

## **BAB V.**

### **PENUTUP**

Sesuai dengan apa yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perwujudan karya seni yaitu faktor latar belakang sejarah hidup yang tidak bisa lepas, keluarga, lingkungan sebagai sumber inspirasi utama, media bacaan maupun elektronik lainnya, dan ingatan masa lalu yang masih dikenang maupun sedang berlangsung. Serta segala kegelisahan yang ada maupun interaksi diluar diri masing-masing

Karya seni dihasilkan tidak semata-mata sebagai hasil kesenangan imajinasi namun jauh dari itu, sebuah karya seni merupakan sebuah medan reflektif, sebuah cerita yang menjadi saksi atas perjalanan kehidupan manusia, lingkungan dan kebudayaannya. Karya seni juga diharapkan dapat memiliki arti guna bagi orang lain. Salah satu contoh menerapkannya antara lain memberi alternative wacana, sebagai pendidikan dan apresiasi untuk memunculkan kesadaran masyarakat dalam wacana yang diemban.

Mengamati efek remasan kertas memberikan pembelajaran tersendiri bagi penulis. Berbagai macam karakteristik dan artistik yang muncul dari efek remasan kertas serta tentang pemahaman kertas yang sifatnya rapuh benar - benar mengingatkan penulis tentang sifat rapuh yang dimiliki alam dan manusia.

Keadaan lingkungan/alam sangat dipengaruhi oleh aktivitas kehidupan manusia yang hidup disekitarnya. Manusia yang hidup dalam lingkungan sosial (masyarakat) akan membentuk keadaan lingkungannya. Kebutuhan sosial banyak

sekali macamnya ; yaitu sebanyak tingkah laku manusia didalam kaitannya dengan lingkungan. Alam seolah-olah menyediakan segala potensi sumberdaya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut tentu tidak semua orang mampu mendapatkannya dengan mudah dan benar, terkadang memerlukan perjuangan keras baik secara *legal* (bekerja secara sesuai dengan aturan dan menghasilkan uang) maupun *illegal* (bekerja tidak sesuai dengan aturan dan norma-norma masyarakat umum).

Suatu permasalahan yang sangat dilematis, disatu sisi, manusia harus mempertahankan hidupnya, namun di sisi lain manusialah menjadi ancaman bagi keutuhan alam dan lingkungan. Keinginan itu menyebabkan manusia menjadi lupa akan sifat rapuh dari alam yang harus dijaga kelestariannya sebagai suatu keseimbangan alam.

Hal tersebut diatas penulis ungkapkan dengan efek remasan kertas. Penulis mengangkat permasalahan ini kedalam bentuk karya lukisan dua dimensional yang memvisualisasikan potret dan efek remasan kertas dimaksudkan sebagai latar belakang yang menjadi pijakan untuk mengamati, menyikapi serta berusaha untuk merespon dengan cara yang berbeda tentang kerapuhan alam dan manusia. Sehingga akan muncul ingatan pada masyarakat tentang kerapuhan tersebut agar semua kehidupan dijalani dengan lebih bijaksana. Lukisan ini diharapkan mampu memberikan komunikasi kepada masyarakat sehingga dapat menjadi sarana terapi terhadap sensitivitas manusia sebagai mahluk sosial dalam hubungannya dengan alam, maupun dengan sesama.

Melalui penciptaan karya lukisan, penulis ingin menumbuhkan rasa kesadaran dan kepedulian manusia terhadap lingkungan/alam. Masyarakat akan dapat belajar bahwa sebagai manusia dengan norma-norma yang tinggi yang senantiasa berfikir, yang sadar tentang diri sebagai paling sempurna dari makhluk lain seharusnya dapat menjaga apa yang telah diberikan oleh alam.

Proses pencarian objek/karakter wajah yang dirasakan dapat menyampaikan ide dan gagasan penulis memakan waktu yang banyak, dan merupakan hal yang sangat melelahkan. Memang dalam pencarian objek penulis 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 penulis ciptakan.

Memang tulisan ini jauh dari sempurna, namun demikian setidaknya tulisan ini menjadi salah satu bacaan dan berguna bagi pembacanya. Sebagai karya seni yang masih mengalami proses pembelajaran dan pengembangan, maka suatu kewajaran 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 mewarnai dunia seni rupa baik saat ini maupun yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

A. A. M. Djelantik. 1999. *Estetika; Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Beawiharta dan Sukirno *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Jakarta : PT. Delta Pamungkas, 2004

Ida Ketut Djelantik, *Aji Sangkhya*.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta : Balai Pustaka , 1998

Sahman Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang : IKIP Semarang Perss.

Sutrisno, S.J.Mudji. 1999 *Kisi-kisi Estetika*. Yogyakarta : Kanisius

Subroto Sm, Mengubah “Kebetulan” menjadi “Kebenaran” Yang Unik-unik dalam Aktivitas dan Proses Kreasi Seni Rupa, *ARS Jurnal Seni Rupa & Desain* 1/01, April, Yogyakarta : FSR ISI Yogyakarta, 2004

Susanto Mike, *Diksi Rupa; Kumplan Istilah Seni Rupa* Yogyakarta : Kanisius, 2002

Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional : Balai Pustaka, 2005

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

### Internet

[www.wikipedia Indonesia .com/ sejarah kertas](http://www.wikipedia Indonesia .com/ sejarah kertas) (diakses penulis pada tanggal 9 Februari 2010 Jam 02.00 WIB)

[www.wikipedia Indonesia .com/ kertas dluwang](http://www.wikipedia Indonesia .com/ kertas dluwang) (diakses penulis pada tanggal 9 Februari 2010 Jam 02.00 WIB)

[www. wordpress.com](http://www. wordpress.com) (diakses penulis pada tanggal 9 dan 12 April 2010 Jam 22.00 WIB)

[www.google.com](http://www.google.com) (diakses penulis pada tanggal 9 dan 12 April 2010 Jam 22.00 WIB)

[www.artelibre.net](http://www.artelibre.net) (diakses penulis pada tanggal 12 April 2010 Jam 22.00 WIB)

[www.mongabay.com](http://www.mongabay.com) (diakses penulis pada tanggal 9 April 2010 Jam 22.00 WIB)

[www.artchive.com](http://www.artchive.com) (diakses penulis pada tanggal 1 Mei 2010 Jam 09.00 WIB)

