

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Proses kreasi (mencipta) merupakan proses yang unik dan khas dari masing-masing seniman. Dalam proses tersebut seniman mencurahkan seluruh totalitas pikiran dan rasa yang ada dalam dirinya untuk menciptakan karya seni melalui metode, teknik atau cara-cara tertentu.

Melukis secara ekspresif adalah cara ungkap yang lebih mengutamakan sensibilitas atau keterbukaan diri pada kesan-kesan emosional dari kompleksitas pengalaman yang dengan spontan dihayati dan dimaknai secara subjektif. Sesuatu yang ingin diungkapkan atau diekspresikan yaitu intensitas perasaan atas pengalaman bermakna (sensasi estetik). Proses kreatif semacam ini kiranya masih sangat relevan dengan praktik seni rupa yang berkembang ‘hari ini’ (seni kontemporer). Dari berbagai peristiwa atau aktivitas seni rupa yang berlangsung pada masa ini, masih sangat banyak dijumpai kecenderungan berkarya yang bersifat ekspresif, dan tentu saja selalu berkembang ke arah kebaruan (*novelty*) dalam semangat zaman ini.

Tugas Akhir penciptaan karya seni yang mengangkat persoalan ekspresi emosi ini, adalah sebuah upaya yang dilakukan penulis untuk memahami diri sendiri serta kompleksitas pengalaman hidup yang dihayati. Sangat disadari bahwa untuk memahami kompleksitas kehidupan yang begitu pelik dan ambigu, maka harus

dimulai dari kompleksitas diri kita sendiri yaitu yang menyangkut perasaan, intuisi, imajinasi dan sebagainya.

Melukis sebagai cara bereksistensi merupakan ekspresi pemahaman penulis atas pengalaman hidup. Termasuk juga dalam proses Tugas Akhir ini, yang merupakan salah satu tahapan penting dari proses berkesenian yang dilalui. Seluruh karya Tugas Akhir yang diciptakan, masing-masing menimbulkan kesan tersendiri bagi penulis. Karya yang berjudul “Mayapada” dirasa paling optimal. Karya ini menampilkan komposisi garis, bidang dan warna yang harmonis. Paling menarik dari karya ini adalah kemunculan efek visual tak terduga yaitu bidang-bidang yang mengingatkan pada bentuk binatang-binatang aneh yang bergerak. Ada juga karya yang dirasa kurang optimal, yaitu karya berjudul “Elegi” dan yang berjudul “Horizon”. Spontanitas ‘bermain’ yang kurang terasa pada dua karya tersebut memberikan kesan monoton.

Seluruh karya hadir sebagai jejak kegelisahan yang mengajukan ribuan pertanyaan tak terjawab. Hidup adalah proses belajar terus-menerus untuk senantiasa mensyukuri serta memaknai eksistensi diri. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat diapresiasi dengan baik oleh penonton penikmat dan pencinta seni, menginspirasi serta memberi nuansa berbeda pada perkembangan kesenian di Indonesia maupun dalam dunia seni secara global.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Darmawan, Hendro, dkk., *Kamus Ilmiah Populer Lengkap, dengan EYD dan Pembentukan Istilah serta Akronim Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2011.
- Hardiman, F. Budi. 2015, *Seni Memahami: Hermeneutik dari Schleiermacher sampai Derrida*, PT Kanisius, Yogyakarta.
- Mariato, M. Dwi. 2011, *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2010, *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Soedarso Sp. 2006, *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Soedarso Sp. 2000, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, CV. Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Jakarta.
- Sudjojono, S. 1946, *Seni Lukis, Kesenian dan Seniman*, (Suntingan Eka Kurniawan dan Subandi), Yayasan Aksara Indonesia, Yogyakarta, 2000.
- Sugiharto, Bambang (Ed.). 2013, *Untuk Apa Seni?*, Matahari, Bandung.
- Sumardjo, Jakob. 2000, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung.
- Susanto, Mikke. 2012, *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*, DiktiArt Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali, Yogyakarta.