

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Karya Tugas Akhir ini mempresentasikan bagaimana penulis tertarik terhadap eksplorasi bentuk yang dicapai melalui deformasi. Hewan menjadi objek estetis yang digunakan penulis dalam karya-karyanya karena keunikan bentuk tubuh dan warnanya. Selain itu pengalaman penulis dengan hewan sewaktu kecil hingga kini, membawa ketenangan dan kebahagiaan. Apa yang dirasakan penulis terhadap hewan ingin ditransfer kepada khalayak melalui media dan medium seni lukis. Untuk memicu kemenarikan, *chaos* merupakan gagasan yang disampaikan penulis melalui karakteristik dan interaksi antar hewan. *Chaos* atau kekacauan memungkinkan menghadirkan situasi kacau seperti perseteruan antara predator dan mangsanya, menggunakan warna-warna kontras sebagai pusat perhatian.

Deformasi merupakan cara yang dipilih penulis untuk menyampaikan visual artistiknya. Jenis deformasi yang digunakan adalah stilisasi, distorsi, destruksi dan transformasi. Adapun satu jenis deformasi yaitu tidak dipakai penulis yaitu simplifikasi. Alasan tidak menggunakan jenis deformasi ini karena simplifikasi merupakan penyederhanaan bentuk. Apabila tubuh fisik hewan yang sudah indah dan dinamis disederhanakan lagi, maka kesan imajinatifnya akan lemah dan mengurangi kedramatisan visual. Proses pembuatan karya melewati tahap kreatif yang panjang dimulai dari pencarian ide, penyaringan ide, persiapan alat dan bahan, proses melukis objek, hingga *finishing*. Teknik yang digunakan untuk menunjang kemenarikan adalah teknik blok, gradasi, pointilis, dan transparansi.

Dalam proses penciptaan karya, penulis mendapatkan beberapa tantangan diantaranya manajemen waktu, kebuntuan dalam mengeksplorasi bentuk hewan, dan pengolahan warna yang kurang sesuai sehingga menguras banyak cat, waktu dan tenaga. Untuk mengatasinya, penulis membuat target yang lebih spesifik seperti menyelesaikan satu lukisan maksimal 2-3 hari. Target tersebut tercapai di lukisan ke-7 dan seterusnya. Untuk mengatasi kebuntuan dalam mendeformasi

hewan, penulis mencari referensi menggunakan *artificial intelligence/AI*. Sedangkan untuk memudahkan dalam pemilihan warna, penulis mencoba menerapkan warna pada objek menggunakan *digital painting* terlebih dahulu. Upaya-upaya yang mengarah pada keberhasilan perwujudan karya lukis merupakan pembelajaran berharga untuk penulis. Pembelajaran yang didapat diantaranya mampu bertanggung jawab terhadap apa yang telah di mulai, dan mau mencari jalan keluar di setiap kebuntuan. Melalui tema dan gagasan yang telah disampaikan, penulis merasa terinspirasi sekaligus tertantang untuk menciptakan karya lukis lebih baik kedepan.

Karya yang dianggap memuaskan dalam Tugas Akhir ini adalah karya berjudul “Pelikan yang Lapar” karena banyak jenis deformasi yang dipakai dan pengolahan warna yang matang. Kemudian terdapat satu karya yang cukup berbeda dari karya lain yaitu karya berjudul “Transformasi Merak, Landak, dan Kalajengking”. Hal tersebut karena penulis ingin membagi sudut pandang yang berbeda ketika melihat merak yang identik dengan keindahannya. Melalui deformasi, merak digabungkan dengan landak dan kalajengking yang identik dengan sesuatu yang seram dan beracun. Secara tidak langsung, sudut pandang penulis tersebut merupakan gagasan *chaos* secara visual yang dicapai melalui deformasi transformasi. Kemudian, perbedaan atau kebaruan karya penulis dengan seniman lainnya adalah penulis banyak memberi motif atau ornamen pada objek hewan. Ornamen tersebut diterapkan pada bagian tubuh hewan yang dilukis dengan gradasi sehingga bervolume. Sedangkan seniman lain memberi ornamen pada bidang datar yang tidak bervolume.

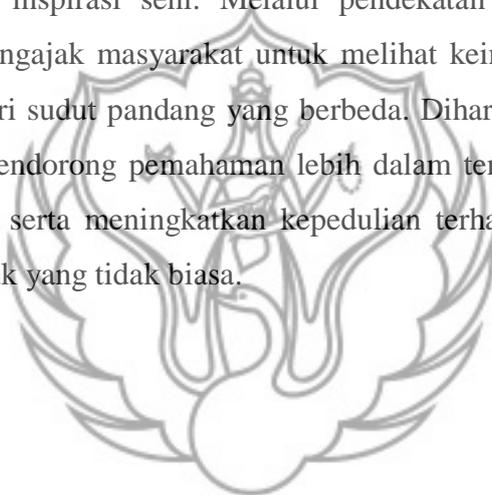
Dari 15 karya Tugas Akhir yang telah berhasil diselesaikan ini, tentu masih banyak kekurangan karena pengerjaan tidak lepas dari hambatan dan berbagai hal. Beberapa kekurangan yaitu penulis kurang matang dalam menentukan atau pemilihan warna pada *background* lukisan. Beberapa detail kecil juga belum dicapai secara maksimal. Agar dapat memperbaiki berbagai kekurangan, kritik dan saran yang membangun diharapkan untuk menambah wawasan di masa mendatang.

Hasil penciptaan karya seni lukis ini diharapkan dapat menambah wawasan kepada penulis dan masyarakat luas untuk melihat sesuatu tidak apa

adanya. Namun dibalik suatu objek baik hewan atau lainnya, terdapat suatu nilai personal yang bisa dijadikan inspirasi untuk penciptaan karya seni dalam bentuk apapun.

## **B. Saran**

Untuk saran pengembangan ke depan, penulis perlu memperdalam konsep *chaos* lebih lanjut, merencanakan warna latar dengan lebih matang, dan mengeksplorasi media campuran agar karya lebih variatif. Penambahan narasi atau simbol di balik tiap kombinasi hewan dapat memperkuat makna visual. Bagi publik, karya ini diharapkan dapat membuka wawasan bahwa hewan bukan hanya objek biologis, tetapi juga memiliki nilai simbolik dan emosional yang dapat diangkat menjadi inspirasi seni. Melalui pendekatan deformasi dan gagasan *chaos*, penulis mengajak masyarakat untuk melihat keindahan dan kompleksitas makhluk hidup dari sudut pandang yang berbeda. Diharapkan, apresiasi terhadap karya ini dapat mendorong pemahaman lebih dalam tentang seni sebagai media ekspresi personal, serta meningkatkan kepedulian terhadap alam dan makna di balik bentuk-bentuk yang tidak biasa.



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Junaedi, D. (2016). *ESTTETIKA Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai* (Riwayanto Doni & Surajiya, Ed.). ArtCiv.
- Kartika, D. S. (2007). *Estetika*. Rekayasa Sains.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*. Rekayasa Sains.
- Sanyoto, S. E. (2009). *NIRMANA Elemen-elemen Seni dan Desain* (2 ed.). Jalasutra.
- Sucitra, I. G. A. (2013). *Pengetahuan Bahan Lukisan* (2 ed.). BP ISI Yogyakarta.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Susanto, M. (2012). *Diksi Rupa (edisi Revisi)*. DictiArt Lab.
- Yangni, S. (2012). *Estetika Seni Rupa - Dari Khaos ke Khaosmos*. Erupsi Akademia & Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

### Sumber Jurnal

- Suhri Andi Gita Maulidiah Indraswari, Hashifah Fathimah Nurfithri, & Hasan Phika Ainnadya. (2024). *Ekologi Hewan* (Mubarok Husni, Ed.). EUREKA MEDIA AKSARA.
- Sungkar Syakieb. (2023). Studi Karakteristik Lukisan Hendra Gunawan. *Jurnal Dekonstruksi*, 09.

### Laman

- Arch Enemy Arts. (2012). *Kit Mizeres NOWHERE AND EVERYWHERE*. Archenemyarts. <https://www.archenemyarts.com/ap-kitmizeres> (diakses pada Jumat, 23 Mei 2025. 03:03 WIB).
- Irawan Dika. (2023, Oktober). *Berkenalan dengan Seniman Erica Hestu Wahyuni, Karyanya Kekanakan Tapi Sarat Makna*. Hypeabis.id. <https://hypeabis.id/read/29539/berkenalan-dengan-seniman-erica-hestu-wahyuni-karyanya-kekanakan-tapi-sarat-makna> (diakses pada Jumat, 23 Mei 2025, 01:37 WIB).

- KBBI Daring. (2016). *Binatang*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/binatang> (diakses pada Kamis, 22 Mei 2025, 14:57 WIB).
- Linda Gallery. (2025). *Ivan Sagita*. Artsy.net. <https://www.artsy.net/artwork/ivan-sagita-sesapi-sapinya> (diakses pada Jumat, 23 Mei 2025, 01:37 WIB).
- Mahmood Ahmad. (2024, Oktober). *Peran Oksitosin dalam Ikatan Manusia-Hewan*. LinkedIn. [https://www-linkedin-com.translate.google/pulse/role-oxytocin-human-animal-bond-ahmad-mahmood-nzkaf?x\\_tr\\_sl=en&x\\_tr\\_tl=id&x\\_tr\\_hl=id&x\\_tr\\_pto=sge#:~:text=Manfaat%20Oksitosin%20dalam%20Ikatan%20Manusia,hasil%20kesehatan%20yang%20positif%20ini](https://www-linkedin-com.translate.google/pulse/role-oxytocin-human-animal-bond-ahmad-mahmood-nzkaf?x_tr_sl=en&x_tr_tl=id&x_tr_hl=id&x_tr_pto=sge#:~:text=Manfaat%20Oksitosin%20dalam%20Ikatan%20Manusia,hasil%20kesehatan%20yang%20positif%20ini) (diakses pada Jumat, 23 Mei 2025, 01:01 WIB).
- Simkins. (t.t.). *The Artwork of Greg "CRAOLA" Simkins*. Gregsimkinsart. Diambil 13 Juni 2025, dari <https://gregsimkinsart.com/> (diakses pada Jumat, 23 Mei 2025, 02:45 WIB).
- Srisasanti Syndicate. (2023). *Ivan Sagita*. Srisasanti Syndicate. <https://www.srisasantisyndicate.com/id/exhibited-artist/ivan-sagita> (diakses pada Jumat, 23 Mei 2025, 01:42 WIB).

