

## BAB V

### PENUTUP

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa seorang seniman yang membuat karya seni tidak terlepas dari pengaruh pengalaman pribadinya serta angan-angan atau fantasi yang muncul dalam pikirannya. Lingkungan tempat tinggal seniman juga bisa mempengaruhi ide dan gagasan dalam membuat karya. Kehidupan yang dekat dengan dunia ikan membuat penulis memilih fantasi ekosistem ikan sebagai ide penciptaan karya Tugas Akhir ini.

Ekosistem ikan yang bervariasi difantasikan menjadi 20 macam ekosistem ikan di dalam lukisan. Bentuk ikan dan komponen lainnya dideformasikan ke dalam bentuk fantastis namun masih meniru figur alami objek. Beberapa lukisan fantasi ekosistem ikan menyampaikan makna, pesan dan permasalahan kehidupan manusia pada umumnya. Contohnya pada lukisan *“playing bubble is always fun”*, yang mempunyai makna bahwa setiap manusia dewasa pasti mempunyai banyak masalah, namun apabila menyikapinya dengan selalu berpikir positif layaknya anak kecil maka masalah tersebut bisa terselesaikan tanpa membuat pikiran menjadi stres. Beberapa lukisan juga menggambarkan kehidupan pribadi penulis, seperti pada lukisan *“Kampung halamanku”* yang menggambarkan kerinduan akan kampung halaman tercinta. Suasana perkampungan yang digambarkan dalam lukisan adalah lingkungan tempat tinggal pribadi.

Di dalam pengerjaan 20 karya Tugas Akhrit ini tentunya mempunyai kendala maupun kemudahan dalam setiap lukisannya. Beberapa lukisan ada yang dianggap sudah mewakili fantasi dan maksud yang ada di dalam pikiran, namun ada sebagian lukisan yang belum berhasil mengungkapkan ide dan gagasan yang dimaksud.

Lukisan yang dianggap paling berhasil dalam pengerjaannya adalah “Kembalikan ekosistem (rumah)ku”, karena lukisan tersebut mampu mengungkapkan fantasi yang dibayangkan. Komposisi dan warna lukisan mirip seperti yang diharapkan. Sedangkan lukisan yang dianggap gagal adalah ”Menuju Satu Titik”, karena dalam lukisan tersebut tidak menerapkan fungsi desain elementer dengan benar sehingga lukisan terkesan ruwet karena semua objeknya sama, latar belakang yang tidak digarap dengan baik dan tidak adanya area kosong dalam lukisan.

Hambatan atau kendala dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir ini adalah pencarian buku-buku referensi yang sesuai dengan konsep besar karya. Karya-karya yang dihasilkan belum mampu mewakili secara utuh semua gagasan dan fantasi yang diinginkan. Namun semua karya yang dihasilkan adalah hasil kerja serius yang berusaha menampilkan kemampuan akademis yang dipelajari selama kuliah di jurusan seni lukis ini. Kritik dan saran dibutuhkan guna meningkatkan mutu dalam berkarya, serta sebagai bahan perenungan pribadi dan media komunikasi dengan masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penerbit ISI Yogyakarta. (2016), *Pedoman Pembimbingan Tugas Akhir*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Bahari, Nooryan. (2008), *Kritik Seni*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Bone, Ocvirk, Stinson & Wigg. (2001), *Art Fundamentals – Theory & Practice*, WM.C. Brown Company, Publishers, Iowa, USA.
- Campbell, N. A. (2004). *Biologi*. Erlangga. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008), *Kamus Besar Bahasa Indonesia-Pusat Bahasa*, Gramedia, Jakarta.
- Dermawan, Agus T. (1994), “*Greng*” *ekspresi seni lukis widayat*, Yayasan Seni Rupa AIA, Jakarta.
- Grant, John & Ron Tiner. (2000), *The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques*, Page One Publishing, Singapore.
- Kartawinata, Kuswata. (2013), *Diversitas Ekosistem Alami Indonesia: Ungkapan singkat dengan sajian foto dan gambar*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. Jakarta.
- Kartika, Prawira, Darsono Sony & Nanang Ganda. (2004), *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Masdiono, Toni. (2005), *Fantastic Art, Sebuah Konsep Seni Berimajinasi*, Creative Media. Jakarta.
- Pringle, David, ed. (2002). *Fantasy – The Definitive Illustrated Guide*, Carlton Books, London.
- Sidik, Fajar & Aming Prayitno. (1979), *Desain Elementer*, STSRI “ASRI”, Yogyakarta.
- Siregar, Aminuddin. (2009), *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*, PT. Puri Pustaka,, Bandung.
- Soedarso, Sp. (2006), *Trilogi Seni: Penciptaan, eksistensi, dan Kegunaan Seni*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sucitra, I Gede Arya. (2013), *Pengetahuan Bahan Lukisan*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob. (2006), *Filsafat Seni*, ITB Press. Bandung.

Susanto, Mikke. (2012), *DIKSIRUPA-Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Dicti Art Lab & Djagat Art House. Yogyakarta.

*The Encyclopedia Americana International Edition*, 1997, Grolier Incorporated, Conneticut, USA.

Widjaja, Taufik, BSc. (2013), *Aquascape - Pesona Tanaman dan Aquarium*, PT. AgroMedia Pustaka, Jakarta.

Situs internet:

@dielamharani, Instagram.com

@natgeo, Instagram.com

<http://edition.cnn.com/2014/02/05/world/pimp-my-fish-tank/index.html>

<http://www.dreamworks.com/trolls/movie>

