

BAB V

PENUTUP

Penciptaan karya seni grafis adalah merupakan salah satu cara untuk menyampaikan dan mengekspresikan pengalaman batiniah manusia dan sekaligus memenuhi kebutuhan spiritual. Dalam mewujudkan pemikiran, ketajaman perasaan, dan bakat yang dimiliki oleh Perupa. faktor yang sangat mempengaruhi perwujudan karya Grafis yaitu faktor latar belakang lingkungan keseharian dan pendidikan yang sudah di tempuh.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk mendalami proses kehidupan dan menampilkan Tokoh yang ikut ambil bagian kehidupan Penulis. Pada Tugas Akhir yang berjudul *Imajinasi Tokoh Bima* muncul karena adanya keinginan untuk mendalami secara visual ataupun tekstual mengenai apa yang dapat dipelajari. Pelajaran yang penulis alami selama menciptakan Bima versi penulis dapat dirasakan dalam proses yang cukup panjang hingga menempuh tiga setengah tahun dalam menciptakan tokoh Bima. Selama tiga setengah tahun secara tidak langsung melatih penulis dalam mendalami watak, perilaku, dan cerita Bima yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya. Dalam pengerjaannya penulis merasakan, memahami ataupun mengerti mengenai perjalanan hidup Bima, yang membuka pemikiran, rasa syukur, kesabaran, keteguhan, cinta, dan pengendalian diri penulis menjadi pribadi jauh lebih baik, yang kemudian melahirkanlah tokoh Bima versi penulis. Dengan adanya tokoh Bima baru, penulis berharap dapat menyampaikan pengalaman penulis dalam penciptaan dan menyatukan

pengalaman penulis yang diwakilkan menggunakan dua latar belakang cerita Bima, diwujudkan dalam bentuk visual yaitu karya dua dimensional karya seni grafis ditampilkan melalui aspek estetis visual garis, bentuk, bidang, tekstur, dan komposisi.

Keseluruhan karya merupakan ungkapan cerita Bima, diwujudkan karya tugas akhir yang menampilkan 13 karya grafis. Dalam proses visual dapat memberi pengetahuan pemahaman dalam mencurahkan pengalaman pribadi dan juga pengalaman yang diwujudkan Bima versi penulis sehingga menjadi pembelajaran dalam proses berkesenian

Manusia tak pernah lepas dari kesalahan, dengan masih adanya kekurangan dalam presentasi Tugas Akhir maka berharap dengan laporan ini mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan jenjang S-1 Seni Rupa Murni (Seni Grafis) serta dapat bermanfaat sebagai tambahan pembelajaran dalam proses seni rupa Indonesia maupun global. Salam Cetak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton M.Muliono,. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Bagod, S. (2002). *Biologi Sains Dalam Kehidupan*, Yudhistira, Surabaya.
- Bahasa, T. P. (2005). *kamus Besar Bahasa Indonesia,ed 3,-cet3*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Cirlot, J. (1971). *A Dictionary of Symbols*, Routlege & Kegan Paul Ltd., London.
- Sanyoto Sadjiman Ebd. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa & Disain*, CV. Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.
- H.Tedjoworo. (2001). *Imaji dan Imajinasi*, Kanisius, Yogyakarta.
- Sujarwo Heru S. (2010). *Rupa dan Karakter Wayang Purwa.*, Kaki Langit Kencana, Jakarta.
- Purwadi. (2007). *Mengenal Tokoh Wayang Purwa*, Cendrawasih, Sukoharjo, Surakarta.
- R, W. W. (2009). *Ensiklopedi Wayang*, Pura Pustaka, Yogyakarta.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa*, DictiArt Lab & Djagad Art House, Yogyakarta.
- Wangi, S. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 1*, Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia, Jakarta.

Ariswan Aditama, In Repair, Bentara Budaya, Yogyakarta, 3-12 Desember 2010

<https://caritawayang>.

<https://wolfbat.com/wood-carvings#/wood-carvings/kdpzjc14crw3eby210ierw5xedy7dh>

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/b/b7/Incredible-hulk.jpg>

<https://kbbi.web.id/tokoh>

<https://www.facebook.com/115206878507579/photos/a.115210391840561.14769.115206878507579/972409032787355/?type=1>