

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Konsep yang mengangkat perihal perubahan visual *yokai*/ hantu yang menakutkan menjadi visual karakter *anime* yang *kawaii* (lucu) akan disajikan dalam bentuk karya seni lukis. Dengan mengubah visual hantu yang awalnya menakutkan menjadi lucu pada karya seni lukis ini, penulis berharap agar nantinya dapat mngurangi ketakutan terhadap hantu tesebut. Selain itu juga, dengan mengambil visual karakter *anime* sebagai pokok visual pada karya dapat menunjukkan ketertarikan penulis terhadap *anime* tersebut. Banyak hal yang dapat dibahas melalui studi tentang *anime*, akan tetapi pada kesempatan kali ini penulis hanya akan mengangkat esensi *kawaii* pada visual karakter *anime*.

Pada proses pengerjaan karya ini penulis banyak mengalami kendala dalam pembentukan karya terutama pada proses pemilihan ide yang akan ditampilkan dalam karya ini, adapula gangguan mistis yang kerap kali ditemui penulis saat proses pengerjaan karya ini. Setelah selesai dengan pengerjaan karya seni lukis ini, penulis merasakan adanya perbedaan sudut pandang terhadap makhluk halus yang awalnya menyeramkan menjadi tidak terlalu menyeramkan dikarenakan bayangan yang yang tertuju pada perubahan visual hantu menjadi visual *anime*. Meskipun tidak dipungkiri bahwa terkadang ketakutan terhadap hal itu muncul kembali. Dalam proses penggarapan karya dan penulisan kali ini penulis sadar bahwa banyak hal yang belum sempurna dan perlu banyak perbaikan. Dikarenakan hal itu, penulis selalu menantikan kiritik serta saran yang membangun guna perbaikan selanjutnya.

Demikian laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat dari Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis di Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga melalui karya maupun penulisan ini dapat berguna dan menambah wawasan terutama kepada penulis sendiri serta kepada masyarakat, perkembangan seni rupa, dan pihak lain yang terkait didalamnya. Akhir kata, permohonan maaf yang sebesar-besarnya dari penulis apabila ada salah kata maupun kurangnya pengetahuan penulis dalam penulisan laporan ini dan terimakasih.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brener, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- Buckley, Sandra(Ed). 2002. *ENCYCLOPEDIA OF CONTEMPORARY JAPANESE CULTURE*. London: Routledge.
- Camus, Albert., dkk. 2017. *Seni, Politik, Pemberontakan*. Yogyakarta: Narasi.
- Cooper, Mimi & Mathews, Arlene. 2007. *Feng Shui Warna: Pengaruh Warna untuk Bisnis dan Kehidupan Anda*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Favell, Adrian. 2011. *Before and After Superflat: A Short History of Japanese Contemporary Art 1990-2011*. Hong Kong: Blue Kingfisher Limited.
- Hearn, Lafcadio. 2020. *Kwaidan: Kisah-Kisah dan Studi tentang Hal-Hal Aneh*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hospers, John. 2018. *Filsafat Seni (The Philosophy of Art)*. Yogyakarta: Thafa Media, 2018.
- Krisnadi, Lingga., dkk. 2019. *Bausastra Lelembut*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Liquitex. 2009. *THE ACRYLIC BOOK: Sumber Komprehensi untuk Seniman*. Jakarta: M & A Art Material Supplies.
- Maharsi, Indiria, M.Sn. 2018. *101 Sketsa Wajah Hantu; Penampakan Seram Makhluh Halus di Sekitar Kita*. Yogyakarta: Narasi.
- Mayer, Matthew. 2015. *The Night Parade of One Hundred Demons: A Field Guide to Japanese Yokai*.
- Simone, Gianni. 2017. *Tokyo Geek's Guide Manga, Anime, Gaming, Cosplay, Toys, Idols & More*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- Sp, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Sugono, Dendy, dkk. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Zaka, Istifatun. 2020. *DISCIPLINE LIKE JANESE : Bagaimana Membangun Budaya Disiplin Ala Orang Jepang*. Klaten: CAESAR Media Pustaka.

Internet:

<https://images.app.goo.gl/PJCUPsc2uFiaAtyV8>, diakses pada tanggal 11 Maret 2022, pukul 03:06

[https://static.wikia.nocookie.net/doraemon/images/1/18/Doraemon\\_renew\\_2.png/revision/latest/scale-to-width-down/350?cb=20220208084426&path-prefix=e](https://static.wikia.nocookie.net/doraemon/images/1/18/Doraemon_renew_2.png/revision/latest/scale-to-width-down/350?cb=20220208084426&path-prefix=e) diakses pada, 19 Maret 2022, pukul 00:21

<https://attackofthefanboy.com/wp-content/uploads/2016/07/Pokemon-Go-Where-to-Find-Haunter-Gastly-Gengar.jpg> diakses pada, 19 Maret 2022, pukul 00:22

<https://glam.uoregon.edu/files/large/51f4bf6a0cf902b88dec8bfafef72219eefe2ca8.jpg> diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 22:25

[https://archives.bulbagarden.net/media/upload/thumb/d/d6/Jessie\\_Mimikyu.png/800px-Jessie\\_Mimikyu.png](https://archives.bulbagarden.net/media/upload/thumb/d/d6/Jessie_Mimikyu.png/800px-Jessie_Mimikyu.png) diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 23:00

<https://i0.wp.com/ina-contemporary.art/wp-content/uploads/2020/07/the-lion-of-the-kingdom.jpg?w=696&ssl=1> diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 23:17

<https://d5wt70d4gnm1t.cloudfront.net/media/a-s/artworks/chiho-aoshima/64046-579567204945/chiho-aoshima-divine-gas-800x800.jpg> diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 23:28

[http://www.dreamideamachine.com/web/wp-content/uploads/2016/06/MR\\_LM23153\\_Pinkish\\_Gold\\_01\\_hr.jpg](http://www.dreamideamachine.com/web/wp-content/uploads/2016/06/MR_LM23153_Pinkish_Gold_01_hr.jpg) diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 23:35

<https://art-view.roppongihills.com/en/shop/adgallery/aimadonna/> diakses pada, 25 Maret 2022, pukul 00:01

[https://images.solopos.com/2014/12/758TCycr-Ilustrasi-Kuntilanak\\_Sumber-Youtube.jpg](https://images.solopos.com/2014/12/758TCycr-Ilustrasi-Kuntilanak_Sumber-Youtube.jpg) diakses pada, 24 Maret 2022, pukul 22:31

[https://art.kunstmatrix.com/en/system/files/styles/large/private/art/36/radi\\_arwinda\\_manekipetpet\\_2010\\_180cm\\_x\\_230cm\\_acrylic\\_on\\_canvas\\_kopie.jpg?itok=wo5ZtG\\_A](https://art.kunstmatrix.com/en/system/files/styles/large/private/art/36/radi_arwinda_manekipetpet_2010_180cm_x_230cm_acrylic_on_canvas_kopie.jpg?itok=wo5ZtG_A), diakses pada 21 Juni 2022, pukul 21.18