

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pembahasan mengenai predasi cukup luas dan menarik untuk digali. Ide/gagasan yang diangkat dalam karya tugas akhir ini merupakan hasil dari proses daya imajinasi, interpretasi, serta representasi pengalaman empiris penulis untuk tumbuh dan berkembang. Inspirasi yang hadir berasal dari berbagai faktor yang mempengaruhi, diantaranya lingkungan sosial, objek-objek keseharian, alam, dan media informasi (televisi, buku, dan internet). Faktor tersebut berpengaruh besar dalam penggambaran sebuah karya seni. Visual fantasi hadir dari pengalaman dan ketertarikan penulis dalam mengamati interaksi predasi (pemangsa dengan mangsanya). Dalam pengamatan tersebut penulis mendapati keterkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat dimana terdapat situasi dimana salah satu pihak lebih diuntungkan dibanding pihak lainnya. Hal ini menginspirasi penulis untuk merepresentasikannya secara metaforik dalam karya tugas akhir berjudul *Fantasi Predasi* sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. Setiap ide/gagasan yang diolah kemudian dituangkan dalam 15 karya pada kanvas, dengan figur binatang predator dan mangsanya, serta dikemas dalam gaya fantasi dengan pendekatan pop surealistik, sebagai media penyampaian daya imajinasi dan mengekspresikan pemikiran serta perasaan dalam lukisan.

Karya-karya yang hadir dalam tugas akhir ini memiliki narasi dan keunikan masing-masing dalam visualisasinya. Visual fantasi yang dihadirkan berkaitan dengan dimensi perasaan yang memicu sensitifitas perasaan dan ekspresi yang dialami penulis. Perwujudan karya-karya ini berdasarkan pengalaman empiris maupun perspektif personal dalam pengamatan dua arah tentang interaksi predasi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar penulis. Seperti dalam karya *Equality Before the Law*, sosok predator (singa) lebih diuntungkan dibanding sosok mangsa (rusa), hal tersebut menggambarkan metafora atas ketidakadilan hukum di suatu negeri, dimana pihak yang memiliki keunggulan kekuasaan lebih berwenang dalam hukum ketimbang rakyat biasa.

Selain itu, pada karya “Land of Hunt” juga menggambarkan pihak yang lebih unggul memiliki jangkauan kekuasaan yang lebih luas. Visualisasi lukisan yang disampaikan secara simbolik ini merupakan contoh bentuk ungkapan metaforis dari objek yang memiliki gagasan terkait. Perwujudan karya dilakukan dengan menggunakan cat akrilik untuk mencapai efek cipratan maupun kepekatan warna yang dikejar karena berbasis air dan lebih cepat kering. Pemilihan visual fantasi ditujukan untuk mempermudah pemaknaan dan sebagai bentuk eksplorasi imajinasi dalam penyampaian ide/gagasan.

Penciptaan karya Tugas Akhir seni lukis ini merupakan langkah besar bagi penulis sebagai bekal untuk terjun dan berkarya di lingkungan bermasyarakat. Pengetahuan serta pengalaman estetika yang didapatkan perupa hingga tugas akhir ini sangat berpengaruh dalam penciptaan karya-karya selanjutnya.

## **B. Saran**

Melalui laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini penulis bukan hanya sekedar membuat karya saja, tetapi penulis ingin menyampaikan dan mengekspresikan pengalaman melalui perspektif personal. Penulis menyadari bahwa akan selalu ada pihak yang lebih unggul dari pihak lainnya, kedua pihak tersebut memiliki perannya masing-masing, dan tak bisa dipungkiri juga eksistensi keduanya saling membutuhkan dan terkait satu sama lain, yang pada sisi baiknya peran keduanya dapat berdampak pada keseimbangan hidup yang lebih luas. Maka dari itu, pembaca diharapkan dapat tetap berpikir positif, saling menghargai dan menjalani perannya masing-masing tanpa merugikan satu sama lain. Penulis menyadari laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diterima agar di kemudian hari dapat menjadi lebih baik lagi dalam berkarya maupun berkesenian dalam lingkup yang lebih luas..

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Burhan, Agus. 2011. *Seni Lukis Modern Indonesia Dari Pusat Ke Pinggiran*, BP ISI Yogyakarta.
- Classe, Oliver (Ed). 2000. *Encyclopedia of Literary Translation into English*. (Vol. 2). The London: Fitzroy Dearborn Publisher.
- D'errico, Camilla. 2016. *Pop Painting Watson-Guptill*.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2010. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*, Jalasutra.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Kritik Seni*, Rekayasa Sains, Bandung.
- , 2017. *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Mathews, Richard. 2002. *Fantasy. The Liberation of Imagination*. New York, London: Routledge.
- Parks, John A. 2015. *Universal Principles of Art: 100 Key Concepts for Understanding, Analyzing, and Practicing Art*. Rockport Publishers, Massachusetts, USA.
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB.
- Sugianto, Wardoyo. 2002. *Sejarah Seni Rupa Barat*, Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)* Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagad Art House.

## DAFTAR LAMAN

<http://gambarhidup.blogspot.com/2009/03/ide-adalah-sebuah-rancangan-pikiran.html>. (Diakses 12 September 2023)

<https://kumparan.com/ragam-info/perbedaan-jaring-jaring-makanan-dan-piramida-makanan-dalam-ekosistem-21LWHDN40LQ/2>. (Diakses 29 September 2023)

<https://parlindunganpardede.wordpress.com/2013/03/28/pengertian-teori-dan-klasifikasi-metafora/> (Diakses 11 November 2023)

<https://rimbakita.com/rantai-makanan-di-hutan/> (Diakses 20 Maret 2024)

<https://www.kompas.com/sains/read/2022/06/15/070200323/predasi-pengertian-contoh-dan-adaptasinya>. (Diakses 12 September 2023)

<https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/piramida-makanan/#> (Diakses 12 April 2024)

