

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya tugas akhir ini didasari dari pengalaman personal ketika melihat sosok hantu, pengalaman tersebut memunculkan ide untuk menggambarkan sosok hantu menjadi sosok yang tidak menyheramkan. Untuk merealisasikan ide tersebut penulis memasukan unsur humor pelesetan kedalam karya yang dibuat. Unsur humor tercipta dari sebuah pelesetan antara produk dan sosok hantu dengan tambahan elemen-elemen visual pendukung seperti teks, warna, bentuk karakter hantu. Elemen-elemen visual yang digunakan merupakan sebuah hasil eksperimen dari penggabungan 2 unsur visual tersebut.

Sosok-sosok hantu yang digambarkan adalah sosok hantu yang umum dan ceritanya sering didengar oleh masyarakat dengan tujuan agar penikmat karya dapat langsung mengetahui maksud dan hubungan antara sosok hantu dan produk yang penulis buat menjadi sebuah karya seni. Karya ini juga dapat menjadi sebuah edukasi tentang bentuk dari hantu-hantu di Indonesia dengan sajian yang berbeda dari biasanya. Serta dapat menjadi hiburan bagi penikmat karya saat melihatnya.

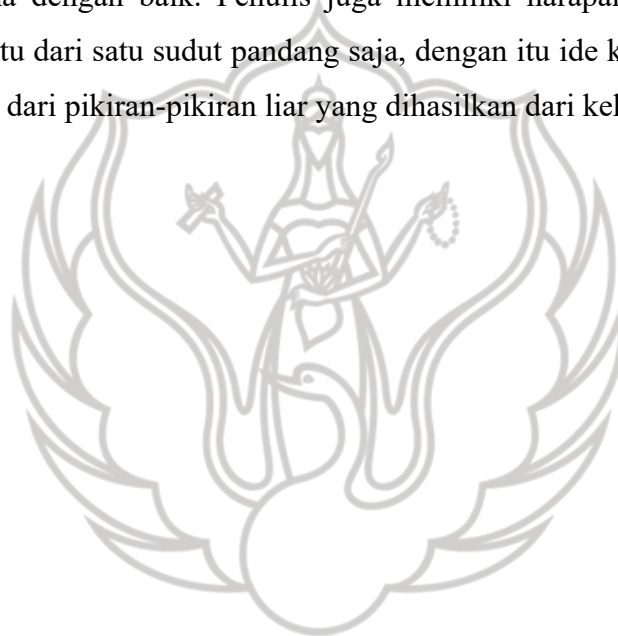
Menurut penulis karya ini telah berhasil menghadirkan nuansa horor yang ringan dan menghibur, di mana hantu-hantu digambarkan dengan lelucon sesuai dengan ide dan gagasan penulis. Pengalokasian karya kedalam media yang berbeda membuat karya memiliki keunikan sendiri karena tidak hanya berbentuk produk tapi juga memiliki nilai estetika dan seni.

Dalam penyajiannya, karya ini dapat memberikan kesan yang berbeda bagi penikmat seni. Display karya penulis rancang menyerupai warung kelontong, menghadirkan suasana nostalgia bagi para pengunjung. Rak-rak yang penuh dengan karya seni ditata layaknya barang dagangan, dengan setiap sudut dipenuhi dengan sentuhan kreatif dan unik. Pengunjung dapat menjelajahi rak-rak yang menampilkan berbagai produk seni, seakan sedang berbelanja di warung kelontong masa kecil mereka. Pendekatan ini tidak hanya memamerkan karya seni secara menarik tetapi juga mengundang interaksi dan kenangan manis dari masa lalu.

B. Saran

Harapan penulis dengan laporan tugas akhir ini dapat memberi wawasan tentang sosok-sosok hantu di Indonesia. Keberagaman sosok hantu di Indonesia merupakan suatu kekayaan budaya dan sejarah yang tidak dimiliki oleh negara lain. Dengan adanya karya ini, penulis berharap agar masyarakat dapat bangga dengan hal tersebut.

Laporan ini bertujuan agar masyarakat tidak menganggap hantu selalu menyeramkan walaupun hakikatnya hantu adalah makhluk yang menyeramkan. Sebagai manusia kita perlunya memahami suatu hal dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Dengan laporan ini penulis harap pemahaman tentang sosok hantu dapat diterima dengan baik. Penulis juga memiliki harapan untuk tidak selalu menilai sesuatu dari satu sudut pandang saja, dengan itu ide kreatif dari seseorang dapat muncul dari pikiran-pikiran liar yang dihasilkan dari kekayaan gagasan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aesijah, Siti. 2000, *Latar Belakang Penciptaan Seni Harmonia*, Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni.
- Alwi Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Christensen, P. 2008. The "Wild West": The life and death of a myth. *Southwest Review*, 310.
- Claudia, Christine & Amir Yasraf. 2014. "Pengaruh 'Kekuasaan' pada Gaya Visual Desain Grafis Mahasiswa Tionghoa (pada Tahap Awal Pendidikan Desain Komunikasr Visual)". dalam *Jurnal Seni Budaya: ISSN 0854-3461 Volume 29, Nomor 2, Mei 2014*
- Dwi, A. 2020. "Bentuk Apropriasi Penjajahan Prancis Di Saigon Pada Roman L'amant Karya Marguerite Duras: Kajian Apropriasi Budaya James O. Young". Skripsi S-1 Program Studi Sastra Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Effendy, R. 2007. *Dalam Apropriasi Spektrum Praktek Apropriasi Dalam Seni Rupa Kontemporer di Indonesia. Pengantar Kuratorial*. Diakses dari <https://archive.ivaa-online.org/files/uploads/texts/DalamApropriasiFINAL>
- Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka, 2002.
- Endraswara, S. 2003. *Dunia Hantu Orang Jawa*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Farhan, A. 2018. "Menelusuri Jin dalam Al-Quran". dalam jurnal : *Pemikiran Keislaman dan Tafsir Hadis*, Volume 4, Nomor II, Juli-Desember 2015.
- GR. Lono L. Simatupang. 2016. *Apropriasi Musikal dan Estetika Musik Gamat*. Diakses dari <https://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/1687/456>.
- Hendriyana, H. 2019. *Rupa Dasar (Nirmana)*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Hick, Hudson. D. 2017. *Artistic License The Philosophical Problems of Copyright and Appropriation*. Chicago : The University of Chicago.
- Maharsi, Indiria. 2018. *101 Sketsa Wajah Hantu*. Yogyakarta : Narasi.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta : Badan Penerbit ISI.
- Mariato, M. Dwi. 1988. *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta : Kanisius.
- Michael Fleishmen. 2004. *Exploring Illustration*. Canada : Thomson Delmar Learning.
- Pamukti, Aryani. 2023. "Komparasi Makna Baṣara dalam Al-Qur'an dengan Extra Sensory Perception". dalam jurnal: *Komparasi Makna Baṣara dalam Al-Qur'an*, Volume 22, Nomor 1, April 2023.
- Rahmanadji, Didiek. 2007. "Sejarah, Teori, Jenis, Dan Fungsi Humor". dalam *Jurnal BAHASA DAN SENI*, Tahun 35, Nomor 2, Agustus 2007
- Sanders, Julie. 2016. *Adaptation and Appropriation*. New York : Routledge.
- Salam, S., & Muhaemin, M. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, E., S. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalan sutra.
- Setiawan, Arwah. 1990. *Teori Humor*. Jakarta: Majalah Astaga, No.3 Th.III, hal. 34-35.

- Sugihastuti, 2015. *Mitos Sebagai Media Pendidikan Karakter: Studi Mitos Kolong Wewe*. Surakarta: 31 Maret 2015.
- Sujoko. 1982. *Perilaku Manusia dalam Humor*. Jakarta: Karya Pustaka.
- Susanto, Meikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)*. Yogyakarta : DictiArt Lab & Jagad Art Space.
- Widjaja, A.W. (1983). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Woolman, M., dan Ford, A. 2009. *100 Visual Idea Color Combination*. Dublin : APB Ltd.

DAFTAR LAMAN

- <https://news.detik.com/>, Depok Minggu 21 November 2021). Diakses pada 22 Mei 2024.
- <https://www.halodoc.com/> ditinjau dr. Rizal Fadli, 29 Agustus 2022). Diakses pada 22 Mei 2023.
- Kamus. KBBI Daring. <https://kbbi.web.id/mitos>. Diakses pada 17 Oktober 2023.
- Kamus. KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ide>. Diakses pada 17 Oktober 2023.
- Kamus. KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hantu>. Diakses pada 17 Oktober 2023.
- Kamus. KBBI Daring. <https://kbbi.web.id/humor>. Diakses pada 20 Mei 2024.
- Kamus. KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/arwah>. Diakses pada 17 Oktober 2023.
- Al-Qur'an Q.S. Al-Hijr Ayat 27. <https://quran.com/id/bukit/27>. Diakses pada 10 Oktober 2023.
- <https://kumparan.com/selidik/mitos-hantu-wewe-gombel>. Diakses pada 5 April 2024.
- <https://travel.okezone.com/read/2023/09/13/406/2882219/apa-yang-harus-dilakukan-saat-bertemu-pocong-coba-3-hal-ini>. Diakses pada 5 April 2024.
- <https://id.pinterest.com/pin/356769601746530595/>. Diakses pada 5 April 2024.
- <https://shopee.co.id/Air-Mancur-Jamu-Bersalin-Lengkap-Pil-Box-40-Hari-i.776096202.20557033511>. Diakses pada 5 April 2024.
- <https://dutalia.membercard.id/web/products/bb900ee5-ef49-444c-ae38-28a4944879ef>. Diakses pada 16 April 2024.

https://wackypacks.com/stickers/7th_series/feetena_small.html. Diakses pada 9 Mei 2024.

<https://komikjadul90an.blogspot.com/2022/04/petruk-gareng-pocong-jahat.html>. Diakses pada 9 Mei 2024.

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Adobe_Photoshop_CC_icon.svg. Diakses pada 23 Mei 2024.

https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator). Diakses pada 23 Mei 2024.

<https://www.metapaper.io/en/indigo/>. Diakses pada 9 Mei 2024.

