

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Kelima karya Octo yakni; *Serampangan*, *Nikmat Sisa Penguasa*, *Kanca Akur Nandur Sedulur*, *Kanca Ala Ngunduh Gela*, *Sekedar Mencium Tak Bisa Di Rasa*; *AROMA*, dan *We Are Moving* memiliki penafsiran bentuk visual yang apabila dijabarkan satu per satu akan membentuk sebuah keselarasan, karyanya tak tersemai. Tentunya kehadiran bentuk karya Octo merupakan sebuah hasil dari proses kreatif yang ia tempuh selama periode penciptaan karya.

Proses kreatif merupakan sebuah rangkaian yang dialami seorang seniman dalam penciptaan karya. Eksplorasi proses kreatif Octo tercipta dari berbagai aspek kehidupan lingkungan maupun pribadi Octo. Berdasarkan pola penciptaan karyanya, terdapat perbedaan aspek proses kreatif yang memengaruhi kelima karya, dimana tidak seluruh aspek pembentuk yang ada dalam teori Sadali terimplementasikan dalam keadaan nyata proses kreatif yang dialami Octo. Proses kreatif adalah sebuah dimensi yang masih sangat misterius, bahkan bagi para ahli dalam bidang ini. Sebuah teori memang tidak sepenuhnya sempurna, demikian pula teori milik Sadali yang disematkan pada penelitian ini, perkembangan zaman, pola pikir manusia dan teknologi mungkin saja memengaruhi aspek teori yang ada.

B. Saran

Terdapat beragam unsur yang memengaruhi proses kreatif Octo Corneliuss dalam menciptakan karyanya diluar dari delapan unsur teori hipotesa proses kreatif oleh Ahmad Sadali. Unsur tersebut apabila dikaji lebih jauh tentunya dapat memperdalam pemahaman tentang proses kreatif yang dilakukan oleh Octo. Sebuah saran yang dapat diberikan kepada peneliti yang mungkin akan mengkaji hal yang sama ialah perlu adanya teori lanjutan dari apa yang telah dibahas dalam penelitian ini, baik dengan populasi yang sama maupun berbeda, sehingga dapat mengemukakan faktor- faktor lain yang juga mamempengaruhi proses kreatif dari Octo Cornelius.

Tuntutan akan kelogisan dari sebuah proses kreatif sering kali dilontarkan, padahal imajinasi dan fantasi seseorang merupakan pengalaman empiris yang bebas dan tak terbatas. Kegiatan proses kreatif juga sering dianggap tidak rasional dan juga jauh dari manfaat praktis. Maka dari itu, dibutuhkan kajian lebih lanjut untuk menjawab lebih banyak lagi pertanyaan dan teka-teki proses kreatif dari Octo Cornelius yang akan berjalan terus menerus mengikuti perkembangan seniman itu sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Esterberg Kristin G, 2002, *Qualitative Methods in Social Research*, Boston: McGraw Hill.
- Feldman Edmun Bruke, 1975, *Varieties of Visual Experience*, New York: Library of Congres.
- Garrido Norman, 2017, *The Method of James Spradley in qualitative research: articles Universidad de Tarapacá, Iquique Chile*, Vol.6 no.spe Montevideo.
- Kartika Dharsono Sony dan Perwira Nanang Ganda, 2004, *Pengantar Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Lestari, Dwi Endah dan Muhammad Syafiq, 2017, *Proses Kreatif Seniman Rupa dalam Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 04 No.1, Th. 2017.
- Mahendra Yonata B., 2020, *Tatah Timbul Hozpit: Kajian Visual Dan Proses Kreatif*, Thesis S-2 Program Studi Seni, Program Magister Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Marlaux Andre, 1945, *The Voices of Silence (Man and His Art)*, New York: Random House Inc.
- Maryono, Kaniawat, Martoyo, 2014, *Biologi SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moloeng Lexy J, 1989, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remadja Karya.
- Nasution, 1996, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito.
- Nazir Moh, 1988, *Metode penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pratama Taufik, M. Sattar, 2015, *Proses Kreatif R. Fajar Iriadi Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis Periode 2010-2013* dalam Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol. 3 No. 1.
- Rhainaratri, 2023, dalam Wawancara Pribadi dengan Seniman Octo Cornelius, Penembahan, Kraton, Kota Yogyakarta, pada Tanggal 30 Januari 2023
- Rhainaratri, 2023, dalam Wawancara Pribadi dengan Seniman Octo Cornelius, Penembahan, Kraton, Kota Yogyakarta, pada Tanggal 24 Maret 2023
- Rhainaratri, 2023, dalam Wawancara Pribadi dengan Seniman Octo Cornelius, Penembahan, Kraton, Kota Yogyakarta, pada Tanggal 8 April 2023
- Sachari Agus, 1986, *Seni, Desain dan Teknologi: Analogi Kritik, Opini dan Filosofi*, Bandung: Pustaka, Volume 1.
- Sachari Agus, 1987, *Seni, Desain dan Teknologi: Konflik dan Harmoni*, Bandung: Nova.
- Spradley James, 1980, *Participant Observation*, New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.

- Spradley James, 1979, *The Ethnographic Interview*, New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutrisno S.J Mudji, 1999, *Kisi- Kisi Estetika*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Wardany Octalya Puspa, 2016, *Proses Kreatif Penciptaan Seni Lukis; Studi Kasus Pameran Tunggal Ugo Untoro "Melupa"*, Thesis S-2 Program Studi Seni, Program Magister Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Zuriah Nuzul, 2009, *Metodologi Penelitian Sosial Pendidikan Teori-Aplikasi*, Jakarta: PT Bumi Aksara.



DAFTAR LAMAN

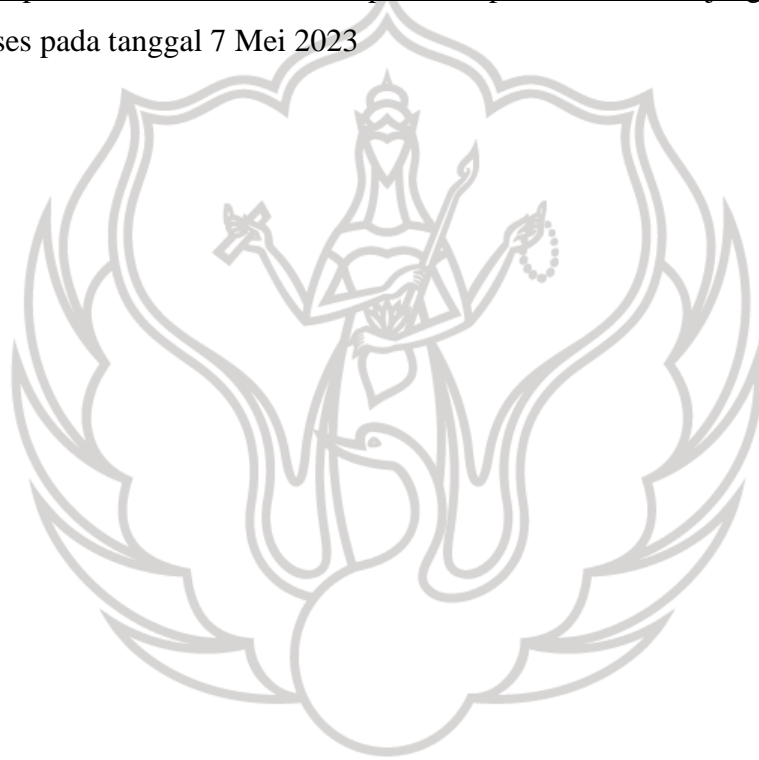
<https://kbbi.web.id/serampangan> Diakses pada tanggal 27 Maret 2023

https://www.imdb.com/title/tt6751668/?ref_=fn_al_tt_1 Diakses pada tanggal 4 April 2023

https://www.imdb.com/title/tt8228288/?ref_=fn_al_tt_1 Diakses pada tanggal 25 April 2023

<https://www.real-world-physics-problems.com/balancing-bird.html> Diakses tanggal 19 Mei 2023

<https://mediapublica.co/2020/07/16/the-platform-potret-dari-kesenjangan-sosial/>
Diakses pada tanggal 7 Mei 2023



GLOSARIUM

A

Asas : Dasar (sesuatu yang menjadi tumpuan berpikir atau berpendapat).

B

Borjuis : Kelas masyarakat dari golongan menengah ke atas (biasanya dipertentangkan dengan rakyat jelata).

E

Eksplorasi : Penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan).

Elaborasi : Penggarapan secara tekun dan cermat.

F

Filsafat : Pengetahuan dan penyelidikan dengan akal budi mengenai hakikat segala yang ada, sebab, asal, dan hukumnya; teori yang mendasari alam pikiran atau suatu kegiatan; ilmu yang berintikan logika, estetika, metafisika, dan epistemologi.

Filsuf : Ahli filsafat; ahli pikir; orang yang berfilsafat.

H

Hakiki : Benar; sebenarnya; sesungguhnya.

Harmoni : Pernyataan rasa, aksi, gagasan, dan minat; keselarasan; keserasian:

I

Ideologi : Kumpulan konsep bersistem yang dijadikan asas pendapat (kejadian) yang memberikan arah dan tujuan untuk kelangsungan hidup.

Inovatif : Bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru; ber-sifat pembaruan (kreasi baru)

Interaksi : Saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi.

K

Konkret : Nyata; benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dan sebagainya)

Kontribusi : Turut serta dalam sebuah kegiatan

Konteks : Bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna; situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian.

Konsep : Rancangan atau buram surat dan sebagainya; 2 ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret: satu istilah dapat mengandung dua -- yang berbeda; gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa.

M

Material : Zat atau benda yang dari mana sesuatu dapat dibuat darinya, atau barang yang dibutuhkan untuk membuat sesuatu.

Media : Tengah, perantara atau pengantar.

Merujuk : Mengacu kepada suatu hal.

P

Perspektif : Cara pandang terhadap suatu objek.

Premium : Yang bermutu tinggi (berkualitas).

Proporsi : Perbandingan, bagian, dan perimbangan.

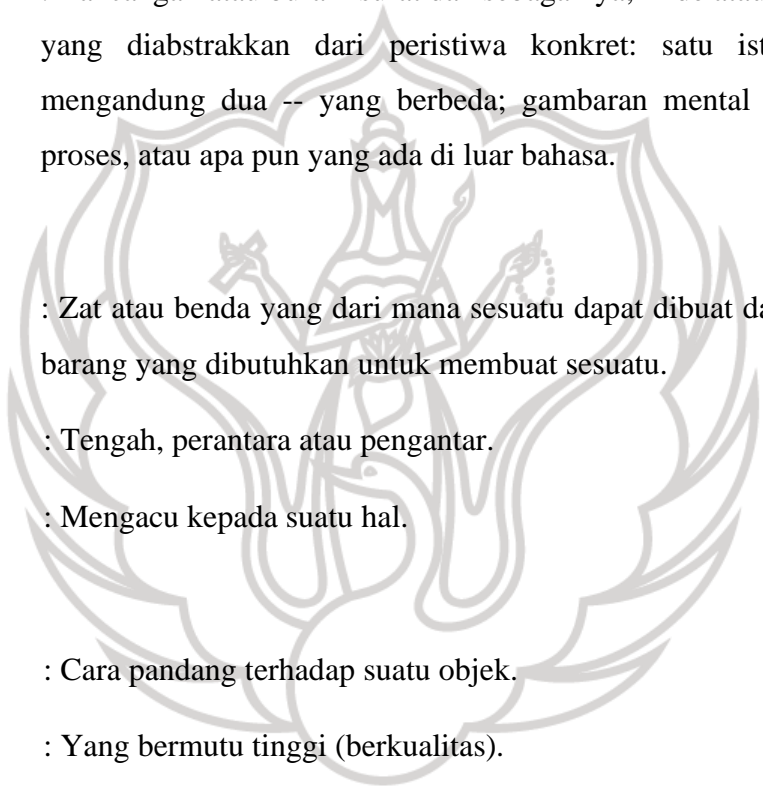
Periode : Kurun waktu atau masa.

R

Relevan : Kait-mengait; bersangkutan-paut; berguna secara langsung.

S

Selaras : Sesuai, serasih dan sepadan.



Subjektif : Pandangan dan perasaan yang masih bersifat opini.
Studio : Ruang tempat bekerja (bagi pelukis, tukang foto, dsb.) tempat yang dipakai untuk pengambilan film (untuk bioskop dsb.)

T

Teori : Pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi; 2 penyelidikan eksperimental yang mampu menghasilkan fakta berdasarkan ilmu pasti, logika, metodologi, argumentasi.

Terakota : Tanah yang dibakar.

Tersemai : Terpecah belah, sesuatu yang tidak utuh.

