

BAB V

PENUTUP

Berpangkal dari pilihan suatu gagasan dan pilihan untuk mewujudkannya, ada banyak hal yang perlu digaris bawahi untuk dikembangkan lebih jauh lagi. Kenyataannya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, usaha-usaha yang telah dilakukan tidak hanya berhenti menjadi satu bentuk tanggung jawab semata, sebab dari seluruh proses yang telah dilalui sedikit banyak menyisakan catatan, pertanyaan, dan pelajaran penting. Suatu pengalaman yang begitu berharga, bekal untuk menapaki jalur kesenian yang lebih luas.

Kelahiran suatu karya seni tidak terlepas dari peranan intuisi dan inspirasi yang diperoleh seseorang dalam proses kreatifnya. Sehingga dalam menciptakan karya seni seorang seniman harus mengawinkan gagasan dan visualisasi. Untuk itu perlu dilakukan penajaman keduanya, karena tidak sedikit dari gagasan yang sangat menarik menjadi biasa-biasa saja ketika diwujudkan dalam sebuah karya. Pada intinya suatu ide yang rumit belum tentu menjadi karya seni yang menarik, dan sebaliknya ide yang sederhana justru menjadi karya yang sangat menarik.

Dari uraian bab-bab sebelumnya penulis telah menjelaskan tentang karya yang penulis kerjakan merupakan penghayatan dari pengalaman pribadi yang divisualisasikan dalam bentuk robot imajiner, dan diwujudkan dalam seni grafis. Sebuah tantangan tersendiri bagi penulis pada saat harus mengkorelasikan antara pengalaman pribadi yang merupakan kenangan masa lalu dengan wujud robot imajiner yang merupakan imajinasi tentang masa depan. Pada awalnya penulis

dengan sengaja memilih tema yang luas dan subyektif, dengan tujuan pada proses perwujudan gagasan ke dalam karya penulis lebih bebas berekspresi. Tetapi pada kenyataannya penulis justru mengalami kesulitan pada saat mempertanggungjawabkan karya-karya secara tertulis. Hal tersebut dikarenakan gagasan penulis pada sebagian besar karya merupakan ungkapan yang sangat personal. Pada proses ini penulis mendapatkan pelajaran bahwa visual terkadang mampu mengungkapkan sesuatu yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata. Walaupun demikian penulis adalah bagian dari masyarakat akademik yang selalu dituntut untuk mempertanggungjawabkan karya seni secara intelektual. Kondisi ini menjadi pelajaran bagi penulis dalam proses berkesenian, untuk selalu berfikir secara global, sistematis dan tidak serampangan.

Pada tahap perwujudan karya penulis hampir tidak mengalami kesulitan yang berarti, mengingat penulis sudah cukup lama dan intens berkarya serta bereksplorasi dengan teknik grafis. Namun demikian pada kenyataannya banyak hal yang hasilnya tidak sesuai dengan yang diinginkan. Pada beberapa karya, seperti “Rediscovery”, “All About Love #1”, “All About Love #2”, dan “Alonenes”, karya menjadi terlalu gelap karena *highlight* pada obyek tertutup *outline* cukilan. Hal ini bisa disebabkan oleh dua faktor yaitu proses pewarnaan yang tidak tepat atau tinta yang terlalu banyak pada proses cetak terakhir. Di luar keempat karya tersebut, penulis merasa karya-karya lainnya telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pada akhirnya tahapan-tahapan Tugas Akhir ini dari menyiapkan proposal, proses penciptaan karya seni, penulisan laporan, hingga persiapan pameran

memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan yang sangat berharga. Selain itu tekanan dan juga kegelisahan yang dirasakan penulis semakin mendorong penulis untuk lebih mendalami dan memahami proses berkesenian atas diri penulis sendiri. Maka sebuah dialog sangat diperlukan, bukan sekedar mencapai suatu konsensus dan kebenaran semata, tetapi bertujuan untuk lebih memperkaya pemahaman, sehingga penulis merasa begitu pentingnya arti sebuah kritik, koreksi, ataupun saran.

Dengan sedikit banyak kekurangan yang ada dalam karya ini semoga dapat memenuhi persyaratan dan menyelesaikan studi di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Seniman merupakan bagian integral dari masyarakat, diharapkan secara berkelanjutan membuka ruang-ruang apresiasi seni yang lebih luas, melalui komunikasi dan interaksi sosial dibidang seni, khususnya seni grafis. Besar harapan penulis, melalui karya Tugas Akhir ini dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan seni rupa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Capra, Firtjof. 2007. *The sains of Leonardo da Vinci*. New York: Anchor Book.
- Cemuschi, Claude. *Encarta Reference Library*. Diterjemahkan oleh Sam Haidy.
- Kareem, Ahmad.2010.*Homo Ludens*. www.kompsiana.com diakses tanggal 8 Mei 2011.
- Mariato, M Dwi. 2010. “Monoprint: In Between Stream”. Sebuah pengantar dalam katalog pameran *Monoprint: In Between Stream*, (Jakarta Art District, 25 Maret 2010).
- Soedarso, Sp.1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta:Saku Dayar Sana.
- Sumardjo, Jakob.2000. *Filsafat Seni*. Bandung:ITB.
- Tabrani, Primadi.2005. *Bahasa Rupa*. Bandung:Kelir.
- Tedjoworo,H.2001.*Imaji dan Imajinasi,Suatu Telaah Filsafat Postmodern*. Yogyakarta:Kanisius.
- Thompson, Keith.2006. *Robots to Draw and Print*. Singapura:Page One Publishing.
- Wahdiaman.2009.*Ungkapan Visual Rangkaian Tubuh Dalam Wujud Medium Seni Rupa Berbasis Ruang dan Waktu*.Perpustakaan Digital Widyatama. <http://hdl.handle.net/10364/919> (diakses tanggal 15 Mei 2011).
- _____. 1971. *The Graphic Work of M.C. Escher*. Holland: Tjil B.V.
- <http://www.rileks.com/gadget/robot> (diakses tanggal 14 Januari 2010)
- [http://wisdomquotes.blogspot.co/arti sebuah pengalaman](http://wisdomquotes.blogspot.co/arti%20sebuah%20pengalaman). (diakses tanggal 20 April 2011)
- <http://www.vivanews.com/robot.da.vinci> diakses tanggal 13 April 2011
- <http://newstekno.blogspot.com/sejarah-robot> diakses tanggal 10 April 2011
- <http://www.google.com/>
- <http://www.wikipedia.com/>