

BAB V

PENUTUP

Proses kreatif adalah tahap kegiatan orang yang melakukan kreasi, sedangkan berkreasi itu sendiri adalah membuat sesuatu yang sebelumnya belum ada menjadi ada. Penciptaan sebuah karya seni lukis mengandung pengertian mewujudkan atau mengungkapkan perasaan ke dalam bidang dua dimensional. Dalam proses perwujudan dibutuhkan adanya perenungan, penghayatan dan pemikiran akan ide yang akan diungkapkan, selain melakukan proses perenungan juga melakukan pencarian data teori yang memperkuat ide, untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses berkarya berasal dari berbagai faktor, misalnya faktor lingkungan masa kecil yang secara tidak langsung akrab dengan bentuk-bentuk geometrik, karena orang tua seorang guru matematika, serta perenungan yang menyadari bahwa benda disekitar didominasi oleh bentuk persegi empat, dan juga kejadian-kejadian yang menjadi pengalaman.

Faktor masa lalu dan perenungan yang akhirnya menemukan penyederhanaan bentuk, menjadi sumber inspirasi dalam berkarya. Selain itu untuk menggali nilai keindahan dari hal sederhana yang ada di alam ini.

Berdasar faktor pribadi yang menjadi latar belakang dalam berkarya, maka terwujud tema atau gagasan yang hendak dikomunikasikan kepada khalayak, dengan harapan dapat menyentuh penikmat karya seni, baik pada nilai-nilai

tertentu dalam kehidupan sehari-hari, ataupun hal-hal yang dapat mengingatkan pada peristiwa tertentu.

Proses kreatif yang akhirnya terwujud pada karya seni lukis memiliki beberapa tujuan, misalnya untuk kepuasan batin atau untuk menafkahi hidup. Berkarya juga dapat untuk meluapkan segala kegelisahan yang ada, mencurahkan tenaga dan pikiran, dengan tujuan untuk mencari pembaruan di dunia seni rupa. Pembaruan tersebut adalah menciptakan karya yang asli, dengan ide baru yang menarik.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, konsep penciptaan yang telah diwujudkan, dan dengan hasil karya lukis berjumlah 20, maka dapat disimpulkan bahwa "*Konfigurasi Bidang Sebagai Ide Penciptaan*" merupakan proses kreatif yang diungkapkan pada media dua dimensional, melalui proses penyusunan bidang yang menghasilkan bentuk baru yang dapat dikenal.

Demikian laporan tugas akhir ini, semoga dapat menjadi dokumentasi, catatan, pembelajaran serta menambah pengetahuan, khususnya di bidang seni lukis. Untuk hasil yang lebih baik pada karya yang telah diwujudkan, mengharap kritik serta saran yang bersifat membangun, untuk perbaikan pada karya-karya yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan, 2014, *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Barry, M. Dahlan al, 1994, *Kamus Ilmiah Populer*, Arkola, Surabaya.
- Jana, I Made, 2005, *Dasar-dasar Keindahan Desain dalam Seni Rupa*, Buku Ajar pada Fakultas Seni Rupa, Institut seni Indonesia Denpasar.
- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Perwira, 2004, *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Loren, Bagus, 2005, *Kamus Filsafat*, Gramedia, Jakarta.
- Mariato, M. Dwi, 2011, *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Badan Penerbit Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Sachari, Agus, 2004, *Seni Rupa dan Desai, Membangun Kreativitas dan Kompetensi*, Jakarta, Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2009, *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*, Jalsutra.
- S.J, H.M. Verbeek, 1978, *Psikologi Umum. Pengamata*, Yogyakarta, Penerbitan Yayasan Kanisius, Yogyakarta.
- SJ, R. Hardawiryana, 2000, *Surat Kepada Para Artis, Surat Paus Yohanes Paulus II kepada para artis*, Seri Dokumantasi Gerejawi No 58 A, SMK Grafika Yuana, Bogor.
- Sidik, Fajar dan Aming Prayitno, 1979, *Desain Elementer*, Diktat Kuliah pada Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob, 2000, *Filsafat Seni*, ITB Bandung, Bandung.
- Susanto, Mikke, 2012, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, DictiArt Lab & Djagad Art House, Yogyakarta.
- Tim Penyusun, 1993, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.

INTERNET

www.anakciremai.com/2012/11/pengertian-konfigurasi-jaringan.html?m=1. (di akses 16 April 2016, pukul 0:57 WIB)

