

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Seni adalah salah satu cara untuk bertutur dan menyampaikan pengalaman. Melalui seni, suatu subjek dapat dibedah dan dilihat dari berbagai perspektif yang menjadi refleksi setiap individu yang mengapresiasinya. Pengalaman setiap manusia membentuk dan merakit cara berpikir yang mempengaruhi cara membaca serta memahami sebuah karya. Manusia dengan keunikannya, melewati fase hidup yang serupa ataupun berbeda antara satu dengan yang lain.

Perbedaan dipahami sebagai aspek fundamental manusia. Pengalaman dan pemahaman pribadi disampaikan melalui rangkaian karya. Cara melihat kondisi ekonomi ketika belia, masa kecil yang lebih menyenangkan, dengan kehidupan dewasa yang stagnan dan rumit, juga dialami oleh individu lainnya. Setiap individu mempunyai pengalamannya sendiri tentang cara mereka memaknai kekayaan dan kebahagiaan. Setiap manusia juga dapat berbagi pengalamannya mengenai hidup yang kini berbeda dengan masa kecilnya. Karya-karya tugas akhir ini dibuat untuk berbagi kisah hidup, baik masa lalu dan masa kini.

Penciptaan Karya Tugas Akhir ini melahirkan kesadaran bahwa segala bentuk kesulitan adalah universal. Cara melihat ekonomi ketika kanak-kanak dan kemonotonan hidup yang dirasakan ketika dewasa juga terjadi pada diri individu lain. Proses Penciptaan Karya Tugas Akhir ini akhirnya melibatkan pendapat non-pribadi melalui cara konvensional berupa interaksi verbal secara langsung. Selain itu, interaksi juga melibatkan perangkat elektronik dengan menggunakan media sosial untuk mendapat informasi yang dibutuhkan. Perkembangan zaman dan teknologi juga membantu dalam proses Penciptaan Karya Tugas Akhir ini.

Capaian akhir dirasa tidak sesuai dengan rencana awal, namun proses penciptaan karya tugas akhir ini membuka kemungkinan artistik lain yang tetap dirasa selaras dengan konsep. Proses penciptaan karya tugas akhir dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang ditentukan dengan beberapa catatan sebagai bahan evaluasi ke depannya. Pemilihan warna yang digunakan mempengaruhi proses perwujudan karya. Capaian visual yang ingin dituju yaitu emulasi visual *riso print*. Hasil karya akhir sesuai dengan unsur visual

yang menjadi target capaian, serta melebihi ekspektasi yang dibangun sejak awal dimulainya proses pengerjaan karya Tugas Akhir.

Ada beberapa hal dari sisi teknis yang dapat dibenahi, yaitu: kombinasi dan kontras dari warna yang digunakan, pengerjaan karya yang dapat berjalan lebih rapi dan tertata, serta manajemen waktu yang lebih baik lagi. Maka dari itu, penciptaan karya seni tugas akhir juga bermanfaat sebagai bahan pelajaran dan pengalaman praktek seni rupa.

Karya-karya dalam tugas akhir ini bersifat pribadi. Ide dan konsep yang dilahirkan terbangun dari pendapat dan kebiasaan yang dulunya dilakukan. Berkembangnya diri menjadi manusia dewasa menyadari bahwa di dunia ini juga ada orang lain yang mungkin mengalami hal yang mirip ataupun serupa. Karya diciptakan berdasarkan pengalaman pribadi, dengan konsep yang disusun secara umum atau universal. Secara pribadi, penciptaan karya-karya tugas akhir menjadi wadah untuk mengenang masa lalu. Manisnya hidup satu atap dengan keluarga inti menjadi eksklusivitas lampau, yang tidak akan dapat dirasakan lagi sekarang. Hal yang dapat dilakukan saat ini ialah berjalan dan melihat terus ke depan. Masa lalu membuat cerita yang bagus, namun semua hal yang terjadi adalah saat ini. Ingat masa lalu, sebagai konstruksi masa depan.

Lima belas buah karya seni grafis ini belum sempurna. Interpretasi setiap unsur visual tidak akan selalu sama bagi setiap audiens. Penggunaan tanda yang tidak universal adalah cara untuk berbagi pengalaman pribadi. Dengan ini, akan lahir banyak pemahaman unik antara setiap individu, yang kemudian membuka jalan untuk terus berbagi, bercerita, dan membagi kesedihan dan kesenangannya.

*“Shared joy is a double joy, shared sorrow is half a sorrow”.*

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahl, Richard & Duong, Shirley & Dunham, Yarrow. (2018). *Children Employ Wealth Cues When Predicting Others' Sharing*. *Developmental Psychology*. 55. 10.1037/dev0000643.
- Biegeleisen, J. I., & Cohn, M. A. (1958). *Silk Screen Techniques*. New York. Dover Publications
- Campos, M. V., & Gutierrez, A. M. (2015). *Temporal Points of View: Subjective and Objective Aspects*. Springer.
- Coleman, Madison (2019). *Exploring the Relationship Between Wealth and Happiness in an International Context*, *Intuition: The BYU Undergraduate Journal of Psychology*: Vol. 14 : Iss. 2 , Article 5.
- Collins, W.A. (1984) *Development During Middle Childhood: The Years From Six to Twelve*. Washington DC. National Academy of Science.
- Flavell, J. H., Miller, P. H., & Miller, S. A. (2002). *Cognitive development* (4th ed). Prentice Hall.
- Harbaugh, W. T., Krause, K., & Berry, T. R. (2001). *GARP for Kids: On the Development of Rational Choice Behavior*. *American Economic Review*, 91(5), 1539–1545. <https://doi.org/10.1257/aer.91.5.1539>
- International Youth Year: Participation, Development, Peace (1985), *International Youth Year: Participation, development, peace*. New York: UN (A/36/215).
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains.
- Kempton, B. (2018). *Wabi Sabi: Japanese Wisdom for a Perfectly Imperfect Life*. Piatkus.
- MPSS, P. (2015). *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Yayasan Obor Indonesia.

Shutts K, Brey EL, Dornbusch LA, Slywotzky N, Olson KR. (2016). *Children Use Wealth Cues to Evaluate Others*. PLoS One. doi: 10.1371/journal.pone.0149360. PMID: 26933887; PMCID: PMC4774995.

Sunarto, S., & Suherman. (2017). *Apresiasi Seni Rupa*. Thafa Media.



## DAFTAR LAMAN

[artelino.com/articles/hiroshige-sixty-odd-provinces.asp](http://artelino.com/articles/hiroshige-sixty-odd-provinces.asp). Diakses pada tanggal 23 April 2024.

[kbbi.kemendikbud.go.id](http://kbbi.kemendikbud.go.id). Diakses pada tanggal 12 November 2022

[instagram.com/p/C2g2PhYSuEz/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C2g2PhYSuEz/?img_index=1). Diakses pada tanggal 12 Maret 2024.

[instagram.com/p/CqqbqEMNZBK/](https://www.instagram.com/p/CqqbqEMNZBK/). Diakses pada tanggal 23 April 2024.

[issuu.com/aplusart.asia/docs/a\\_artjog2023\\_izatarif\\_wiyogamuhardanto](http://issuu.com/aplusart.asia/docs/a_artjog2023_izatarif_wiyogamuhardanto). Diakses pada tanggal 23 April 2024.

Semuels, Alana. 2022. "Why We Buy Things We Don't Need". [time.com/6235522/why-shopping-is-addictive/](https://time.com/6235522/why-shopping-is-addictive/). Diakses pada 6 Maret 2024.

Reid, Mike James. 2018. "The Inner Child Vs The Outer Adult". [medium.com/mike-james-reid/the-inner-child-vs-the-outer-adult-f7306dfc516b](https://medium.com/mike-james-reid/the-inner-child-vs-the-outer-adult-f7306dfc516b). Diakses pada 6 Maret 2024.

[ronanlynam.com/#/dusk/](http://ronanlynam.com/#/dusk/). Diakses pada tanggal 23 April 2024.

[un.org/en/global-](http://un.org/en/global-)

[issues/youth#:~:text=Who%20Are%20the%20Youth%3F,of%2015%20and%2024%20years](https://un.org/en/global-issues/youth#:~:text=Who%20Are%20the%20Youth%3F,of%2015%20and%2024%20years). Diakses pada 17 Juni 2024