

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penciptaan karya seni lukis dalam tugas akhir kali ini berangkat dari kegelisahan personal sekaligus pengamatan dari lingkungan sosial mengenai cara manusia modern berkomunikasi dan terhubung dalam dunia modern atau era digital. Pengamatan terhadap dinamika komunikasi non-verbal di tengah masyarakat modern menunjukkan bahwa bentuk-bentuk komunikasi non-verbal tersebut telah mengalami perubahan yang signifikan seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Kehadiran teknologi layar digital tidak hanya mempengaruhi cara manusia berkomunikasi tapi juga sampai pada pemaknaan dan fungsi simbol-simbol non-verbal yang sebelumnya memiliki makna kontekstual yang kuat dalam perjumpaan fisik secara langsung.

Berdasarkan hasil pengamatan, refleksi, serta pengolahan visual, ditemukan bahwa terdapat sejumlah komponen penting yang menjadi dasar dalam mengembangkan ide gagasan karya yang diwujudkan. Komponen tersebut mencakup banyak hal seperti gestur tubuh yang tidak tersampaikan, ekspresi wajah yang direduksi oleh *emoji*, jarak fisik yang semakin dijauhkan oleh kenyamanan semu, kehadiran nyata yang tergantikan oleh proyeksi layar, pemaknaan kebutuhan pakaian yang menjadi kebutuhan *fashion*, dan simbol-simbol lainnya. Komponen-komponen ini menjelaskan tentang adanya pergeseran dalam komunikasi non-verbal dari kehadiran peran tubuh secara nyata yang bersifat langsung menjadi abstrak, digital dan penuh simulasi. Berbagai komponen yang sudah ada menjadi pijakan untuk perwujudan karya sehingga tidak hanya menjadi bentuk ekspresi pribadi namun juga mendukung dimensi sosial yang relevan dengan masyarakat digital saat ini

Proses penciptaan karya seni lukis dalam tugas akhir ini dilakukan dengan apropriasi karya-karya seni rupa populer dunia dari berbagai era. Karya seni populer seperti *Monalisa* karya Leonardo da Vinci, *American Gothic* karya Grant Wood, dan *The Son of Man* karya René Magritte dipilih sebagai titik berangkat karena memiliki makna kolektif dan kekuatan simbolik yang sudah luas. Penggunaan apropriasi pada proses penciptaan karya seni di sini tidak sekedar memindahkan bentuk, namun mengkonstruksi ulang makna dan narasi yang dibawa. Dalam apropriasi lukisan *Monalisa* misalnya, sosok figur ikonik Monalisa diganti dengan sosok ibu penulis dengan gestur badan yang masih sama dengan senyum yang tenang dan misterius. Latar belakang lukisan diubah menjadi lanskap perkotaan Hong Kong, mencerminkan jarak secara nyata dan jarak emosional yang terbentuk akibat migrasi. Dalam lukisan *American Gothic*, sosok perempuan dihapus sebagai bentuk simbolik dari absennya ibu dalam struktur keluarga. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa apropriasi bisa menjadi cara untuk mengisi ruang-ruang kosong dalam narasi klasik dengan konteks kontemporer yang lebih personal dan sosial. Selain itu, dalam beberapa karya lainnya, seperti apropriasi terhadap *Man in a Bowler Hat* dan *The Great War on Facades* karya Magritte, strategi penggantian elemen visual seperti burung menjadi logo “Reconnecting” atau latar arsitektur Eropa menjadi perkampungan kumuh menjadi sarana untuk menyampaikan kritik sosial. Visual yang muncul menjadi metafora dari relasi sosial yang tampak “online” namun sebenarnya tidak terhubung secara emosional. Strategi ini menunjukkan bahwa praktik apropriasi bukanlah tindakan meniru semata, tetapi usaha menciptakan bahasa visual baru dari bahasa yang lama, guna merespons konteks sosial yang berbeda.

Eksplorasi visual yang menekankan penggunaan idiom postmodern, simbol komunikasi digital, serta warna-warna cerah yang sengaja dibuat tidak realistis. Dalam konteks ini, penulis menggunakan warna-warna yang bertabrakan, kontras tinggi, dan sering kali tidak sesuai dengan kenyataan sebagai bentuk ekspresi dari atmosfer komunikasi modern yang penuh tekanan, distraksi dan ironi. Warna menjadi sarana untuk menciptakan dunia

visual yang tidak stabil, layaknya dunia digital yang penuh dengan lapisan simulasi. Warna “surreal” ini bukan mengacu pada aliran surealisme secara teknis, namun digunakan untuk menunjukkan kenyataan yang telah kehilangan akarnya dalam pengalaman fisik yang otentik. Dalam dunia modern yang didominasi layar, persepsi terhadap warna dan gambar mengalami perubahan besar karena semua visual disampaikan melalui medium digital. Oleh karena itu, warna dalam karya bukan untuk merepresentasikan objek, melainkan untuk membentuk suasana, menyampaikan emosi, dan menghadirkan sensasi yang mewakili keterputusan, keasingan, atau keintiman yang semu. Dengan kata lain, keseluruhan visualisasi dalam karya ini mencoba menangkap ketegangan antara kehadiran dan ketidakhadiran, keterhubungan dan keterputusan, antara identitas diri dan pencitraan. Teknologi yang seolah memudahkan koneksi justru menciptakan situasi di mana individu merasa lebih terasing. Relasi antar manusia menjadi transaksional, ekspresi non-verbal menjadi repetitif dan kehilangan makna. Melalui idiom postmodern seperti ironi, parodi, dan simulasi, karya-karya yang dihasilkan mengangkat kembali pertanyaan tentang keaslian, makna, dan peran tubuh dalam membangun relasi yang utuh dan bermakna.

Kehadiran tubuh yang semakin berkurang menjadi refleksi bagi penulis, bagaimana ketika membaca ulang peran tubuh secara langsung adalah hal yang sangat penting. Tema ini justru menjadi titik balik yang sangat kuat untuk penulis memperbaiki hubungannya dengan orang-orang disekitarnya terutama dengan ibunya sendiri. Seni memang bukan menjadi solusi atas sebuah masalah, namun setidaknya kehadiran seni dalam diri penulis mampu menyadarkan ulang tentang sebuah problem yang terjadi di lingkungan sosial masyarakat yang perlu diperhatikan lagi. Problematika yang kompleks mampu dimunculkan melalui medium seni dengan penggunaan simbol-simbol yang sederhana namun memiliki muatan kontekstual yang relevan dengan keadaan sosial saat ini.

Kesadaran akan penting perkembangan zaman penting namun manusia juga perlu membatasi konsumsinya agar tidak larut dalam pusaran kepentingan kapital yang ada. Gap pengetahuan anatar generasi perlu diuraikan tentang bagaimana nilai-nilai kehidupan sebenarnya sudah ada dan mengakar kuat dalam diri. Manusia hanyalah perlu menyadari tentang bekal itu semua dan menerapkannya sesuai dengan kebutuhan hidup yang lebih sejahtera.

## **B. Saran**

Penting untuk membuka ruang yang lebih luas bagi eksplorasi praktik apropriasi dalam seni rupa kontemporer, tidak hanya sebagai teknik visual, tetapi sebagai strategi konseptual yang dapat membaca dan merespons kompleksitas zaman. Di tengah arus informasi yang begitu cepat dan global, apropriasi dapat menjadi alat untuk mengontekstualisasi ulang simbol-simbol lama ke dalam narasi baru yang lebih relevan. Masyarakat perlu lebih terbuka dalam memahami bahwa penciptaan seni hari ini tidak lagi selalu bersandar pada kebaruan visual, tetapi juga pada kebaruan makna. Dalam menghadapi perkembangan teknologi digital yang begitu masif, perlu ada upaya lintas disiplin untuk merefleksikan kembali peran tubuh dan komunikasi non-verbal dalam kehidupan manusia. Ketika komunikasi semakin dimediasi oleh layar dan algoritma, banyak aspek relasi manusia yang bersifat intuitif dan emosional menjadi kabur atau tergantikan. Di sinilah seni, sebagai ranah ekspresi afektif dan simbolik, memiliki potensi besar untuk menyoroti kehilangan tersebut. Oleh karena itu, kolaborasi dapat menjadi alternatif menarik untuk mengeksplorasi ulang makna tubuh dan kehadiran dalam konteks sosial digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albers, Josef.(1963) *Interaction of Color*. New Haven: Yale University Press.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Éditions du Seuil.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and simulation*. Semiotext(e).
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Postproduction: Culture as screenplay: How art reprograms the world*. Lukas & Sternberg.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Minton, Balch & Company.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu komunikasi: Teori dan praktek*. Remaja Rosdakarya.
- Evans, V. (2017). *The emoji code: The linguistics behind smiley faces and scaredy cats*. Picador.
- Ezell, S. K. (2016). *Humor and satire on contemporary television: Animation and the American joke*. Routledge.
- Giddens, A. (2006). *Sociology* (5th ed.). Polity Press.
- Hariyanto, D. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Sidoarjo: Umsida Press. ISBN: 978-623-6081-32-7.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.
- Knapp, M. L., Hall, J. A., & Horgan, T. G. (2014). *Nonverbal communication in human interaction* (7th ed.). Cengage Learning.
- Krauss, R. E. (1986). *The originality of the avant-garde and other modernist myths*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ladyanna, S. (2007). Komunikasi non-verbal dalam masyarakat budaya Minangkabau. *Jurnal Komunikasi*, 5-6.
- Langer, S. K. (1942). *Philosophy in a new key: A study in the symbolism of reason, rite, and art*. New York: Mentor Books.
- Latifah, A. (2020). Peran Lingkungan Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2).

- Mulyana, D. (2000). *Ilmu komunikasi suatu pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nelson, N. (2016). "Kreativitas dan Motivasi dalam Pembelajaran Seni Lukis". *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(1), 42-58.
- Peirce, C. S. (1931–1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (Vol. 2). Harvard University Press. (hlm. 134–173)
- Roudhonah (2019). *Ilmu Komunikasi*. Depok: Rajawali press PT RajaGrafindo Persada.
- Saussure, F. de. (1916). *Course in general linguistics* (W. Baskin, Trans.). Duckworth.
- Sucitra, I Gede Arya. (2013). *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Susanto, M. (2012). *Diksi Rupa (edisi Revisi)*. Yogyakarta: DictiArt Labs.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Walker, J. A. (2001). *Appropriation in art: A critical dialogue with cultural symbols*.
- Walther, J. B. (2011). *Computer-mediated communication: Social interaction and the internet*. Sage Publications.
- Yusnita, T., Harahap, M. A., & Adeni, S. (2024). Perkembangan teknologi dan gap antargenerasi: Studi kasus pada keluarga di desa Ciomas. *Jurnal Komunikasi Digital*, 129-138.
- Yusriman, F. (2025), *Interaksi sosial dalam era digital: Dampak teknologi terhadap hubungan manusia*. Jurnal Dinamika Sosial dan Sains.
- Wiratno, T. A. (2022), *Kritik Seni Rupa Berbasis Budaya Kritis*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

## DAFTAR LAMAN

- <https://kbbi.web.id/cipta> diakses pada 30 januari 2024
- <https://narasi.tv/read/narasi-daily/mengenal-apropriasi-budaya-pengertian-perbedaan-hingga-penyebabnya>, diakses pada 20 maret 2025
- <https://banksyexplained.com/napalm-2004-2/>, (diakses pada 20 maret 2025)
- <https://lsfdiscourse.org/jean-baudrillard-simulakra-dan-hiperrealitas-masyarakat-postmodern/>, diakses pada 20 maret 2025
- <https://omong-omong.com/bahaya-tren-fast-fashion-dan-validasi-di-media-sosial/>, diakses pada 20 maret 2025
- <https://www.artjog.id/2023/artwork.php?id=42>, diakses pada 21 maret 2025
- <https://amesyavuz.com/artists/zico-albaiquni/> diakses pada 21 maret 2025
- <https://www.artic.edu/artworks/6565/american-gothic>, diakses pada 13 april 2025
- <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/pkm/article/view/2388/1868>, diakses pada 14 april 2025
- [https://sporastudios.org/mark/courses/articles/Jameson\\_Postmodernism\\_cultural\\_logic\\_late\\_capitalism.pdf](https://sporastudios.org/mark/courses/articles/Jameson_Postmodernism_cultural_logic_late_capitalism.pdf), diakses pada 14 april 2025
- <https://www.cultureinside-gallery.com/exhibitions/thierry-bruet-anachronismes>, diakses 17 april 2025
- <https://www.cultureinside-gallery.com/artists/bruet-thierry/>, diakses 17 april 2025
- <https://wowxwow.com/artist-profile/alex-gross-ap>, 17 april 2025
- <https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/from-the-mona-lisa-to-the-wedding-feast-at-cana>, diakses pada 26 april 2025
- <https://www.renemagritte.org/the-son-of-man.jsp>, diakses pada 26 april 2025
- [https://www.edwardhopper.net/nighthawks.jsp#google\\_vignette](https://www.edwardhopper.net/nighthawks.jsp#google_vignette), diakses pada 26 april 2025
- <https://rhodescontemporaryart.com/news/346-the-story-behind-edward-hoppers-nighthawks/> diakses pada 26 april 2025
- <https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>, diakses pada 27 april 2025
- <https://www.britannica.com/topic/Last-Supper-fresco-by-Leonardo-da-Vinci/additional-info> diakses pada 27 april 2025

<https://www.britannica.com/topic/Girl-with-a-Pearl-Earring-by-Vermeer>, diakses pada 26 april 2025

<https://fine-arts-museum.be/en/exhibitions/the-death-of-marat>, diakses pada 27 april 2025

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/postmodernism>, diakses pada 30 april 2025

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/postmodernism>, diakses pada 01 mei 2025

<https://www.moma.org/collection/works/78455>, diakses pada 01 mei 2025

[https://artsandculture.google.com/asset/the-kiss-gustav-klimt/HQGxUutM\\_F6ZGg?hl=en](https://artsandculture.google.com/asset/the-kiss-gustav-klimt/HQGxUutM_F6ZGg?hl=en), diakses pada 01 mei 2025

