

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ide untuk menciptakan sebuah karya seni bisa di dapat dengan berbagai cara, dimana dan kapan saja. Dalam hal ini kesendirian dirasakan tidak menyenangkan karena jauh dengan rumah dan keluarga. kesendirian yang dialami sering sekali memunculkan rasa rindu. Faktor utama seseorang merindukan keluarga karena orang-orang yang ada di dalam keluarga pernah menjadi bagian penting dalam hidup dan memiliki banyak kenangan yang indah. Contoh dari beberapa hal yang sangat dirindukan ketika jauh dari keluarga seperti dapat menjalani bulan suci ramadan bersama, mendengarkan lagu-lagu kesukaan bapak, membantu ibu berjualan, bermain bersama keluarga, dan hal lainnya. Menciptakan karya Tugas Akhir ini selain pada kerinduan keluarga, juga akan membungkus kerinduan tersebut dengan berbagai situasi yang digambarkan dengan berbagai simbol dari keluarga. Kebersamaan menjadi kunci keharmonisan sebuah keluarga karena hubungan baik antara anggota keluarga akan tetap terjaga. Kekacauan atau konflik dalam keluargajuga terjadi, setiap individu dalam keluarga pasti memiliki pendapat yang berbeda dan dapat menjadi salah satu penyebab konflik. Perjuangan untuk menaikkan taraf hidup agar dapat berkembang dan dapat mencapai keberhasilan, oleh karena itu perjuangan harus dilakukan untuk peningkatan ekonomi yang juga berdampak pada meningkatnya kualitas pendidikan.

Kesendirian yang memunculkan kerinduan pada keluarga akan dijadikan landasan konsep pada karya Tugas Akhir. Karya-karya pada Tugas Akhir ini memiliki tema-tema berdasarkan kejadian yang pernah dialami penulis, kejadian atau momen yang dirindukan dan muncul dalam ide akan dipilih beberapa yang ingin divisualkan ke dalam karya. Cerita yang sudah terpilih juga pasti memiliki objek-objek yang sudah diseleksi berdasarkan kecocokan ide. Penyampaian pesan kerinduan pada keluarga akan dibungkus dengan nilai simbolis dalam keluarga seperti kebersamaan, Perjuangan, kekacauan dan nilai lainnya. Makna simbolis dalam seni lukis juga digunakan berdasarkan objek atau suasana dalam tema

lukisan yang diangkat seperti misalnya benda-benda, bangunan, cuaca langit, dan onjek lainnya. Namun terdapat satu objek yang selalu hadir pada setiap lukisan yaitu figur manekin kayu. Figur manekin kayu digunakan karena penulis merasa figur manekin kayu mampu mewakili karakter penulis yang kaku sebagai konsep yang akan diangkat. Penggunaan figur manekin kayu merupakan salah satu konsep representasi dalam media dua dimensi, penulis ingin memberi gambaran bahwa karakter yang kaku terletak pada figur manekin kayu. Representasi hadir jika sebuah tanda memiliki kegunaan seperti meniru, melukiskan, mengimajinasikan, dan menyambungkan. Kerinduan pada keluarga dengan segala persoalannya yang diakibatkan oleh rasa sepi atas kesendirian akan divisualkan ke dalam lukisan dengan merepresentasikan karakter penulis pada figur manekin kayu sebagai gambaran seseorang yang kaku. Seni mampu mengolah perasaan menjadi sebuah karya yang indah dan mampu memberi pengalaman baru bagi yang menghayati dan menjadikan pengalaman hidup ini lebih berarti.

B. Saran

Penulis

Ide dalam menuangkan keresahan ke dalam lukisan membutuhkan konsep yang matang, bagaimana sebuah keresahan mampu tergambarkan melalui lukisan dengan objek di dalamnya. Penulis merasa dalam menciptakan karya harus memikirkan cara agar lukisan mampu menceritakan kesedihan, perjuangan, kerinduan, dan situasi lainnya. Figur manekin kayu juga dalam penggunaannya harus memikirkan bagaimana sebuah benda mati mampu mewakili makhluk hidup ke dalam lukisan. Karya Tugas Akhir memberikan kepuasan bagi penulis karena keresahan yang selama merantau tidak mendapatkan tempat, namun lewat lukisan penulis mampu menuangkannya.

Publik

Seorang seniman dalam menciptakan sebuah karya seni bisa mendapatkan inspirasi dari mana saja, kejadian di masa lalu dan keresahan sangat mewah untuk diberikan perhatian dalam mencari ide atau gagasan. Ide juga bisa muncul lewat benda-benda sekitar yang bisa dimanfaatkan, apalagi jika benda tersebut memiliki cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, F. F. (2020). *Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media*. Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 3(2), 93.
- Andhita, Pundra Rangga. (2021), *Komunikasi Visual*. Banyumas: Zahira Media Publisher.
- Anwar, Khoirul. (2018). *Panduan Mudah Menggambar Portrait Scribble*. Jakarta: TransMedia Pustaka.
- Graham, Helen. (2005). *Psikologi Humanistik dalam Konteks Sosial, Budaya, dan Sejarah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Junaedi, Deni. (2013). *Estetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv.
- Novalinda, dkk. (2022). *Nirmana Sketsa Dasar*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Pandanwangi, Ariesa. (2020). *Sejarah Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Qadhi, Yasir. (2018). *7 Rahmat Akhlak yang Baik*. Jakarta: Noura Publishing.
- R, W. Setya. (2008). *Aliran Seni Lukis Indonesia*. Semarang: Alprin.
- Setiadi, Michael Elwin. (2005). *Tentang Kreativitas, Inovasi, dan Pembaruan*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sucitra, I Gede Arya. (2013). *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sudirjo, H. Encep dan Muhammad Nur Alif. (2020). *Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak*. Bandung: CV Salam Insan Mulya.
- Widia, Ratna. (2020). *You Are Overthinking*. Yogyakarta: Psikologi Korner.
- Yabie, Hanafi, dkk. (2018). *Serpihan Rindu*. Malang: AE Publishing.

DAFTAR LAMAN

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Figur>, diakses pada tanggal 16 Maret 2024 pukul 19:35.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Penciptaan>, diakses pada tanggal 16 Maret 2024 pukul 19:40.

<https://indoartnow.com/artworks/21130>, diakses pada tanggal 1 April 2024 pukul 11:50.

<https://images.app.goo.gl/SHSEWK6N23bV3oh19>, diakses pada tanggal 1 April 2024 pukul 12:01.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Kayu>, diakses pada tanggal 12 Juni 2024 pukul 10:23.

<https://wevagarment.com/blog/manekin-adalah-pengertian-sejarah-fungsi-dan-manekin-unik-tak-biasa/>, diakses pada tanggal 12 Juni 2024 pukul 10:40.

