

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Refraksi pemikiran menjadi tema dalam penelitian penciptaan ini. Sebagai sebuah penelitian penciptaan seni atau disebut juga dengan *artistic research*, yang dihasilkan pada penelitian ini tidak hanya berupa karya ilmiah saja melainkan juga karya seni. Karya seni yang diciptakan pada penelitian penciptaan ini memuat gagasan terkait persoalan bias kognitif atau refraksi pemikiran. Pesan yang disampaikan terkait gagasan tersebut disampaikan dengan bahasa rupa yaitu metafora serta dengan menyajikan karya secara berbeda. Dalam ranahnya seni rupa kontemporer yang tidak hanya mengunggulkan sisi visual dan sebatas kebutuhan estetika belaka, penulis menemukan bahwa karya *drawing* yang telah dieksplorasi lebih lanjut tidak terbatas pada karya *drawing* 2 dimensi, dapat menyampaikan pesan dan gagasannya kepada *audience* secara lebih kreatif, dan dekat seperti contohnya pada permainan lotre dan mainan rubik, sehingga karya seni yang dibuat berhasil memberikan kesan, pengalaman, dan pemaknaan yang berbeda-beda bagi siapa saja yang menikmatinya.

Refraksi pemikiran atau bias kognitif adalah materi dalam bidang ilmu psikologi. Maka dari itu, karya seni yang sudah dibuat telah menghasilkan perspektif baru dan berbeda terkait permasalahan refraksi pemikiran atau bias kognitif dari sudut pandang praktik seni. Dalam karya "*illotretion*" penulis menemukan bahwasanya karya yang berbentuk *interactive art* dan berbentuk simulasi, memunculkan satu bentuk eksperimen sosial yang dapat menunjukkan

hasil berbeda dari apa yang penulis perkirakan. Respon *audience* pada karya “*illotretion*” menunjukkan bahwa *audience* menjadi lebih tertarik dan tertantang untuk memacu adrenalinnya saat berinteraksi dengan karya tersebut, terlepas mereka perlu mengetahui gagasan apa yang ada pada karya tersebut.

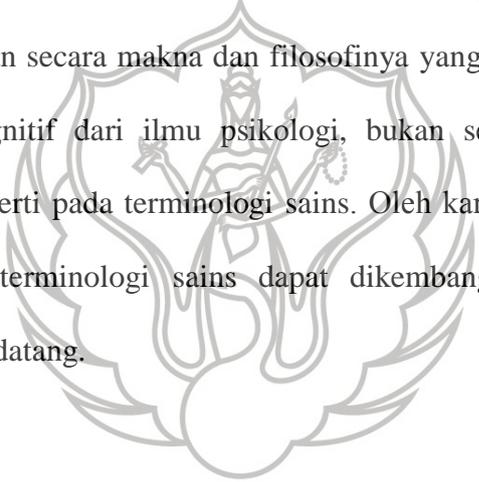
Sebagai sebuah penelitian penciptaan seni, dalam upayanya untuk mentransformasikan ide terkait permasalahan refraksi pemikiran menjadi karya seni, *Practice-based research* menjadi metode utama. Di dalam *Practice-based research* yang mencangkup prinsip *in-and-through*, memposisikan seniman untuk terlibat di dalam dan mengalami proses kekaryaannya yang keluar-masuk antara subjek dengan objek. Dengan kata lain, seniman menjadi subjek dan sekaligus menjadi objek dalam penelitian penciptaan ini. Penulis yang terlebih dahulu memiliki latar belakang jurusan Desain Produk Industri, menemukan bahwa pola perancangan dan sudut pandang desain (seni terapan) yang sudah lekat pada penulis, dapat diterapkan pada metode penciptaan *Practice-based research* dan metode David Campbell. Proses keluar-masuk, subjek-objek, *prinsip in-and-through* dari metode *Practice-based research* ketika menciptakan karya sangat tepat dengan cara penulis membuat karya-karya di luar tesis ini karena pada prosesnya terdapat banyak proses uji coba dan *trial-error* yang mencangkup *sketching*, pembuatan *mock up* dan *prototyping*.

Karya-karya yang dibuat pada penelitian penciptaan ini, kesemuanya dipamerkan dalam *Conciseness Art Exhibition*, pameran tugas akhir 2022/2023 Pascasarjana ISI Yogyakarta. Pada pameran tersebut, karya yang dibuat penulis dapat dengan mudah dibaca karakternya karena visualnya yang didominasi oleh

drawing yang penuh dengan garis dan hanya menggunakan warna hitam, putih, dan abu-abu sebagai salah satu bahasa penulis untuk menunjukkan kutub-kutub konflik pada gagasan refraksi pemikiran yang dimuat. Penulis mengamati *audience* dapat dengan cepat mengetahui karya penulis hanya dari sekilas melihatnya tanpa perlu membaca nama pada *caption* karya.

B. Saran

Ide kata refraksi pemikiran berawal dari kata pada gangguan penglihatan atau disebut juga dengan *refractive error*. Pada tesis ini, apa yang diteliti adalah refraksi atau pembiasan secara makna dan filosofinya yang dielaborasi dalam pembahasan bias kognitif dari ilmu psikologi, bukan secara fisik bias pada pembiasan cahaya seperti pada terminologi sains. Oleh karena itu, ide “refraksi” yang berpijak pada terminologi sains dapat dikembangkan pada penelitian penciptaan yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bandem, I Made. 2017. *Metodologi Penciptaan Seni*. KARYA CIPTA SENI PERTUNJUKAN. Yogyakarta. JB Publisher.
- Brian, Morris. 2006. *Religion and Anthropology: A Critical Introduction*. Cambridge University Press.
- Burhan, M. Agus, 2006, *Jaringan Makna Tradisi hingga Kontemporer*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Campbell, David. Terjemahan Mangunharjana, A.M. 1998. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius
- Faivre, Antoine (1994). *Access to Western Esotericism*. New York: SUNY Press.
- Faiz, Fahrudin. 2020. *Ihwal Sesat Pikir dan Cacat Logika*, Yogyakarta: MJS Press.
- Hannula, Mika. 2005. *Artistic Research-theories, method and practices*. Gothenburg. Academy of Fine Art. Helsinki.
- Iwan Saidi, Acep. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISACBOOK.
- Mariato, M Dwi. 2019. *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Kuantum*. Scritto Books. Universitas Tarumanegara.
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung. Matahari.
- Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta. Jendela.

Jurnal

- Algie E.S, Mohammad. Pratiwi, Wilsa. 2020. *Perancangan Visual Ilustrasi Pada Buku Novel "Mahakurawa 1: Cakra Manggilingan"*. *Jurnal Anggada*. 1(1). 94
- KadirKaikobad dkk. 2016. *The Traditional and Cultural Practice of Installation Art: A Contextual Study*. *IOSR Journal of Humanities And Social Science*. 21(3). 13

Mercer, Kenneth L. 2019. *Action Bias. Journal American Water Works Association*, 2-2.

Sunstein, Cass R. 2002. "Probability Neglect: Emotions, Worst Cases, and Law". *112 Yale Law Journal*. 112, 61.

Wilke, Andreas. 2014. *Illusionary Pattern Detection In Habitual Gamblers. Journal: Evolution and Human Behavior*. 35 (4). 291-297.

Laporan Ilmiah

Barry, Patrick. 2009. *Confirmation Bias*.

Blum, Philipp. 2020. *Paradox Philosophy. University of Lucerne*. 3

Dickson, D.H. Kelly, I.W. 1985. *The 'Barnum Effect' In Personality Assessment A Review Of The Literature. Psychological Reports – October 1985*.

Ikhsan, P. Yanuar. 2019. *Persepsi Kematian Yang Tidak Menakutkan Dalam Karya Seni Rupa*. (Tesis Magister. Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

Lieder, Falk. 2017. *The Anchoring Bias Reflects Rational Use Of Cognitive Resources. Psychonomic Bulletin & Review*. Berkeley. University of California

National Eye Intitute. 2007. *Facts About Refractive Error*. Bethesda. National Institute of Health Publication.

Newstone, Miles. 2002. *Intergroup Bias. Purdue University*. 53: 575-604.

Rozin, Paul. 2001. *Negativity Bias, Negativity Dominance, And Contagion. Personality And Social Psychology*. 5 (4). 296-320.

Proceeding

Kasturi, Taufik. 2015. Fenomena Paradoksal: Problem-problem Psiko-Sosio-Spiritual Masyarakat Madura. *Proceedings of National Seminar Social Psychology and Culture*. Bangkalan: 10 November 2015. Hal 5.

Website

Easton Eye Care. *How the Eye Works*. Diakses pada 28 Februari 2022, dari <https://www.eastoneyecare.net/eye-library/your-eyes-and-vision/how-the-eye-works/>

Gori, Jennifer. *The Occult Art of DZO: Interview*. Diakses pada 18 Desember 2022, dari <https://beautifulbizarre.net/2014/08/27/occult-art-dzo-interview/>

Installation Art. Diakses pada 18 Desember 2022, dari <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>

Literary Terms. *Paradox*. Diakses pada 24 April 2022, dari <https://literaryterms.net/paradox/>

M C Escher Biography. Diakses pada 24 April 2022, dari <https://mcescher.com/about/biography/>

Palehorse. Diakses pada 18 Desember 2022, dari <https://palehorsesdesign.com/about>

Ruci Art. *Interplay*. Diakses pada 16 Maret 2022, dari <https://ruciart.com/exhibition/interplay-abenk-alter/>

Thabroni, Gamal. (2019, 29 September). *Pengertian Menggambar, Jenis, Teknik & Alat (Pendapat Ahli)*. Diakses pada 24 April 2022, dari <https://serupa.id/pengertian-menggambar-jenis-teknik-alat-pendapat-ahli/>

The Editors of Encyclopeda Britannica. Diakses pada 24 April 2022, dari <https://www.britannica.com/art/drawing-art/General-considerations>

WHP. *What Is A Paradox In Literature? Definition, Examples Of Literary Paradox*. Diakses pada 24 April 2022, dari <http://www.woodheadpublishing.com/literary-devices/paradox>