

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan apa yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penurunan daya fungsi otak yang mengikuti perkembangan umur bisa menyebabkan terjadinya proses menurunnya kepekaan ingatan manusia terhadap hal-hal yang sering dialami. Peristiwa tersebut sebagian besar dialami pada masa lanjut usia, disebabkan pada usia tersebut kepekaan otak tidak terlatih dengan baik. Kesadaran akan hal tersebut menyebabkan ketakutan bagi sebagian besar orang akan mengalami proses itu, karena proses itu merupakan proses alami makhluk hidup yang tidak dapat dihindari dan kita hanya mampu memperlambat, atau menunda kemunculan penurunan daya ingat.

Penciptaan karya seni rupa ini tidak lepas dari keinginan untuk memecahkan permasalahan ketakutan akan hal penurunan daya ingat. Salah satu cara untuk mengatasi rasa takut/ ketakutan dalam diri terhadap proses biologis manusia tentang penurunan daya ingat dapat dilakukan dengan cara kreativitas/ atau menjadi seorang yang kreatif. Proses kreatif yang dilakukan pada penciptaan seni ini adalah dengan mentransformasi pengalaman masa lalu ke dalam konsep kreatif melalui pengungkapan medium *puzzle*. *Puzzle* menjadi metafora dari kepingan-kepingan ingatan masa lalu yang secara acak mencoba kembali disatukan/ dihadirkan menjadi ingatan masa lalu yang utuh melalui konsep meraba ingatan. Menurut saya konsep meraba ingatan dengan medium *puzzle* sebagai analogi proses kerja otak dalam mengingat pada penciptaan karya seni ini sangat berhasil, karena mampu menghilangkan rasa takut, melatih kepekaan otak dalam mengingat dan mampu menghadirkan kembali ingatan-

ingatan masa lalu meskipun tidak dapat hadir secara utuh dan sama. Pada penciptaan karya seni ini, saya menyampaikan persoalan teks dan konteks melalui analogi *puzzle*. Teks yang bergelimangan pada masa lalu disampaikan dengan analogi melalui ikon-ikon teks masa lalu seperti foto keluarga, foto penari tempo dulu, dan karakter wajah-wajah tempo dulu, sehingga *puzzle* menjadi kekuatan dalam penyampaian teks visual.

Melalui pengungkapan beberapa medium seni rupa dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan medium dua dimensional saya dapat menciptakan berbagai tafsir dan opini tentang teks yang divisualkan. Sementara dalam pengungkapan medium karya tiga dimensi melalui karya *kinetik*, saya dapat mengajak penonton secara langsung untuk melakukan proses rabaan dalam kaitannya pada medium *puzzle* dengan konteks meraba ingatan. Pada medium *video art* di temukan bahwa melalui medium ini penonton dituntun secara dinamis untuk memahami konteks yang disampaikan sehingga penafsiran terhadap karya ini langsung menuju pada konsep yang ditawarkan, artinya pada karya *video art* saya kemungkinan untuk adanya multi tafsir yang reflektif.

Karya seni rupa ini dihasilkan tidak semata-mata sebagai hasil kesenangan imajinasi namun jauh dari itu, merupakan sebuah proses kreatif, medan reflektif, sebuah cerita yang menjadi saksi atas perjalanan kehidupan saya dengan lingkungan dan kebudayaan tradisi yang masih melekat dalam ingatan. Juga diharapkan dapat memiliki arti guna bagi orang lain. Selain memberi alternatif wacana, sebagai pendidikan, menjadi media apresiasi untuk mengajak masyarakat mengingat sesuatu kembali yang pernah dialami sehingga mampu melatih

kepekaan otak dan memunculkan kesadaran dalam wacana yang diemban, serta diharapkan mampu menjadi sebuah alternatif media terapi.

Jika dihadapkan pada sebuah studi tugas akhir yang memiliki durasi pelaksanaan 6 bulan maka permasalahan waktu menjadi persoalan yang sangat signifikan. Ketika pada proses penggarapan karya, saya memang benar benar membutuhkan konsentrasi waktu yang lebih dalam pengerjaan medium yang dibuat dalam karya seni ini. Selain itu juga proses pencarian objek/karakter wajah yang dirasakan dapat menyampaikan ide dan gagasan saya memakan waktu yang banyak, dan merupakan hal yang sangat melelahkan. Memang dalam pencarian objek saya sering menghadapi kebosanan karena hal tersebut dapat berlangsung sehari-hari sampai benar-benar mendapatkan objek yang diinginkan. Namun itu terasa mencair dan akan hilang ketika melihat hasil karya seni yang diciptakan.

Memang tulisan laporan ini jauh dari sempurna, namun demikian setidaknya tulisan ini menjadi salah satu bacaan yang berguna bagi pembacanya. Sebagai karya seni yang masih mengalami proses pembelajaran dan pengembangan, maka suatu kewajiban bila terjadi kekurangan maupun kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi terwujudnya karya-karya yang lebih baik, kreatif, inovatif dan bisa memperkaya khasanah visual dunia seni rupa baik saat ini maupun yang akan datang.

B. Saran-saran

Referensi visual yang berkaitan dengan perupa yang konsisten dalam penciptaan karya berwujud *puzzle* tidak banyak ditemukan sehingga referensi visualnya menjadi kurang lengkap. Namun hal ini menjadi pemicu untuk lebih serius mengelola karakter *puzzle* sebagai media ekspresi gagasan kreatif.

Sebagai sebuah saran dan solusi dalam menghadapi persoalan waktu studi tugas akhir yang dirasa sangat singkat, adalah dengan melakukan proses perencanaan tema yang akan diangkat dalam tugas akhir jauh sebelum studi tersebut dijalani, maksudnya pembuatan karya sesuai dengan tema tugas akhir yang akan diangkat setidaknya bisa disiapkan sejak dari semester awal.

Pada proses studi semester awal wacana tema yang akan diemban dalam tugas akhir bisa diajukan dalam beberapa mata kuliah yang ada pada semester awal, sehingga pada proses itu bisa mendapatkan kematangan konsep dan tema yang akan diemban dalam tugas akhir. Jadi ketika pada saatnya masuk dalam tahap tugas akhir, karya sudah terencana dan dalam waktu 6 bulan yang ada hanya akan menambahkan beberapa karya seni lagi, sehingga keseluruhan karya akan tercipta dengan maksimal.