

BAB V

PENUTUP

Karya seni pada dasarnya merupakan refleksi dari pengalaman pribadi seniman yang terkait dengan berbagai fenomena yang terjadi di dalam diri maupun luar seniman. Karya seni juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan maupun menginformasikan perasaan dan ungkapan ekspresi jiwa seniman kepada khayalak luas tentang suatu gejala dan fenomena yang dialami dan dirasakan seniman.

A. Kesimpulan

1. Karya seni grafis yang penulis kerjakan sebagaimana seni rupa pada umumnya dalam menciptakan karya seni, gagasan dan pemikiran penulis mendapatkan pengaruh dari berbagai masalah kehidupan yang penulis alami, baik aspek dari luar maupun dari dalam diri sendiri. Kemudian menjadi pemikiran, pengamatan dan direnungkan melalui konflik batin dan pergulatan emosi diwujudkan menjadi ide atau gagasan penciptaan karya.
2. Dalam penciptaan karya ternyata masih dibutuhkan sebuah laporan yang sistematis. Selain menghasilkan karya yang baik, juga dapat terbaca pemikiran yang sistematis, sehingga proses pematangan ide dan konsep karya menjadi bagian yang sangat penting karena konsep yang matang dan proses penciptaan yang terencana memudahkan penulis dalam mewujudkan karya.

3. Karya seni grafis merupakan cabang seni rupa yang juga hasil dari pengungkapan ide-ide melalui bentuk, garis, bidang, warna dan teknik yang diolah menjadi satu kesatuan. Kemampuan menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak dan setiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Dalam penciptaan karya seni grafis tugas akhir ini penulis memiliki kecenderungan menggunakan teknik stensil sebagai pilihan teknik pada seni grafis tersebut.
4. Penulis menyadari bahwa permainan memiliki peran yang penting karena permainan merupakan suatu bentuk sifat naluriah makhluk hidup yang paling mendasar dalam kehidupan. Manusia dapat berkembang dan belajar tentang dirinya maupun alam sekitarnya melalui bermain. Penulis menganggap penting untuk mengembangkan terus karya seni grafisnya dengan mengangkat tema tentang permainan dengan berbagai fenomena kehidupan manusia.

B. Saran

Penulis sebagai seorang yang sedang menjalani proses berkreasi, tentunya kemampuan, ketrampilan, wawasan dan pengetahuan yang saat ini penulis miliki masih sangat kurang dan terbatas. Justru keterbatasan ini yang menjadi pemicu semangat untuk terus belajar dan mengembangkan diri.

Fenomena tentang dinamika kehidupan dalam permainan merupakan sumber ide yang tidak pernah habis. Sebab perkembangan kehidupan manusia berjalan beriring dengan jaman. Sehingga akan sangat menarik apabila tema tentang permainan juga mengilhami siapapun dalam membuat karya seni dengan corak dan perspektif yang beragam.

Penulis menyadari bahwa karya tugas akhir ini belum sampai pada titik sempurna, terkait dengan hal tersebut penulis membuka diri terhadap kritik, saran dan motivasi yang bermanfaat untuk pengembangan penulis menuju titik kesempurnaan karya seni grafis dan proses kesenian penulis diwaktu yang akan datang. Sekali lagi dengan menundukan kepala penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada semua yang selama ini turut membantu proses kreativitas penulis dalam penciptaan karya seni grafis.

Penulis menyadari bahwa pengerjaan tugas akhir ini tidak semata-mata hanya untuk memenuhi tugas akademik dalam meraih gelar sarjana seni, tetapi lebih jauh lagi dalam menghadapi perhelatan dunia seni rupa secara luas. Proses pengerjaan tugas akhir ini banyak memberi pelajaran dan pengalaman yang tidak sedikit membentuk pola pikir penulis dalam melakukan aktivitas kesenian. Penulis merasakan tugas akhir ini memberi dampak positif pada penulis untuk bersikap profesional dalam melakukan berbagai kegiatan kesenian.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Al Barry, M Dahlan. *Kamus Bahasa Ilmiah*. Arkola. Surabaya. 2007.
- Huizinga, Johan, "*Homo Ludens*, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Lembaga Penelitian", Pendidikan dan Penerangan Ekonomi dan Sosial, Jakarta, 1990
- Pepperell, Robert. "*Posthuman*, Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi", Kreasi Wacana. Yogyakarta. 2009.
- Piliang, Yasraf Amir. "*Posrealitas; Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*". Jalasutra, Yogyakarta. 2004.
- Priyoleksono, Totok, "*Permainan*", Thesis S2, Pertanggung-jawaban Tertulis Penciptaan Seni, Program Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2005.
- Salam, Burhanuddin, " Filsafat Manusia Antropologi Metafisika", Bina Aksara, Jakarta, 1988.
- Sidik, Fajar, "*Diktat Kuliah Tinjauan Seni I*", Yogyakarta: STSRI ASRI, 1985.

Web Site

- Andi, J. Ganang, Tentang Kolase, Sumber artikel diambil dari <http://indigenoukid.wordpress.com/2008/08/06/kolase/> diambil pada tanggal 14/3/2010
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, tersedia dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Homo_Ludens, 07/09/2009
- Kumar, Rane, "*Haiderabad, Tangga Kehidupan*" , tersedia dalam <http://www.thehindu.com/thehindu/yw/2004/03/06/stories/2004030600170300.htm> di ambil tanggal 30/08/2009

Katalog

- Jaarsma, Mella, "Pengantar Kuratorial Pameran, *Kisah Tanpa Narasi*", Katalog pameran tunggal Tita Rubi, Cemeti Art House, Yogyakarta, 2007.