

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Manusia diciptakan dengan akal, pikiran, dan perasaan yang bermanfaat untuk segala keperluan dan kehidupan. Manusia diberi kehendak untuk menciptakan sesuatu sejauh kemampuan yang dimiliki dengan berbagai maksud dan tujuan. Seniman mewujudkan rasa ekspresi dengan menghasilkan suatu karya seni. Untuk mewujudkan karya seni, seniman tidak lepas dari lingkungannya, karena melalui lingkungan tersebut seniman bisa menjumpai persoalan di dalam masyarakat.

Semua yang terjadi dari proses pembuatan karya seni Tugas Akhir ini merupakan respon atau tanggapan penulis terhadap seluruh permasalahan yang penulis alami dan amati atas realitas yang terjadi di lingkungan sekitar. Penulis mencoba merefleksikan pengalaman pribadi penulis ke dalam karya-karya tugas akhir ini

Remaja memiliki karakteristik tersendiri yang unik yakni labil, sedang pada taraf mencari identitas, mengalami masa transisi dari remaja menuju status dewasa, dan sebagainya. Secara sosiologis, remaja umumnya amat rentan terhadap pengaruh-pengaruh eksternal. Karena dalam proses pencarian jati diri, mereka mudah sekali terombang-ambing, dan masih merasa sulit menentukan tokoh panutannya. Mereka juga mudah terpengaruh oleh gaya hidup masyarakat di sekitarnya. Karena kondisi kejiwaan yang labil, remaja mudah terpengaruh dan labil.

Proses perenungan dalam pemilihan gagasan untuk memvisualisasikannya merupakan suatu perjalanan yang harus ditempuh karena setiap manusia memiliki bahasa ungkap yang personal. Pada tugas akhir yang singkat ini penulis mengambil tema karya dengan judul ***“Perilaku Menyimpang Seksual”***. Dalam proses perenungan penulis mencoba agar visualisasi yang disajikan dapat menggambarkan suatu gagasan awal. Terkait simbol-simbol multi interpretasi yang digunakan dapat dimaknai secara beragam oleh para apresiator yang mempunyai latar belakang budaya yang beragam.

Keseluruhan karya Tugas Akhir ini dikerjakan secara serius sesuai dengan konsep yang diinginkan. Dalam tahapan pengerjaan suatu karya pasti terdapat karya yang maksimal dan kurang maksimal. Pada karya Tugas Akhir ini karya yang dianggap maksimal adalah *“Pesona Otot”* karena susunan objeknya lumayan cukup padat dan sesuai dengan konsep dan keinginan. Sedangkan karya yang dianggap kurang maksimal adalah *“Daddy’s Slap”* karena objek yang berdiri sendiri tanpa simbol pendukung yang melekat sehingga terlihat hambar. Meskipun jauh dari kesempurnaan, penulis berharap bahwa semua ini baik tulisan maupun karya Seni Grafis yang disertakan dalam karya seni Tugas Akhir dapat memberi manfaat yang positif bagi pengembangan dan kemajuan seni rupa pada umumnya serta Seni Grafis pada khususnya, berguna dan di apresiasi dengan baik. Karya tugas akhir ini terwujud sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana S-1 Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sekaligus menjadikannya suatu kerja kreatif penulis dalam hal berkarya serta dapat dimanfaatkan sebagai tambahan dalam wacana khasanah seni rupa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Haditono, F.J. Monks, A.M.P. Knoers & Siti Rahayu, 2004, *Psikologi Perkembangan dalam Berbagai Bagiannya*, Penerbit Universitas Gadjah Mada Press, Yogyakarta.
- Lubis, Zulkifli, 1992, *Psikologi Perkembangan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Prayitno, Fadjar Sidik & Aming, 1989, *NIRMANA*. ASRI, Yogyakarta.
- Pusat Bahasa, 2013, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, PT. Gramedia Utama Pustaka, Jakarta.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, 2010, *NIRMANA: Elemen-elemen Seni dan Desain*, Jalasutra, Yogyakarta.
- SJ, Charles M & Shelton, 1987, *Spiritualitas Kaum Muda, Bagaimana Mengenal dan Mengembangkannya*, Kanisius, Yogyakarta.
- Sudarmaji, 1979, *Pasar dan Kritik Seni Rupa*, Dinas Museum dan Sejarah, Jakarta.
- Susanto, Mikke, 2001, *DIKSI RUPA*, Edisi ke II cetakan ke-1 Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space Bali.