

## V. PENUTUP

Berkesenian merupakan sebuah pilihan hidup yang dapat dipilih dan ditinggalkan ketika seseorang merasa tidak bisa menghasilkan sesuatu dari hidup berkesenian. Akan tetapi bertutur akan hal yang benar dengan harapan kehidupan yang lebih baik yang bagi banyak orang adalah sebuah kekonyolan, hal ini yang disebut panggilan hidup. Tujuan dari semuanya adalah memberikan kontribusi bagi terbangunnya hidup yang lebih baik, keluar dari zona *chaos*, keluar dari jurang moralitas dan bangun dari belenggu *dehumanisasi*.

Menurunnya sisi spiritual manusia, meningkatnya dehumanisasi dalam kehidupan manusia dan memudarnya tingkat-tingkat kepedulian manusia dengan sesama adalah faktor-faktor tumbuh suburnya keserakahan dalam diri manusia. Mengacu pada fenomena-fenomena yang bermunculan, berdasarkan latar belakang masalah yang ingin diangkat. Keserakahan manusia merupakan gejala kemerosotan moral manusia yang berakar dari memudarnya nilai-nilai ajaran agama sebagai tujuan manusia dan budaya sebagai karakter bangsa. Penciptaan karya dengan konsep yang kuat dan daya visual yang baik sebagai salah satu bagian wujud kepedulian dengan kritik sosial yang diharapkan mampu memberikan sentuhan rasa kepada para penikmat karya atas dampak buruk keserakahan manusia.

Karya memang hanya bisa dipandang dan dinikmati tanpa menghadirkan efek nyata bagi penontonnya, tapi dibalik itu ada daya levitasional yang coba dibangun, dalam bukunya Dwi Marianto

menggambarkan daya levitasional dalam konteks seni dianalogikan sebagai daya yang menarik keluar antusiasme dari bawah sadar manusia. Atau daya yang merangsang terbangunnya imajinasi ketinggian kesadaran, atau merangsang terbangunnya keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai rangsangan yang ditimbulkan oleh subjek. Dijelaskan juga bahwa dalam daya levitasional, daya hidup yang satu dapat merangsang pemunculan daya hidup yang lain (Marianto 2011: 106). Dengan kata lain, karya yang dibuat bertujuan untuk merangsang dan menggugah kesadaran para penikmatnya untuk menuju kepada kehidupan yang lebih baik.

Pemilihan tema ini menjadi bagian dari proses spiritual atau dalam konsep Jawa lebih dikenal dengan istilah *Laku* (sebuah ritual yang mendorong manusia pada tingkat spiritual yang lebih dalam), merupakan bagian dari langkah dalam menyusuri tujuan hidup. Mengamati dan berusaha untuk berkontribusi untuk mengupayakan perubahan ke arah yang lebih baik dengan apa yang saya miliki dan bagikan merupakan bagian dari proses *Ngelmu* yaitu sebuah konsep dalam kehidupan Jawa yang berarti mencari ilmu kehidupan atau ilmu sejati menuju *pamoring kawula Gusti*. Dalam naskah *Wulang Reh*, *pamoring kawula Gusti* ini diumpamakan bersatunya emas dan tembaga menjadi swasa, berkat tempaan dibawah api. Baik emas, tembaga maupun hasil campurannya adalah *kawula* (manusia), sedangkan api melambangkan *Gusti*. Logam dan api tetap berbeda, tapi saat logam itu menyala karena api, disitulah letak *pamore*. Inilah bentuk kesadaran manusia dalam menjalani kehidupannya. (Damardjati dalam Bima, 2013: 11)

Mengangkat tema fenomena *dehumanisasi* manusia sebagai gagasan penciptaan karya ini memiliki tujuan, dengan harapan mampu menjadikan penciptaan ini sebagai media terapi yang mampu mengobati atau paling tidak mengurangi rasa takut. Namun di sisi lain ketakutan ini yang akhirnya memunculkan kegelisahan yang dapat memberikan dampak positif karena sebagai seorang seniman kegelisahan adalah salah satu lumbung imajinasi yang bisa menggugah kreativitas dalam menciptakan objek-objek visual.

Bagaimana dampak yang akan ditimbulkan oleh karya penulis, itu kembali lagi kepada pilihan setiap orang yang melihat, karena sifatnya hanya sebagai ajakan dan pengingat. Sebuah usaha tidak mungkin berhasil tanpa adanya kerja keras dan doa, hasil akhirnya bagaimana adalah urusan yang bukan pada kapasitas saya untuk menentukannya.

Proses kreatif yang saya lakukan selama membuat karya Tugas Akhir ini juga tidak luput dari sebuah temuan baru, temuan ini tidak dimunculkan dalam karya Tugas Akhir. Temuan yang saya peroleh merupakan bentuk kebaruan dari karya saya, menggunakan klise dari karya-karya lama saya. Perwujudannya adalah *bodyprint* pada kanvas, berbeda dengan *bodyprint* pada umumnya. Karya ini memanfaatkan jejak-jejak cukilan yang saya buat lebih dahulu, sehingga hasilnya lebih unik dari sekedar melumurkan cat pada tubuh yang kemudian dicap pada kanvas.

## KEPUSTAKAAN

### **Buku:**

- Adeney Bernard T, *Etika Sosial Lintas Budaya*, Yogyakarta: Kanisius, 2000
- Alkitab, Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2008
- Bima Adi R, *Ngelmu Sejati*, Depok: Indie Publishing, 2013
- Bridges Jerry, *Respectable Sins Membereskan Dosa-dosa yang Kita Toleransi*, Bandung: Pionir Jaya, 2012
- Budiman, Kris, *Semiotika Visual Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas*, Yogyakarta: Jalasutra, 2011
- Ensiklopedi Alkitab Masa Kini*. Jakarta: Yayasan Komunikasi bina Kasih, 2000
- Ensiklopedi Indonesia*, Jakarta: P.T. Ichtiar Baru – Van Hoeve
- Graham, Billy, *Bebas Dari Tujuh Dosa Maut*, Jakarta: Yayasan komunikasi Bina Kasih, 1995
- Marianto, M. Dwi. *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta: Penerbit ISI, 2011
- Marianto, M. Dwi. *Quantum Seni*, Semarang: Dahara Prize, 2006
- Muhaimin, Hendro, *Dehumanisasi dan Perkembangannya*, Yogyakarta: Makalah Pusat Studi Pancasila UGM, 14 Mei 2008
- Schuon, Frithjof, *Transfigurasi Manusia Refleksi Antrosophiaparenialis*, Yogyakarta: Qalam, 2002
- Susanto, Mikke. *Diksi rupa; Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta & Jagad Art Speace, Bali: Dicti Art Lap, 2012
- Soedarso Sp, *Sejarah Perkembangan Seni rupa Modern*, Yogyakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise dan BP ISI, 2000
- Soedarsono, RM. *Metodologi Penelitian: Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*, Semarang Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2001

Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, Yogyakarta :  
Kanisius, 2001

Warren, Rick, *The Purpose Driven Life*, Jawa Timur: Gandum Mas, 2002

Wommack Andrew, *Filsafat Kristen*, Jakarta: Light Publishing, 2013

