

BAB VI

KESIMPULAN

Gagasan atau ide dalam berkesenian bisa saja muncul atau lahir dari kesadaran (*consciousness*) si seniman akan lingkungan sekitarnya, baik lingkungan fisik, sosial, maupun lingkungan simbolis. Lewat pengamatan dan daya kreasinya kemudian dituangkan dalam struktur bentuk bahasa rupa (*visual language*), yaitu karya seni (karya patung).

Karya-karya patung yang penyusun buat adalah hasil dari sebuah proses kreatif yang diawali dengan ketertarikan terhadap komik-komik terbitan Marvel. Tokoh-tokoh *superhero* yang terdapat pada komik itu menampilkan unsur-unsur visual yang membangun suatu jalinan peristiwa. Pertarungan antara *superhero* dengan musuh-musuhnya akan tampak lebih mengesankan jika unsur-unsur yang mewakili gerak, efek-efek visual, bisa ditampilkan pula secara visual. Unsur-unsur tersebut membentuk citra (per)gerak(an) (*movement*) yang kemudian menjadi inspirasi untuk mentransformasikan tokoh dalam karya komik (dua dimensi) ke dalam karya seni patung (tiga dimensi).

Dalam karya komik (dua dimensi), adegan yang mewakili sebuah peristiwa (*aksi/action*) menampilkan efek-efek visual berupa garis lingkaran, arsiran, yang menandakan terjadinya suatu pergerakan. Begitu pula dengan karya patung, untuk memberikan suatu kedinamisan, penyusun mengeksplorasi permainan garis yang melengkung, cembung, serta garis lurus. Ekpresi gerak

mengarah ke gerak dinamis ditampilkan lewat anatomi tubuh tokoh superhero, dengan tekstur-tekstur untuk mendukung efek-efek gerak tersebut. Variasi antara tekstur halus dan kasar dapat menimbulkan irama yang tidak monoton serta menambah kuat peristiwa; seolah-olah secara visual terlihat hidup.

Penyusun berharap bahwa ide dan gagasan dalam karya-karya patung ini sedikit banyak melahirkan semacam kesadaran bahwa ternyata komik pun merupakan suatu faktor lingkungan yang cukup menarik untuk diamati dan dianalisa.



DAFTAR PUSTAKA

Referensi Literatur

- Adams, Hazaed, *Critical Theories Since Plato*, New York, Hartcourt Brace, 1992.
- Dager, E.P., *Memilih Warna Kemasan*, Jakarta: PT. Pustaka Binama Presindo, 1992.
- Djelantik, A.A.M, *Estetika: Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan, 1999.
- Feldman, Edmund B., *Seni Sebagai Wujud dan Gagasan*, (terj.) Gustami SP., Yogyakarta: BP ISI, 1991.
- Goulart, Ron, *Over 50 Years American Comic Books*, Publication International, 1991.
- Hadi, Umar, *Nilai-Nilai Informasi Visual Gambar*, "Ceramah Ilmiah Dies Natalis ke-9 ISI Yogyakarta, 8 September 1993", Yogyakarta: BP ISI, 1993.
- Hornby, AS., *Oxford Advanced Learned Dictionary of Current English*, Great Britain: Oxford University Press, 1986.
- Humar, Sahman, *Mengenal Dunia Seni Rupa*, IKIP, Semarang: Semarang Press, 1993.
- Misurind Comics Guide, *Siapa Dia, Tokoh-Tokoh Komik Dunia*, Jakarta: PT. Misurin (Midas Surya Grafindo), 1993.
- Myers, B, Bernhard, *Understanding the Art*, New York: Holt, Rinehard and Winston Inc., 1961.
- Noorcholis, *Komik yang Menggemaskan, dan Cerdas*, "Jurnal Kebudayaan KALAM", Ed. 7:43, Jakarta: 1996.
- Poerwadarminta, W.J.S., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1985.
- S.P, Soedarso, *Tinjauan Seni, Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990.
- Sidik, Fajar dan Prayitno, Aming, *Disain Elementer*, Yogyakarta: STSRI ASRI, 1979.

Wellek, R. & Warren, A., *Theory Literature*, USA: Harcourt brace and World, Inc, 1956.

Wirjodirdjo, Budihardjo, Drs., *Ide Seni*, Jurnal SENI, II/01, Januari, 1992, Yogyakarta: BP ISI, 1992.

Wong, Wucius, *Merancang Trimarta*, terj. Adjar Sahri , Bandung: ITB Bandung, 1989.

