

BAB V

PENUTUP

Dalam proses berkesenian, terkadang ide muncul dari hal yang tidak terduga bahkan muncul dari sebuah permainan yang tidak disengaja. Kita diberikan banyak sekali visual-visual yang terkadang aneh, yang terkadang hal itu bisa menjadikan sebuah trauma atau bahkan visual yang lucu yang terkadang juga kita tidak merasa terbebani dengan masalah kehidupan. Karena kebutuhan batin harus terpenuhi kita terkadang harus melakukan apapun, baik itu secara sadar maupun dengan pikiran tidak sadar, karena proses berkesenian adalah proses dalam mengerti, mengenal dan mendalami rasa secara batin maka secara sadar sebagai manusia kita selalu diuji dalam olah rasa.

Tahap demi tahap proses penciptaan disusun sedemikian rupa sehingga di dapat suatu penjelasan akan sebuah karya seni yang di buat. Proses tersebut dimulai dengan adanya kebutuhan untuk menyelesaikan masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa Jurusan Murni Minat utama Seni Grafis. Dalam proses pembelajaran terdapat adanya suatu ujian, di mana hal itu menuntut adanya proses pertanggungjawaban, sehingga terwujudlah karya seni sebagai bukti akan hal tersebut. Kondisi itu timbul dari berbagai ide dan inspirasi dalam menciptakan karya Tugas Akhir ini.

Hal tersebut di atas memunculkan ketertarikan dan timbul gagasan untuk mengungkapkan Mitologi Kuda menjadi suatu pemikiran dan sugesti atau kepercayaan pada setiap bangsa, keanekaragaman cerita yang terkandung di

dalam mitologi dapat membawa penulis masuk kedalam dunia imajinasi, karena mitologi memuat berbagai hal yang sulit atau bahkan tidak bisa didapatkan dalam dunia sekarang ini, baik sadar maupun tidak, kita akan terbawa oleh suasana yang menjadikan ketertarikan itu menjadi semakin perlu untuk dipelajari. Dalam hal ini, sebuah proses pembelajaran itu memiliki suatu kepuasan tersendiri. Meskipun, dalam proses berkarya memerlukan beberapa pengorbanan waktu, pikiran, tenaga, dan biaya, namun itu tidak akan terasa ketika kita bersemangat dan terwujud sebuah karya seni. Semua karya seni tidak ada istilah jelek maupun buruk, hanya saja gagasan yang dikeluarkan bisa disampaikan kepada audiens atau tidak. Seperti karya yang berjudul *Symbolic of earth* karya ini menjadi motifasi karena sebelumnya penulis belum maksimal berkarya dan penulis menganggap karya ini karya perintis dan karya yang menurut penulis kurang maksimal adalah karya yang berjudul *Son and Mom* walaupun karya ini memakai banyak warna dan terlihat berbeda dengan karya-karya selanjutnya namun penulis merasa kurang puas dengan pewarnaan, selanjutnya penulis menyadari bahwa dalam berkarya penulis lebih memilih dengan satu atau dua warna karena terlihat muncul karakter cukil kayunya dan terlihat klasik. Karya-karya penulis yang dihasilkan tidak hanya memvisualisasikan imajinasi mitologi kuda, namun juga nilai-nilai atau muatan pesan moral di balik kesan visual. Ujian ini menjadikan sebuah motivasi dalam melanjutkan proses berkesenian yang lebih baik.

Harapan dan usaha ini merupakan bagian dalam membangun nilai kebudayaan yaitu berkesenian, dan semoga dari karya-karya yang disajikan menjadikan bahan untuk dijadikan sebuah wacana baru khususnya untuk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan buat masyarakat pencinta seni pada umumnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland, *Mythologies*, terj. Nurhadi, A. Sahibul Millah, (Yogyakarta : Kreasi Wacana, 2006)
- Blakely, James dan David. H. Bade, *Ilmu Peternakan edisi IV*, (Yogyakarta : Gajah Mada University, 1991)
- Garret, Lilian, *Visual Design, A problem solving Approach*, diterjemahkan oleh Dwiantoro, (Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1986)
- Lin, Te, *Mitologi Cina*, Terj. Zulfan Fad Aris, (Jakarta : Intimedia dan Ladang Pustaka, 2000)
- Mariato, M. Dwi, *Seni Cetak Cukil Kayu*, (Yogyakarta : Kanisius, 1988)
- Poerwadarminta, W.J.S., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta : PN Balai Pustaka, 1976)
- Rio, Sudibjoprono R., *Biografi Wayang Purwa I* (Jakarta : Direktorat Kesenian, 1972)
- Sabana, Setiawan., *Kiat Memicu Seni Grafis Indonesia*, Refleksi Seni Rupa Indonesia, Dulu, Kini, dan Esok, (Jakarta Balai Pustaka, 2000)
- Sidik, Fadjar dan Aming Prayitno, “Desain Elementer”, (Yogyakarta : STSRI ASRI’1981)
- Sidik, Fadjar, “Tinjauan Seni”, (STSRI Yogyakarta, 1984)
- Silitonga, Sukartini, *Mitologi Yunani*, (Jakarta : Djambatan, 1977)
- Soedarmaji, *Dasar-dasar Seni Rupa*, (Jakarta : Musium dan Sejarah, 1997)
- Sumardjo, Jakob, *Filsafat Seni*, (Bandung : ITB, 2000)
- SP, Soedarso, *Pengertian Seni*, (Yogyakarta : STSRI ‘ASRI’,1973)
- Wirjodirdjo, Budihardjo, “Ide Seni” *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan* (Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta, 11/01-Januari 1992)
- Yahya, Harun. *Penciptaan Alam Semesta* (Bandung : Dzikra 2004)

Majalah :

Rain Rosidi , “Poem Of Blood”. Catatan dari Pameran tunggal Karya Ugo Untoro,
Majalah *Visual Arts*, edisi April/Mei,2007

Website :

http://id.wikipedia.org/wiki/Mitologi_Yunani_Pegassus, diakses 27 januari 2010,
jam 02 :28 wib.

<http://www.medancity.com/forum/mdn1/picture.php?albumid=30&picturaid=2332180>, diakses 27 januari 2010, jam 02 :28 wib.

http://id.wikipedia.org/wiki/Kereta_apl_Sembrani, diakses 27 januari 2010, jam
02 :28 wib.

[http// www.krismanto.wordpress.com](http://www.krismanto.wordpress.com), diakses 1 maret 2010, jam 10 :11 wib.

