

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan dari apa yang diuraikan dalam laporan ini pengalaman sehari-hari menjadi faktor penting dalam penciptaan lukisan. Pengalaman-pengalaman yang telah dialami ketika masih kecil mengenai pengamatan terhadap proses permainan anak-anak dapat menjadi inspirasi untuk dijadikan tema Tugas Akhir. Dari pengalaman tersebut muncul gagasan-gagasan yang ingin diungkapkan melalui media karya seni berbentuk lukisan tentang permainan anak-anak. Penciptaan Tugas Akhir mendapatkan referensi dari perupa-perupa lain serta media cetak dan elektronik. Referensi digunakan untuk menambah wawasan dan stimulasi ide sehingga karya-karya yang dihasilkan lebih bervariasi.

Ingatan dari permainan anak-anak yang pernah dialami ketika masih kecil menjadi sesuatu yang menarik untuk dibuat dalam penciptaan karya Tugas Akhir. Perwujudan permainan anak-anak didalamnya memberikan arti atau makna yang didalamnya terkandung proses komunikasi.

Karena itu, permainan anak-anak merupakan proses kegiatan yang mengandung tanda-tanda sebagai alat terjadinya komunikasi dengan pengguna permainan. Tanda-tanda tersebut menjadi perangsang yang disadari. Setelah menyadari

keberadaan perangsang tersebut terjadi proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus dan membentuk sebuah persepsi.

Tugas Akhir ini merupakan sebuah sarana pengungkapan dan penyampaian gagasan dan ide-ide yang telah dipikirkan selama ini yang kemudian direalisasikan melalui karya lukisan dengan mengambil objek dari permainan anak-anak yang telah dialami sewaktu masih kecil.

Dengan segala kekurangan yang ada diharapkan adanya masukan berupa saran dan kritik terhadap karya-karya yang telah dibuat, dengan adanya saran dan kritik yang telah diberikan dapat membuat karya-karya yang dihasilkan mampu menyampaikan gagasan serta ide sesuai dengan pokok permasalahan yang disampaikan, sehingga dapat terjalin komunikasi dengan penikmat seni dan masyarakat melalui karya seni yang komunikatif dan edukatif.

Laporan ini diharapkan mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi seni rupa murni serta dapat dimanfaatkan sebagai tambahan dalam wacana khasanah seni rupa indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Zulkifli L. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1986.
- Arini Hidayati. Televisi dan Perkembangan sosial anak. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Wasty Soemanto. "Psikologi Pendidikan", landasan kerja pemimpin pendidikan, Jakarta: PT Renika Cipta, 1990.
- Anna Craft. Me-refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak-Anak. Depok: Cerdas Pustaka, 2004.
- Moh Kasiram. "Ilmu Jiwa Perkembangan", bagian ilmu jiwa anak, Surabaya: Usaha Nasional, 1983
- KBBI Pusat Bahasa, Edisi IV, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta 2008
- B., S. Mayers, "Understanding the Art", dalam Humar Syahman. Mengenal Dunia Seni Rupa (Semarang: IKIP Semarang Press 1993).
- Sudarmaji, Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa. Dinas Museum dan Sejarah. Jakarta. 1979.
- Mikke Susanto. "Diksi Rupa", Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Jagad Art Space, 2011.

Website:

www.merdeka.com

hipwee.com

asacinta.com

www.heqris.com

outoftheboxindonesia.com

archive.ivaa-online.org

senibudaya.atheresia.com

