

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, mulai dari latar belakang penciptaan, konsep penciptaan, dan konsep pewujudan, dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu karya seni lahir berawal dari pengamatan seniman terhadap lingkungan sekitar serta adanya proses cipta, rasa dan karsa yang bertolak dari sebuah rangsangan dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar, baik rangsangan visual maupun gejala batin yang dirasakan merupakan gejala ekspresi kreativitas untuk divisualisasikan ke dalam wujud karya seni. Proses penciptaan sebuah karya seni berlangsung setelah adanya kegelisahan pada diri yang timbul dari pengalaman pribadi baik secara langsung maupun tidak langsung, yang kemudian lahir pemahaman baik secara rasional (pikiran) maupun secara emosional (rasa).

Proses kreatif setiap seniman memiliki ciri dan karakter yang berbeda satu sama lain, meskipun ide yang menjadi dasar penciptaan sama namun karya yang diciptakan belum tentu sama, karena tiap seniman memiliki pengalaman batin dan pengalaman estetis tersendiri. Dalam proses penciptaan karya seni lukis diharapkan mampu menjadi media untuk memvisualisasikan dan mengkomunikasikan segenap kegelisahan-kegelisahan yang dirasakan, baik itu mengenai diri maupun lingkungan sekitar (sosial, politik dan budaya) kedalam bentuk cerita-cerita subyektif yang terinspirasi oleh karakter wayang.

Seperti yang telah kita ketahui seni wayang adalah, sebuah kesenian yang telah diakui dunia memiliki peran penting dalam mendidik dan mengembangkan pikiran ataupun kepribadian dalam hidup, serta mampu memberikan inspirasi merangsang daya intelegensi dan ide-ide kreatif penikmatnya.

Pengungkapan ide dalam karya lukisan Tugas Akhir ini menjadi hal yang menarik ketika inspirasi awalnya dari karakter wayang tersebut. Pada dasarnya dalam tema Tugas Akhir ini penulis tidak bermaksud untuk menerjemahkan dan memvisualisasikan wayang dengan arti atau makna seutuhnya, disini hanya menjadikan wayang sebagai inspirasi di dalam berkarya seni, yaitu dengan meminjam citra visual dan simbol-simbol yang ada dalam wayang sekaligus meminjam cerita serta karakter tokoh pewayangan yang dalam ceritanya memiliki lakon sebagai pahlawan (*super hero*) untuk menyampaikan gagasan dan kegelisahan-kegelisahan yang ada dalam diri melalui bahasa metafora. Dengan berbekal daya kreativitas, mencoba untuk memakai citra wayang tersebut yang kemudian diproses dan diterapkan kembali ke dalam bentuk yang lain. Hal ini sebagai refleksi dari permasalahan yang dirasakan maupun yang terjadi dalam diri dan lingkungan sekitar, dan juga sebuah usaha melestarikan kesenian wayang yang merupakan salah satu kesenian tradisional tertua di Indonesia.

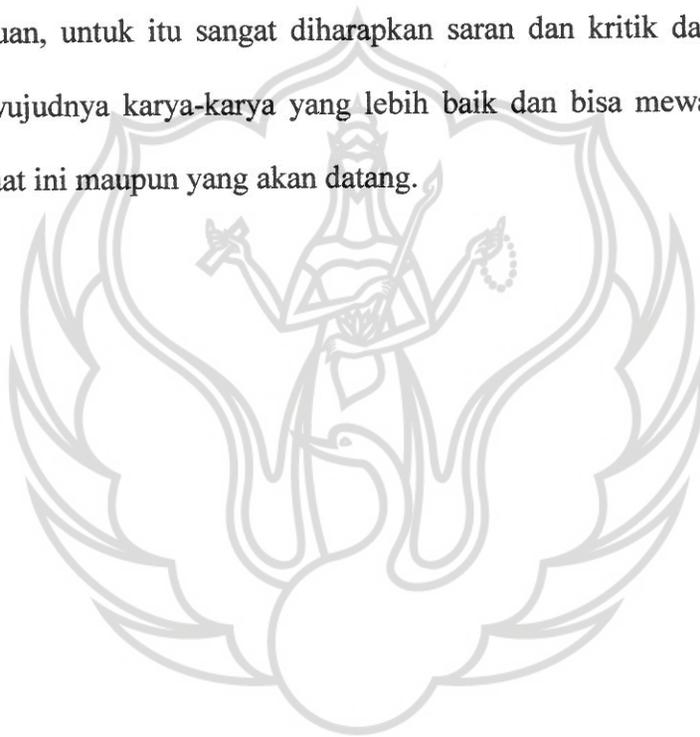
Pilihan-pilihan bentuk dan cerita narasi yang dihadirkan dalam karya lukis Tugas akhir ini sangat berkaitan dengan pengalaman-pengalaman pribadi. Pengalaman tersebut melewati berbagai tahapan sehingga mampu hadir menjadi sebuah karya seni. Pengalaman secara tidak langsung mampu membentuk diri, sikap dan sudut pandang terhadap permasalahan yang terjadi dalam diri maupun

lingkungan sekitar, sehingga pada akhirnya menarik untuk divisualisasikan ke dalam bentuk karya seni lukis.

Visualisasi dari karya-karya tersebut merupakan ungkapan-ungkapan subyektif yang disajikan dengan menggunakan bahasa tanda maupun secara perlambangan berdasarkan persamaan atau perbandingan dari sebuah kondisi yang dirasakan dan alami dalam diri maupun dalam menjalani kehidupan bermasyarakat

Secara visual, pada setiap karya Tugas Akhir ini sebagian besar menampilkan bentuk-bentuk figur bertubuh tambun yang dalam hal ini dimaksudkan sebagai simbol dari manusia yang semakin larut ke dalam perpusingan hawa nafsunya, selain itu dalam karya Tugas Akhir ini juga menampilkan bentuk-bentuk wayang seperti wayang golek, wayang wong dan lain sebagainya sebagai simbol dari kearifan lokal bangsa Indonesia. Terkadang dari segi bentuk juga menampilkan bentuk-bentuk yang telah mengalami deformasi untuk mendukung dari cerita yang dibawakan pada setiap karya, dalam hal penyajiannya komposisi juga menjadi perhatian, di dalam pengaturannya mencoba untuk menampilkan komposisi yang sekiranya mampu mendukung cerita yang dibawakan, karena dalam pengaturan komposisinya tidak terpaku oleh satu komposisi saja, melainkan cenderung menampilkan komposisi yang lebih variatif namun tetap dalam pertimbangan nilai-nilai harmonisasi, hal ini bertujuan untuk menimbulkan sesuatu yang menarik untuk dinikmati, begitu juga dapat menghindari kebosanan jika melihat karya lebih dari satu.

Lukisan merupakan hasil dari proses kerja yang melelahkan, menyita pikiran, menyita waktu yang cukup lama dan dijadikan sebagai terapi untuk melatih kesabaran dan kepekaan. Suatu proses yang dibarengi oleh semangat, kesadaran, kesabaran, ketelitian pemikiran dan peka terhadap lingkungan sekitar dalam mencapai suatu hasil. Sebagai karya seni yang masih mengalami proses pembelajaran dan pengembangan, maka suatu kewajaran bila terjadi kekurangan maupun kekeliruan, untuk itu sangat diharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak demi terwujudnya karya-karya yang lebih baik dan bisa mewarnai dunia seni rupa baik saat ini maupun yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Hazim., *Nilai-Nilai Etis Dalam Wayang* , Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1991
- An Encyclopaedia Britannica Company, “Zero in on Right Word”, *Merriam-Webster’s Collegiate Thesaurus*, Philippines: Merriam-Webster, Incorporated, 1988
- Djelantik, A. A. M., *Estetika: Sebuah Pengantar* , Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2001
- M. A., Hoetomo, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Mitra Pelajar, 2005
- R., Soetrisno, *Wayang Sebagai Warisan Budaya Dunia*, Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 2008
- Sidik, Fajar dan Aming Prayitno, *Design Elementer*, Yogyakarta: STSRI ASRI , 1981
- Sp., Soedarso, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990
- Susanto, Mikke., *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Yogyakarta: Kanisius, 2002

Tim Penyusun, *Ensiklopedi Indonesia*, Jakarta : PT. Ichtiar Baru – Van Hoeve,
1987

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa., *Kamus
Besar Bahasa ndonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989

Wirjodirdjo, Budiharjo., *Ide Seni, Jurnal Seni*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
1992

Sumber Internet :

[www. Google. Com](http://www.Google.Com), diakses pada tanggal 25 maret 2010, jam 20.00 WIB

[www. Fast food. Com](http://www.Fast food. Com), diakses pada tanggal 25 maret 2010, jam 20.00 WIB

www.Neka Art Museum.com, diakses pada tanggal 19 april 2010, jam 17.30

www.chinae.com, diakses pada tanggal 19 april 2010, jam 17.30 WIB

www.artpaintingsss.com, diakses pada tanggal 19 april 2010, jam 17.30 WIB

