

BAB V PENUTUP

Pengerjaan Tugas Akhir dengan menciptakan karya seni lukis dari ide yang diangkat dari penggunaan kosakata ciptaan Roald Dahl telah memberi penulis pencerahan dalam berbagai macam bentuk. Menerapkan praktik seni lukis dengan sebuah metode yang tersusun, dilengkapi dengan riset akan seni lukis sendiri telah menyadarkan penulis akan esensinya. Bagi penulis, esensi seni lukis sebagai salah satu bentuk seni murni bukan hanya terletak pada hasil akhirnya namun pada proses atau praktiknya, dengan segala keputusan-keputusan artistik yang harus dipikirkan.

Tema yang diangkat dalam Tugas Akhir ini lahir dari hobi penulis sendiri yang gemar membaca karangan-karangan Roald Dahl. Mengingat akan penggunaan bahasanya yang unik dan jarang ditemukan dalam penulisan novel anak berbahasa Indonesia, penulis tertarik untuk mengangkatnya agar semakin banyak orang dapat mengenal dan terinspirasi oleh karangannya. Tidak bisa dipungkiri bahwa dewasa ini, aktivitas membaca buku telah merosot dari kegiatan sehari-hari dalam kehidupan anak, remaja, maupun orang dewasa. Hal ini turut menjadi sebuah dorongan untuk menggunakan tema ini lebih lanjut.

Melalui pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis mengetahui lebih banyak tentang siapa sosok Roald Dahl; seorang penulis kreatif dengan pengalaman masa kecil yang telah menginspirasi karangan-karangan fiksi bernuansa fantasi. Dalam penulisan, Dahl menggunakan bentuk-bentuk bahasa yang menarik. *Gobblefunk* sendiri merupakan sebuah kata ciptaannya sebagai sebutan untuk kosakata unik ciptaan Dahl yang berjumlah banyak. Penggunaan *gobblefunk* dalam tulisan-tulisan Dahl telah memberikan semangat bagi pembaca untuk terus mengikuti cerita hingga halaman terakhir. Begitupula dengan dunia yang Dahl rangkai dalam cerita-ceritanya yang membuat mereka yang membaca seakan-akan merasa tersedot ke dalam realita yang berbeda, penuh dengan nuansa fantasi-magis dan fakta-fakta yang terbalik.

Semua ini menjadi bagian dalam karya-karya Tugas Akhir yang berbahan utama cat air. Penulis telah menggunakan lima belas kata ciptaan Dahl yang berkesan, diantaranya ada *ringbeller*, *scrumplets*, *notmucher*, dan *slopgroggled*.

Kata-kata yang terpilih dikembangkan dalam suatu narasi yang dimunculkan dalam judul untuk kemudian divisualkan ke dalam bentuk lukisan. Penulis menggali pengalaman maupun makna personal yang terkandung dalam kata-kata tersebut. Melalui interpretasi tersebut, kata *gobblefunk* yang terpilih dapat digunakan dalam suatu narasi personal sehingga membentuk visualisasi yang bukan semata-mata ilustrasi definisi akan kata tersebut.

Penulis memutuskan untuk melibatkan komponen sureal dan fantasi yang terdiri atas unsur manusia, unsur alam maupun benda buatan manusia untuk memvisualisasikan penggunaan kosakata ciptaan Roald Dahl ke dalam lukisan. Melalui penggambaran tersebut, nuansa yang ada pada cerita-cerita Dahl juga dapat terasa dalam lukisan-lukisan yang diciptakan.

Dalam proses yang cukup panjang, tentunya penulis mengalami beberapa kesulitan dalam pelaksanaannya. Suatu tahap yang memakan waktu merupakan pemunculan visual karya melalui imajinasi. Konsep dan visual merupakan dua hal yang harus selaras, dan untuk mencapai itu, diperlukan waktu untuk *trial and error*, memilah mana visual yang tepat untuk konsep yang sudah diusung. Namun dengan adanya hambatan tersebut, penulis dilatih untuk mengasah daya pikir kreatifnya.

Keseluruhan proses pengerjaan Tugas Akhir ini meskipun melelahkan, merupakan perjalanan yang berarti bagi penulis. Rangkaian karya dalam Tugas Akhir ini menjadi manifestasi apa yang didapatkan selama masa perkuliahan. Penulis belajar banyak hal yang berguna untuk kedepannya sebagai seseorang yang berada dalam lingkungan seni. Berkaitan dengan itu, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini juga tidak lepas dari kekurangan, hingga akan menjadi evaluasi bagi diri sendiri untuk meningkatkan lagi kualitas penciptaan karya kedepannya.

Dari sekian banyak manfaat yang penulis dapatkan, penulis berharap bahwa Tugas Akhir ini juga memberikan manfaat bagi para pembaca dan lingkungan sekitar. Semoga nilai-nilai positif yang terkandung dalam Tugas Akhir ini dapat diambil, dan semangat untuk bahasa, literatur, dan membaca dapat terbangkitkan kembali.

DAFTAR PUSTAKA

ARTIKEL JURNAL

- Ali, S. 2021. Dada and Surrealism in Brief dalam *Research Gate*.
- Clark, C dan Rumbold, K. 2006. Reading for Pleasure: A Research Overview dalam *National Literacy Trust*.
- Hasan, A. F. dan Jassim, S. A. 2023. Confronting Child Abuse through Fantasy in Roald Dahl's The BFG dalam *History of Medicine* 9(02), 507-513.
- Karo-Karo, D. 2013. Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia Sekolah dalam *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 01(01).
- Liao, S and Gendler, T. 2020. Imagination dalam *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2020 Edition)*
- Pikalova, A. 2022. Intertextuality in Roald Dahl's Poetry dalam *Scientific Journal of Polonia University* 51(2), 135-145.
- Saidi, A. I. 2008. Hermeneutika, Sebuah Cara Untuk Memahami Teks dalam *Jurnal Sositologi* 13(07), 376-382.
- Sundus, M. 2017. The Impact of Using Gadgets on Children dalam *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01).
- Tanto, T. 2020. Roald Dahl's Ingenious Language Play in the Use of Figurative Language dalam *International Journal of Humanity Studies* 03(02), 201-210.
- . 2008. Roald Dahl's Use of Language Play in *Charlie and the Great Glass Elevator* dalam *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora* 10(02), 73-80.
- Zorgati, I. 2021. Translating humorous lexical creations in children's literature: The case of Roald Dahl's Gobblefunk dalam *Lexis: Journal in English Lexicology*, 17.

BUKU

- Alston, Ann dan Catherine Butler (Eds). 2012. *Roald Dahl*. United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- Dahl, Roald. 2007. *The BFG*. United Kingdom: Penguin Books.
- , 2017. *Innocence*. United Kingdom: Penguin Books.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Held, Jacob M. 2014. *Roald Dahl and Philosophy: A Little Nonsense Now and Then*. United Kingdom: Rowman & Littlefield.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pokrivčáková, Silvia. 2018. *Anglophone Literature for Children and Juvenile Readers*. Slovakia: University of Trnava.
- Rennie, Susan. 2018. *Oxford Roald Dahl Dictionary*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Ross, Stephen David. 1994. *Art and Its Significance: An Anthology of Aesthetic Theory, Third Edition*. New York: State University of New York.
- Soedjito dan Djoko Saryono. 2011. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Sturrock, Donald. 2010. *Storyteller: The Life of Roald Dahl*. United Kingdom: HarperCollins.
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni?*. Bandung: Pustaka Matahari.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.

SKRIPSI THESIS

Lacová, Zuzana. 2010. "The Theme of Morbidity in Children's Writings of Roald Dahl". Skripsi S-1 Program Studi Sastra Inggris Jurusan Studi Bahasa Inggris dan Amerika Fakultas Seni Universitas Masaryk.



DAFTAR LAMAN

- Gunaratna, Natasha. *Alexandra Levasseur: Lost in Tranquility*. 2015. Metal Magazine. Diakses 11 Desember 2023, dari <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/alexandra-levasseur-lost-in-tranquility-natasha-gunaratna>
- Ortega, Antonio. *Makanan Untuk Jiwa*. 2013. Antonio Ortega. Diakses 01 Desember 2023, dari <http://antoniortega67.blogspot.com/2013/>
----- . *Instagram*. 2023. Antonio Ortega. Diakses 19 Desember 2023, dari <https://www.instagram.com/p/CqUuo2NMRGn/?hl=en>
- N.n. *Alexandra Levasseur (Born 1982)*. 2023. The Women Gallery. Diakses 14 Juni 2023, dari <https://thewomangallery.com/alexandra-levasseur-born-1982/>
- N.n. *Otherworldly Beauty by Alexandra Levasseur*. 2017. Art Maze Magazine. Diakses 10 November, 2022, dari <https://artmazemag.com/alexandra-levasseur/>

