

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Karya seni adalah salah satu cara untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin manusia. Mewujudkan hal ini perlu adanya pengalaman, pemikiran, ketajaman perasaan dan bakat yang dimiliki oleh setiap orang. Ada tiga faktor yang memengaruhi dalam lingkungan seni diantaranya adalah lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya. Ketiga faktor tersebut sangat berpengaruh besar dalam penggambaran sebuah karya seni.

Dalam uraian penjelasan sebelumnya bahwa karya seni merupakan refleksi dari seniman terhadap lingkungannya, karya seni lahir setelah melewati beberapa tahapan secara lahir maupun batin untuk menumbuhkan gagasan atau ide. Kemudian dengan kemampuan keterampilan yang dimiliki, ide atau gagasan tersebut diwujudkan ke dalam karya seni.

Manusia sering kali mengalami persoalan-persoalan dalam menjalani kehidupan, baik sebagai makhluk individu maupun sosial dan hal itu menjadikan sebuah pengalaman yang menarik. Lewat karya seni ingin mengungkapkan pengalaman yang pernah dialami. Pengalaman-pengalaman tersebut ternyata dapat membangkitkan perasaan estetis dan menimbulkan emosi untuk mencurahkan ke dalam karya seni.

Penciptaan karya-karya tugas akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk mengajak masyarakat umum serta generasi muda mengenali kembali apa itu mitologi. Ternyata banyak nilai-nilai kehidupan tertanam dalam setiap kisah

mitologi yang dapat digunakan sebagai renungan atau cerminan berperilaku dimasyarakat, mengajarkan pentingnya pengendalian nafsu dalam diri, mengajarkan pentingnya sebuah kerja keras, mengajarkan arti pentingnya sebuah keluarga dan masih banyak hal dapat dipelajari dari kisah mitologi yang dalam setiap kisahnya sangat menarik untuk diulas ataupun dibahas. Tugas Akhir ini mengangkat tema *Mitologi Populer Dalam Masyarakat Bali* kisah mitologi ibaratkan sebuah jendela yang dapat digunakan untuk melihat pola hidup manusia di masa lalu. Ada sesuatu yang begitu penting penulis akhirnya sadari mengenai Mitologi Populer Bali, bahwa kisah mitologi Populer Bali dapat dikelompokkan menjadi empat sesuai dengan muatan materi yang dibawakan.

Aspek visual dalam karya seni sangat membantu dalam penyampaian sebuah gagasan, dan lukisan merupakan salah satu media untuk menyampaikan ide atau gagasan tersebut melalui sebuah bentuk yang dapat dinikmati oleh orang lain yang melihatnya. Dengan demikian, karya seni rupa merupakan media yang dapat dipakai dalam proses penyampaian pesan, diharapkan yang diangkat dan diwujudkan dalam karya seni lukis ini permasalahan bisa memberikan kontribusi yang positif bagi orang lain dan tentunya dapat memberi kepuasan tersendiri lewat pengalaman-pengalaman estetik pada karya seni, terutama pada tema *Mitologi Populer Dalam Masyarakat Bali*. Dipengungkapan gagasan-gagasan atau ide ke dalam bentuk karya seni, beberapa karya digambarkan dengan perwujudan simbolik serta penambahan maupun pengurangan dari wujud aslinya pada objek yang ditampilkan, hal itu dilakukan untuk mencari kebebasan dalam mengolah objek sesuai dengan cita rasa estetik yang dimiliki. Dua diantaranya karya

divisualkan ke dalam bidang tiga dimensional dengan tujuan menampilkan kesan yang sedikit berbeda dan menarik.

Banyak hal yang didapatkan dan dirasakan dalam proses pembuatan tugas akhir ini, ternyata kisah mitologi juga dapat digunakan sebagai pembelajaran bukan hanya bermanfaat sebagai cerita pengantar tidur dengan merasakan hal tersebut kemudian mitologi diangkat untuk dijadikan tema dalam penciptaan tugas akhir. Selain itu dalam proses ini juga dapat memberikan pengetahuan baru tentang tehnik dan tata cara penulisan sehingga menjadi pembelajaran dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Karya tugas akhir ini menampilkan 20 lukisan yang merupakan buah pemikiran dan studi karya penciptaan akademik sehingga disadari bahwa sebagai karya hasil studi tentu saja masih banyak terdapat kelemahan, oleh sebab itu sumbangsih berupa kritik, saran, dan pemikiran sangat diharapkan sehingga dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas berkarya di waktu-waktu mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Barthes, Rolan Barthes. ( 1983), *Mitologi Rolan Barthes*, terjemahan Nurhadi. A. Sihabul Millah.(2013). Kreasi Wacana, Bantul.
- Bawa, I Made. (2011), *Kebo Iwa Dan Sri Karang Buncing Dalam Dinasti Rajaraja Bali Kuno*, Buku Arti. Denpasar.
- Feldman, Edmund Burke. (1967) *Art As Image and Idea*, terjemahan SP. Gustami. (1990). Prentice-Hall, New Jersey.
- Hamilton, Edith.(2009), *Mitologi Yunani*, Logung Pustaka. Yogyakarta.
- Kamayanti, Vickey K. (2012), *Mitos-Mitos Dunia*, IN Azna Books. Yogyakarta.
- Kartika, Darsono Soni. (2004), *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains. Bandung.
- Koentjaraningrat. (2009), *Pengantar Ilmu Antropologi*, Reneka Cipta. Jakarta.
- Pendit, Nyoman S. (2001), *Membangun Bali Menggugat Pembangunan Bali untuk Orang Jakarta Melalui Jalur Pariwisata*, Pustaka Bali Post. Denpasar.
- Saidi, Acep Iwan. (2008), *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Isacbook. Yogyakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2010), *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*, Jalasutra. Yogyakarta.
- Sidik, Fadjar. (1984) “Ide Seni”, *SANI*, FSRD ISI Yogyakarta. Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_ dan Aming Prayitno. (1981), “Disain Elementer”. *Diktat Kuliah STSRI ASRI*.
- S.J, Mudji Sutrisno. (1999), *Kisi-kisi Estetika*, Kanisius. Yogyakarta.
- SP ,Soedarso. (1990), *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana. Yogyakarta.

- Sudarmaji. (1979), *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*, Dinas Musium dan Sejarah. Jakarta.
- Sucitra, I Gede Arya. (2013), *Pengetahuan Bahan Lukisan*, BP ISI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sugianto, Wardoyo. (1998), “*Pengetahuan Alat dan Bahan Seni Lukis*”, *Diktat kuliah*, FSR ISI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sukayasa, I Wayan. (2008), *Siwaratri Wacana Perburuan Spiritual Dulu Dan Kini*, Widia Darma. Denpasar Timur.
- Sumardjo, Jakob. (2000), *Filsafat Seni*, ITB. Bandung.
- Supatra, Kanduk. (2008), *Cupak ke Brahmaloaka*, Pustaka Bali Post. Denpasar.
- \_\_\_\_\_. (2012), *Ki Balian Batur Antara Leak dan Titah Betari Danu*, Pustaka Bali Post. Denpasar.
- \_\_\_\_\_. (2013), *Prabu Sakti Mayadanawa Sebuah Kisah Tragis di Tampaksiring*, Pustaka Bali Post. Denpasar.
- Susanto, Mikke. (2011), *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, DictiArt Lab. Yogyakarta.
- Taro, Made. (2010), *Mengapa Manusia Tidak Melihat Dewa*. Sanggar Kukuruyuk. Denpasar.
- TM, Soengeng. (ed). (1987), *Tinjauan Seni Rupa*, Saku Dayar Sana Yogyakarta. Yogyakarta.
- Yuliadi, Soekardi dan Wayan Dipa. (2004), *Terjadinya Pulau Bali Kisah Manik Angkeran*, Cv Pustaka Setia. Bandung.

**Kamus:**

- Bagus, Lorens. (1996), *Kamus Filsafat Lorens Bagus*, Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Suharso dan Ana Retnoningsih. (2005), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Widya Karya. Semarang.