

BAB V

PENUTUP

Proses penciptaan karya dalam Tugas Akhir ini menjadi perjalanan reflektif yang mempertemukan antara pengalaman personal, gagasan artistik, dan realitas budaya digital yang membentuk cara pandang penulis terhadap dunia hari ini. Seluruh proses yang dilalui merupakan proses memahami kembali posisi manusia di tengah derasnya arus informasi dan kemajuan teknologi yang terus mengubah struktur berpikir serta cara merasakan.

Proses pada karya-karya yang diciptakan menemukan rangkaian cara baru dalam produksinya, termasuk pada memaknai ulang apa itu melukis di dalam proses penulis. Sebelumnya dalam lingkungan akademis, melukis memiliki tahapan tertentu yang dipelajari mulai dari sketsa di kertas, nirmana, hingga pada menyalin sketsa di kertas ke dalam kanvas. Selanjutnya penulis mengeksplorasi cara dalam proses menciptakan lukisan, seperti bagaimana proses fotografi dan sketsa digital adalah kemampuan yang dimiliki oleh perangkat berbasis digital lalu dimanfaatkan untuk memproduksi karya yang bersifat konvensional, dalam hal ini adalah lukisan. Penulis memanfaatkan perkembangan digital menjadi sebuah perangkat untuk mewujudkan ide dan gagasan. Proses mewarnai yang disebutkan pada Bab III, bagian Tahap Pembentukan adalah sebuah penemuan artistik dan pemahaman terhadap fundamental kekaryaan penulis. Mewarnai adalah proses yang sangat fundamental dalam praktik melukis disini, sebab olahan visual sejatinya sudah selesai pada perangkat digital, selanjutnya adalah kebutuhan *healing*, bagaimana proses mewarnai adalah proses yang memakan waktu panjang dan memiliki intensi meditatif.

Dapat disimpulkan bahwa budaya digital bukan hanya konteks eksternal yang memengaruhi cara penulis berkarya, melainkan telah menjadi bagian dari struktur kesadaran dan pengalaman estetik sehari-hari. Kehadiran media digital, internet, dan visual-visual yang terus bergulir di layar membentuk cara penulis memandang warna, ruang, dan gestur dalam

lukisan. Pola visual seperti *checkerboard* dari format PNG, lapisan transparansi, dan warna-warna cerah yang mendekati spektrum digital merupakan representasi dari bagaimana penulis mengalami realitas hari ini, yaitu realitas yang hibrid antara yang nyata dan yang virtual. Dalam konteks ini, representasi budaya digital menjadi bentuk pemahaman terhadap dunia yang kini tidak lagi terpisah antara ruang fisik dan ruang data. Pengalaman hidup yang dekat dengan teknologi membuat penulis menjadikan budaya digital bagian dari narasi diri yang memengaruhi cara berpikir dan berperasaan dalam proses penciptaan.

Bagi penulis karya Tugas Akhir ini adalah sebuah representasi dunia kontemporer, bagaimana hal-hal di dalamnya menjadi berbaur satu sama lain. Batasan antara apa yang ada di layar dan apa yang kita lihat di kehidupan sehari-hari sudah semakin tercampur, atau bahkan sudah tidak ada. Proses berkarya hari ini adalah sebuah kebebasan. Semakin bisa keluar dari pernyataan-pernyataan yang mengikat, maka kesenian akan terus menemukan jalannya untuk terus mendobrak. Absurd, tetapi begitulah dunia yang penulis jalani hari ini.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Camus, A. (1951). *The Rebel: An Essay on Man in Revolt* (A. Bower, Trans.). New York: Vintage Books.
- (1955). *The Myth of Sisyphus and Other Essays*. New York: Vintage Books.
- (1961). *Resistance, Rebellion, and Death* (J. O'Brien, Trans.). New York: Alfred A. Knopf.
- Hodgson, J. (2019). *Post-digital Rhetoric and The New Aesthetic*. Ohio: Ohio State University Press.
- Jameson, F. (1985). *Pascamodernisme & Masyarakat Konsumen*. Kulon Progo: Penerbit Semut Api.
- Jung, C. (2018). *Manusia dan Simbol-Simbol*. Bantul: Penerbit BASABASI.
- Mair, C. (2018). *The Psychology of Fashion*. Inggris: Routledge.
- Melissa, E. (2010). *Budaya Digital dan Perubahan Konsumsi Media Masyarakat*. EduTown BSD City Tangerang: Universitas Swiss German.
- Soedarso, S. P. (2001). *Pengantar Seni Rupa*. Jakarta: Gramedia.
- Salam, S., Sukarman., Hasnawati., Muhammin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM

JURNAL

- Ayu, I. W., Zulkarnaen, Z., & Fitriyanto, S. (2022). *Budaya Digital Dalam Transformasi Digital Menghadapi Era Society 5.0*. Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal, 5(1), 20–25.
- Damayanti, L., & Marianto, M. D. (2024). *Proses Kreatif Seniman NFT Studi Kasus Ilham Karim*. Jurnal Seminar Nasional Pusaran Urban, 4(1), 121-130.
- Keesing, R. (2014). *Teori-Teori Tentang Budaya*. Antropologi Indonesia.
- Karsana, I. P., Putrayasai, I. N., & Sujana, I. M. (2024). *Peningkatan*

- Keterampilan dan Estetika Dalam Mata Kuliah Nirmana Trimatra.*
Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni, 4(1), 52–61.
- Rachman, R. F. (2020). *Representasi Dalam film*. Jurnal Paradigma Madani: Ilmu Sosial, Politik dan Agama, 7(2), 10–18.
- Suryosumunar, J. A. Z. (2019). *Konsep Kepribadian Dalam Pemikiran Carl Gustav Jung dan Evaluasinya Dengan Filsafat Organisme Whitehead*. Sophia Dharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, dan Masyarakat, 2(1), 18–34.
- Zachary, I. (2017). *Defining Art and Its Future*. Journal of Arts & Humanities.

KATALOGUS

- Chris Stephens & Wilson, A. (2017). *David Hockney Retrospectiva Tate*. Tate Publishing.
- Nicolette, G., & Paulijin, V. (2022). *Moco Roof Issue 01*. Barcelona: MOCO Museum.

DAFTAR LAMAN

<https://www.britannica.com/science/complementary-color>

Britannica. Diakses pada 26 Oktober 2025.

<https://glints.com/id/lowongan/perbedaan-cmyk-dan-rgb>

Glints. Diakses pada 11 April 2025.

https://www.img4you.com/knowledge/10008035?utm_source

Img4you. Diakses pada 27 Oktober 2025.

<https://kbki.kemdikbud.go.id/entri/seni>

KBBI Kemdikbud. Diakses pada 26 Oktober 2025.

<https://kbki.kemdikbud.go.id/entri/digital>

KBBI Kemdikbud. Diakses pada 26 Oktober 2025.

<https://fwmoa.blog/2020/06/23/art-term-tuesday-juxtaposition/>

From The Fort Wayne Museum of Art, diakses pada 15 Desember 2025.

<https://open.spotify.com/track/6bdp22y3mEdzBBx4u5p2jt?si=7bf93c07b4864db4> Spotify. Diakses pada 12 Desember 2025.

<https://www.watercoloraffair.com/watercolor-wet-on-wet-vs-wet-on-dry-tutorial-tips-tricks/> Watercolor Affair. Diakses pada 15 Desember 2025.