

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses penciptaan karya seni yang cukup panjang ini banyak hal yang saya temukan, mulai bagaimana saya mengenali tipe kepribadian saya, menemukan hal-hal yang mempengaruhi dan akar permasalahan yang menjadi penyebab gangguan psikologis yang saya alami. Sesuai dengan tujuan penciptaan seni saya yaitu sebagai media berkomunikasi dan pembebasan diri dari beban dalam batin akibat pengalaman traumatik pada masa lalu juga untuk melakukan eksperimen kreatif terhadap seni cetak grafis menghasilkan beberapa pemikiran tentang pentingnya sebuah proses penciptaan karya seni. Pada akhirnya saya dapat merangkum beberapa kesimpulan sebagai hasil dari proses pengalaman penciptaan karya seni selama ini, di antaranya adalah:

1. Proses *brainstorming* sangat membantu untuk mengenali karakter pribadi dan mengetahui permasalahan psikologis dalam diri. Peristiwa kematian ayah adalah pengalaman traumatik yang menjadi akar penyebab yang mempengaruhi pola pikir dan perilaku negatif saya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Berkarya seni menjadi salah satu media untuk mengkomunikasikan apa yang menjadi pemikiran maupun perasaan yang tidak sanggup kita ungkapkan secara verbal.
3. Setelah menemukan akar penyebab permasalahan yang dialami maka proses berdialog dengan diri sendiri, berusaha menerima kenyataan

dengan ikhlas hati dan selanjutnya berdamai dengan masa lalu harus selalu dilakukan supaya pikiran bawah sadar tidak selalu terjebak kembali ke masa lalu sehingga pola pikir dan orientasi ke masa depan menjadi lebih positif.

4. Karya seni yang mengambil inspirasi dari permasalahan psikologis dijadikan sebagai media pembebasan diri dari beban dalam batin yang dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku kita dalam hubungan sosial dengan orang lain sehingga dapat mencapai keseimbangan emosional serta mampu mengendalikan dalam menyikapi sesuatu hal yang saya temui.
5. Pengamatan terhadap sesuatu di sekitar, menemukan karakter dan sifat benda-benda di sekitar, kemudian melakukan perbandingan dengan diri sendiri. Benda-benda yang memiliki persamaan karakter dan sifat dengan diri saya menjadi inspirasi untuk dijadikan simbol kondisi tertentu pada psikologis pribadi saya.
6. Menggunakan semangat bermain dalam proses pengerjaan karya selain mendapatkan kegembiraan dalam proses pengerjaannya juga dapat mendorong kebebasan dalam pengolahan teknik, pemanfaatan material yang lebih luas, pencapaian artistik yang tidak terduga pada visual hasil cetakannya.
7. Setelah selesainya proses penciptaan Tugas Akhir ini bukan berarti permasalahan pribadi saya terselesaikan namun pembebasan diri ini sebagai momentum untuk memulai awal menjadi pribadi yang baru dan lebih positif dan berkualitas.

8. Kendala yang saya hadapi antara lain adalah:
- a. Pada saat pembuatan klise acuan cetak jika menggunakan lem pipa terlalu cepat kering sehingga tidak mudah untuk diolah sesuai dengan karakter yang diharapkan, sedangkan jika menggunakan lem kayu jauh lebih mudah untuk diolah namun membutuhkan waktu yang lebih lama dalam pengeringannya.
 - b. Pasta pengering tinta cetak (*dry paste oil*) tidak tersedia secara mudah di pasaran sehingga membutuhkan waktu agak lama dalam pengeringan hasil cetakan terutama untuk karya dengan banyak warna.
 - c. Kelembaban cuaca sering mengganggu kualitas material mengakibatkan munculnya jamur baik pada kertas, papan *MDF*, maupun pada tinta yang telah dicetak, kertas yang menggulung atau melengkung-lengkung pada bagian tepinya.

B. Saran-saran

Setelah melakukan eksplorasi dan evaluasi selama proses penciptaan karya seni ini maka saya dapat merangkum beberapa saran, antara lain:

1. Referensi dari seniman lain yang mempengaruhi cita rasa kreatifitas kita sebaiknya bukan dimanfaatkan sebagai jiplakan melainkan untuk dijadikan panutan dalam bagaimana proses kreatifitas mereka ketika bekerja, berusaha mengetahui apa yang ada di dalam pikiran mereka ketika

mengerjakan karya, serta bagaimana mengkomunikasikan gagasan, pikiran, serta pikiran mereka melalui karya seni yang diciptakan.

2. Sebaiknya selalu berusaha membebaskan diri seluas-luasnya dalam menciptakan karya seni (dalam hal ini seni cetak grafis) adalah untuk membuka kemungkinan-kemungkinan baru dalam teknik cetak baik itu dalam hal pemanfaatan material yang lebih variatif maupun dalam metode pencetakan yang lebih bebas dengan cara atau alat apapun yang dapat dipergunakan.
3. Penting untuk memahami secara benar mengenai karakter material yang kita manfaatkan dalam hal ini antara lain sifat tinta cetak yang mengandung lemak sehingga tidak mudah kering jika terkena suhu panas, kemampuan penyerapan tinta cetak juga berbeda pada masing-masing jenis kertas, karakter visual yang muncul dari efek tekstural yang kita olah pada klise sehingga dapat kita manfaatkan dengan tepat ketika diaplikasikan ke dalam karya.
4. Proses atau kegiatan kesenian dapat dimanfaatkan sebagai terapi psikologis ketika mengalami gangguan atau merasakan ketidakseimbangan dalam batin, terutama ketika proses *brainstorming* baik dengan menuliskan kata-kata maupun menggambar secara spontan tanpa dipikirkan lama, dari hasilnya dapat kita baca sendiri apa yang sedang kita rasakan dan bisa segera kita lakukan sesuatu untuk mengatasinya.

KEPUSTAKAAN

- Damajanti, Irma. (2006), *Psikologi Seni*, PT. Kiblat Buku Utama, Bandung
- Dillistone, F.W. (1986), *The Power Of Symbols*, terjemahan A. Widyamartaya. (2002), Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Hopkins, David. (2004). *Dada And Surrealism, A Very Short Introduction*, Oxford University Press, New York.
- Kartono, Kartini. (1996), *Psikologi Umum*, Penerbit Bandar Maju, Bandung.
- Mariato, M. Dwi. (2001), *Surrealisme Yogyakarta*, Rumah Penerbitan Merapi, Yogyakarta.
- Maizels, John (ed.). (2002), *Raw Vision Outsider Art Sourcebook*, Raw Vision Ltd, 1 Watford Road, Radlett, Herts WD7 8LA, UK.
- Muis, Saludin. (2009), *Kenali Kepribadian Anda Dan Permasalahannya, Dari Sudut Pandang Teori Psikoanalisa*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Kamus Bahasa Indonesia*. (2008), Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Sabana, Setiawan & Hawe Setiawan (ed.). (2011), *Jagat Kertas (Edisi Revisi)*, Penerbit Garasi 10, Bandung.
- Sastraprteja, M. (1998), *Manusia Multidimensional*, Gramedia, Jakarta.
- Sachari, Agus. (2002), *Estetika, Makna, Simbol dan Daya*, Penerbit ITB, Bandung.
- Sp, Soedarso. (1987), *Tinjauan Seni Rupa, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta.
- _____. (2000), *Sejarah Seni Rupa Modern*, CV. Studio Delapan Puluh Enterprise, Jakarta bekerja sama dengan BP ISI Yogyakarta.
- Sujanto, Agus, Halem Lubis & Taufik Hadi. (2006), *Psikologi Kepribadian*, PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Susanto, Mikke. (2011), *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, DictiArt Lab & Djagad Art House, Yogyakarta.
- Suseno, Franz Magnis-. (1987), *Etika dasar, Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.

Sutrisno, Fx. Mudji & Christ Verhaak. (1993), *Estetika Filsafat Keindahan*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.

WEBSITE

bangunrumah-arsitek.blogspot.com

http://www.sprenkel-Museum.com/painting_and_sculpture

<http://gesah.blogspot.com/2008/12/show-me-whats-in-sky.html>

<http://www.guggenheim.org>

<http://www.moma.org>

