

BAB V

PENUTUP

Karya seni adalah tempat untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin manusia, sekaligus untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Kejadian yang dialami dalam kehidupan yang telah mengendap dalam batin dapat diekspresikan ke dalam sebuah karya seni grafis. Namun dalam mewujudkannya dibutuhkan adanya pemikiran, keterampilan, dan ketajaman perasaan dalam penciptaan karya seni itu sendiri. Karya seni dalam perwujudannya pasti memiliki landasan atau latar belakangnya mengenai karya yang divisualisasikannya, konsep atau gagasan karya yang melandasi karya tercipta dan bagaimana karya tersebut diwujudkan. Ada pula faktor yang memengaruhi dalam lingkungan seni diantaranya yaitu faktor dari lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan lingkungan alam, faktor itu sangat berperan penting dalam terciptanya karya seni.

Seperti yang telah diuraikan dari penjelasan - penjelasan sebelumnya bahwa seni adalah refleksi dari seniman terhadap apa yang ada disekitarnya, karya seni akan lahir setelah melewati beberapa tahap seperti perenungan, spiritual, pengalaman, dan pengkajian untuk menumbuhkan gagasan atau ide. Kemudian dengan kemampuan ketrampilan yang dimiliki, ide atau gagasan tersebut diwujudkan ke dalam karya seni grafis.

Perwujudan monyet dalam proses merefleksi diri menjadi suatu dorongan bagi penulis dalam mengahayati arti kehidupan. Banyak hal yang dapat direnungkan dalam perwujudan monyet ini, yang terutama adalah penyadaran akan ketidaksempurnaan manusia dalam melakukan berbagai hal di kehidupannya. Menjadikan hal yang dianggap buruk yang dimaknai positif dan menjadikan dorongan dalam menjalani proses kehidupan yang banyak permasalahan dan rintangan dapat membantu kita dalam menyelesaikan permasalahan dan rintangan yang menghambat manusia menjadi lebih baik lagi. Terkadang hal buruk munculnya dari dalam diri sendiri, sehingga perlunya kesadaran akan kemampuan dan potensi yang ada dalam diri.

Selain itu penulis juga ingin berbagi pengalaman yang diperoleh dalam proses penciptaan karya sebagai media dalam pengembangan diri. Penulis merasakan

beberapa hal yang dianggapnya sebagai penemuan baru yang tidak diajarkan langsung dalam mata kuliah. Beberapa hal itu meliputi; cara mencetak manual yang lebih mudah ketika kertas yang digunakan sedikit lembab, proses pengerollan tinta cetak pada matrik dengan cukilan garis tipis harus dilakukan secara tipis agar tinta tidak masuk ke cukilan.

Karya berjudul *After Self-Reflection* merupakan karya terfavorit bagi penulis. Karya ini dikerjakan dengan proses yang cukup lama sekitar 3 minggu, berawal dari pencarian ide, melakukan perenungan, mencari referensi untuk dijadikan acuan, mengolah referensi menjadi bentuk baru, dan proses mencukil hingga mencetak. Pada karya ini penulis menemukan beberapa simbol dan logo yang dimodifikasi menjadi suatu bentuk baru. Salah satunya adalah menggabungkan simbol alfa dan omega terhubung menjadi satu, hal ini dimaknai sebagai suatu awal pasti akan menjadi akhir begitupun sebaliknya. Selain itu, penulis juga memaknai simbol ini sebagai proses kehidupan manusia yang dijalani saat ini dimana manusia sedang berada di antara awal dan akhir. Selain simbol yang dimodifikasi, ada pula logo kedokteran yang di modifikasi oleh penulis. Logo aslinya adalah sebuah gambar tongkat yang dililit ular. Pada karya ini, logo tersebut dimodifikasi dengan mengubah tongkatnya menjadi sosok manusia berkepala monyet. Pemaknaan dari bentuk yang baru ini merupakan hasil dari perenungan penulis sehingga merasa sembuh dari penyakit-penyakit kehidupan yang menggerogoti pikiran, fisik, dan materi. Bentuk baru ini dimaknai juga sebagai perlambang penulis untuk bersedia menyembuhkan sesama, alam sekitar, sehingga dapat menjadi uluran tangan Tuhan di dunia yang penuh dengan segala permasalahan.

Penulis berharap karya-karya dalam Tugas Akhir ini bisa menjadi sebuah cerminan dari sifat-sifat manusia yang terkadang lupa pada kesempurnaan yang sudah Tuhan berikan kepada kita. Intinya, tetap bersyukur dan jalani kehidupan ini dengan semangat, sukacita, dan kebahagiaan, kemudian salurkan energi positif itu kepada sesama dan alam sekitar.

Untuk kedepannya, penulis ingin mengembangkan lagi kemampuan-kemampuannya dalam mengolah ide, kemampuan menggrafis, melakukan riset dalam pencari ide serta ingin mencoba mengikuti kompetisi internasional, pameran internasional, residensi. Sehingga karya yang diciptakan penulis dapat menginspirasi

dan dapat diterima oleh masyarakat. Selain itu penulis juga berharap supaya karyanya selain menampilkan sisi estetis, karyanya juga dapat menampilkan esensi-esensi yang ingin disampaikan kepada masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dillistone, F. W. (2002). *The Power of Symbol*. Yogyakarta: Kanisius.
- Gie, T. L. (1996). *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB)*. Yogyakarta.
- Hasyim, M. (2014). *Konstruksi Mitos dan Ideologi dalam Iklan Komersial Televisi, Suatu Analisis Semiologi. Disertasi*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Hosaini, A. (2017). *Manajemen Manusia: Refleksi Diri Meraih Kesempurnaan Manusia*. Malang: Media Nusa Creative
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mariato, M. D. (1988). *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mariato, M. D. (2002). *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Mudjitha. (1985). *Nirmana 1*. Yogyakarta: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Susanto, M. (2017). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tomasello, M. K. (1993). *Cultural Learning, Behavioral and Brain Sciences*.

Jurnal

- Ramadhan, M. Sigit (2018). *Penerapan Metode Reduksi pada Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi Cukil Kayu Chiaroscuro*. Jurnal Rupa Vol. 03. No. 01, 1-76.
- Suparta, M. (2010). *Unsur-unsur Seni Rupa*. Jurnal Institut Seni Indonesia Denpasar.

Syahir. 2015. *Ragam Teknik dan Kreasi Sederhana dalam Seni Grafis Cetak Tinggi*.
Imajinasi Vol. IX No. 2, 154.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8849>.



DAFTAR LAMAN

- <https://basecamppetualang.blogspot.com/2013/04/sekilas-perkenalan-tentang-monyet.html>. (n.d.). Diakses tanggal 22 Mei 2023 pukul 22.17 WIB
- <https://dewey.petra.ac.id/repository/jiunkpe/jiunkpe/s1/jdkv/2009/jiunkpe-ns-s1-2009-42405007-14295-monyet-chapter4.pdf>. (2009). Diakses tanggal 28 Mei 2023, pukul 20.05 WIB
- <https://ilmuseni.com/seni-rupa/cabang-seni-rupa/amp>. (n.d.). Diakses tanggal 19 Juni 2023, pukul 19.23 WIB
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/monyet>. (n.d.). Diakses tanggal 22 Mei 2023 pukul 22.20 WIB)
- <https://news.okezone.com/read/2017/07/11/18/1734112/okezone-story-asal-usul-tiga-kera-bijak-mizaru-kikazaru-dan-iwazaru>. (n.d.). Diakses tanggal 21 Mei 2023 pukul 20.05 WIB
- https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Alfa_dan_Omega. (n.d.). Diakses tanggal 21 Juni 2023, pukul 21.36 WIB
- <https://swhelper.org/2021/11/09/the-importance-of-self-reflection/>. Diakses tanggal 22 Mei 2023 pukul 22.35 WIB