karya selalu ada keinginan untuk menambahkan objek-objek tertentu sehingga hasil akhir

dari visualisasi karya yang diinginkan menjadi lebih lama. Namun, dengan segala usaha, semangat dari teman-teman, dan bimbingan dari dosen berbagai hambatan tersebut dapat diatasi.

Selanjutnya beberapa poin penting tentang permasalahan yang harus dikemukakan dalam penutup ini adalah tentang karya yang ditampilkan di mana pada karya yang dihadirkan terdapat beberapa karya yang kurang maksimal maupun yang sudah sempurna atau optimal. Mengenai karya yang kurang optimal untuk tugas akhir ini adalah karya yang berjudul Keluarga Berencana dan Mimik Anggur, di mana dalam prosesnya dikerjakan secara buru-buru sehingga detail-detail objeknya tidak digarap dengan maksimal. Selanjutnya mengenai karya yang optimal adalah karya dengan judul Leftover di mana penggarapan visualnya dikerjakan dengan detail sehingga menjadi karya yang baik.

Dari 20 karya yang tercipta, ada satu karya yang dianggap paling mewakili untuk mengungkapkan gagasan atau ide penciptaan dalam tugas akhir ini adalah karya yang berjudul “Emakku Kambing”. Karya ini memvisualisasikan figur manusia berkepala kambing dengan bayi-bayi kucing di atas tubuhnya. Karya ini menceritakan mengenai penderitaan bayi-bayi kucing ketika dibuang dan terpisah dari induknya. Kemudian objek manusia berkepala kambing tersebut sebagai tokoh utama yang menyelamatkan bayi-bayi kucing yang kelaparan. Pesan dalam karya ini adalah manusia bisa menjadi sosok yang baik atau jahat. Ada yang tega memisahkan bayi kucing dari induknya namun ada juga manusia yang mau menolong dengan memberikan susu kambing sebagai substitusi susu induk kucing.

Karya-karya dalam tugas akhir ini dirasa sudah mampu mewakili gagasan-gagasan kekerasan terhadap kucing sebagai ide penciptaan seni lukis karena mampu membahas semua visualisasi untuk menginformasikan kekerasan terhadap kucing kepada masyarakat. tidak lupa juga karya-karya ini adalah bentuk ungkapan rasa prihatin dan sedih penulis pada kekerasan terhadap kucing yang semakin marak terjadi di lingkup masyarakat. Semoga 20 karya dalam tugas akhir ini memberikan banyak manfaat untuk siapapun yang melihatnya. Adapun manfaat yang dirasakan adalah tercapainya kepuasan dalam diri sekaligus dapat mengembangkan potensi estetis terhadap narasi serta bentuk objek kucing ke dalam lukisan serta menjadi bahan renungan bagi apresiator.

B. Saran

Kekerasan terhadap kucing sangat marak terjadi khususnya di Indonesia ini. Kekerasan ini akan selalu terjadi bila masih ada *ignorance* atau pembiaran dari masyarakat, yang menyebabkan kekerasan sekalipun menjadi hal yang biasa dan wajar. Bila hal ini terus dibiarkan, lama-lama kekerasan ini akan naik tingkat hingga akhirnya menyakiti sesama manusia.

Banyak suka, namun lebih banyak duka dalam penggarapan tugas akhir ini. Dukanya tentu saja harus menguras emosi untuk sekadar mengetahui bahwa kasus ini belum berakhir. Terlebih bila mengalami kasusnya secara langsung. Namun, di balik itu ternyata masih banyak orang yang peduli mengenai kesejahteraan satwa khususnya kucing. Hal itu menjadi semangat untuk terus berbuat kebaikan karena penulis percaya bahwa kebaikan itu menular. Maka tularkanlah kebaikan seluas-luasnya.

Penulis berharap melalui karya tugas akhir ini untuk mulai menumbuhkan bibit welas asih dalam hati masing-masing. Binatang juga tidak ada bedanya dengan manusia, sama-sama makhluk hidup yang ingin hidup dengan layak. Apalah arti akal dan pikiran manusia kalau hanya memikirkan nama pribadi saja. Itu berarti derajat manusia telah terdegradasi oleh keserakahan. Suka tidak suka namun faktanya begitu.

Oleh karena itu, penulis berharap bagi siapapun yang membaca laporan tugas akhir ini untuk lebih menghargai kehidupan (tidak hanya kehidupanmu saja), menyayangi binatang apapun jenis dan penampilannya, bersyukur atas apapun yang diperoleh sekecil apapun itu, tidak seenaknya buang-buang makanan, dan selalu mendoakan nyawa-nyawa yang mati yang ada di setiap piringmu. Semoga laporan dan karya tugas akhir ini sekiranya menjadi manfaat untuk masa kini maupun di masa yang akan mendatang. Semoga bumi yang sakit ini mulai sembuh dengan limpahan cinta dan kasih sayang dari tiap makhluk yang menghuninya.

DAFTAR PUSTAKA

- Endarmoko, Eko. 2016. *TESAMOKO Tesaurus Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Francis, Richard C. 2015. *Domesticated Evolution In A Man-Made World*. New York: W.W. Norton & Company Ltd.
- Kusrianto, Adi dan Made Arini. 2011. *History of Art*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Lymbery, Philip. 2017. *Farmageddon In Pictures*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Manson, Mark. 2016. *The Subtle Art of Not Giving a F*ck (A Counterintuitive Approach of Living a Good Life)*. New York: Harperscollins Publisher.
- Mariato, M Dwi. 2017. *Art & Life Force: In A quantum Perspective*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DiktiArt Lab.
- Tim Prima Pena. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Terbaru*. Surabaya: Gitamedia Press.
- Sp, Soedarso. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise Bekerjasama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Sugianto, Wardoyo. 2002. *Sejarah Seni Rupa Barat*. Yogyakarta.
- Suharso, dan Ana Retnoningsih. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*. Semarang: Widya Karya.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Bandung.
- Wardana, Ketut Nala Hari. 2012. “Gaya Pop Art Pada Karya Desain Grafis di Indonesia” dalam Jurnal Prasi No. VII/14, Juli – Desember 2012