

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Setelah semuanya dijelaskan mengenai konsep serta ide penciptaan yang telah dibuat, maka dari penulisan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa Representasi Visual atas Novel *Animal Farm* dan *Negeri Bahagia* dalam Lukisan adalah representasi atas novel yang telah penulis baca dan kemudian difungsikan sebagai proses stimulan awal untuk melakukan pembacaan atas fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, yang selanjutnya dikomparasikan dengan berbagai persoalan sosial yang pernah penulis alami hingga kemudian dari proses tersebut landasan ide dasar sebagai perwujudan untuk menciptakan karya seni lukis dapat terwujud. Melalui tahapan tersebut kemudian dapat diambil kesimpulan kembali, bahwa karya seni dibuat bukan hanya sebagai bagian dari ilustrasi rangkaian panjang cerita novel, namun karya seni yang hadir menjadi bagian dari ‘tafsir perupa’ dimana cerita tentang pengalaman serta kehidupan penulis juga hadir di dalamnya.

Persoalan-persoalan yang dihadirkan dalam berbagai macam konflik tersebut sebenarnya adalah sebagai sebuah jawaban untuk memudahkan apresiasi menarik kesimpulan atas cerita yang dibangun, sehingga paling tidak harapan penulis atas apresiasi guna mendapatkan cerita menarik dari tugas akhir ini dapat terwujud.

Karena penulis sadar selama ini karya seni yang dihadirkan sebagai bagian dari sebuah 'tema pameran' tugas akhir khususnya terkesan sangat 'privat', dalam artian perupa selalu menghadirkan tema yang menjadi bagian dari dirinya sendiri dimana orang lain terkadang hanya sebagai bagian dari 'penonton' yang tak tahu akan apa yang ingin disampaikan oleh perupa. Maka untuk hal itu sebagai jawaban dari persoalan tersebut penulis mencoba menghadirkan konsep karya di dalam ruang pameran. Kemudian mengenai persoalan untuk mengatasi kejenuhan dalam hal 'memandang', sebagai sebuah solusi karya seni yang dibuat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam teknik, dimana hal tersebut menghindari karya seni yang hadir terkesan monoton.

Selanjutnya beberapa point penting tentang permasalahan yang harus dikemukakan dalam penutup ini adalah ikhwal karya penulis, dimana pada karya yang dihadirkan terdapat beberapa karya yang kurang *perfect* maupun yang sudah sempurna atau optimal. Penulis berpendapat mengenai karya yang kurang optimal untuk tugas akhir ini adalah karya penulis yang berjudul: "*Diktator Series*" dimana penggambaran dari beberapa tokoh terkesan monoton, khususnya dalam hal penggambaran *background* yang melatar-belakangi objek tokoh tersebut. Dari kelima lukisan berseri tersebut tiga lukisan yang kurang maksimal adalah: *Napoleon adalah #3 Josep Stalin*, *Napoleon adalah #4 Khudafi* dan *Napoleon adalah #5 Soeharto*.

Selanjutnya mengenai karya yang sangat optimal adalah 2 karya penulis dengan judul yang berbeda, kedua karya tersebut adalah: *Human Like Animal #2* dimana penggambaran visual yang penulis bangun secara tak sengaja memberikan kesan tersendiri ketika efek yang ditampilkan oleh kertas membentuk teknik aquarel yang sangat sempurna bagi penulis. Selanjutnya karya yang kedua adalah karya yang berjudul *Kuasa Membutuhkan #1 Tentara* dimana pada visual tersebut penulis mengeksplorasi bahan atau media yang ditampilkan dengan *print digital* yang dipadukan dengan teknik *drawing* manual.

Sekian mengenai laporan yang dibuat oleh penulis semoga apa yang penulis berikan dapat menjadikan ini sebagai sebuah dokumentasi catatan dan pembelajaran yang akan berguna di kemudian hari. Kritik serta saran sangat penulis harapkan untuk membangun diri penulis menjadi lebih baik lagi, kemudian kurang lebihnya penulis meminta maaf sebesar-besarnya jika ada kesalahan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan (Ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka  
2005
- Anwar, Chairil, *Derai-Derai Cemara: Puisi dan Prosa*, Jakarta: Yayasan  
Indonesia, 2000
- Setiwan, B. (ed) *Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 7 Cetak ke - 4*,  
Jakarta: PT. Delta Pamungkas , 2004.
- Hill, Adrian, *How to Draw* diterjemahkan oleh Chusaeri, Bandung:  
Angkasa, 1987
- Lapierre, Dominique, *City of Joy* diterjemahkan oleh Wardah Hafidz,  
Yogyakarta: Bentang, 2005
- Maryanto, M. Dwi, *Surrealisme Yogyakarta*, Yogyakarta: Rumah Penerbit  
Merapi, 2001
- Mohamad, Goenawan, *Eksotopi*, Jakarta : Pustaka Utama Grafiti, 2002
- Orwell, George, *1984* diterjemahkan oleh Landung Simatupang,  
Yogyakarta: Bentang, 2003
- Papers and Ugo, Pameran Tunggal Ugo Untoro*, Taman Budaya  
Yogyakarta, Yogyakarta, 8-21 Januari 2011
- Rumah Kaca, Efek, *Kamar Gelap*, Jakarta : Aksara Records, 2008

*Seni Lukis Indonesia Tidak Ada, Pameran Lukisan Koleksi Dewan Kesenian Jakarta dan Pusat Kesenian Jakarta TIM, Taman Ismail Marzuki, Jakarta 2 Maret – 3 April 2007*

Sumarjo, Jakob, *Filsafat Seni*, Bandung : ITB, 2000

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa*, Yogyakarta : Kanisius, 2002

Sp, Soedarso, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*  
Yogyakarta : Saku Dayar Sana, 1990

Yuliman, Sanento, *Dua Seni Rupa*, Jakarta : Yayasan Kalam, 2001

Widyatmoko, FX, *Merupa Buku*, Yogyakarta : LKIS, 2009

[www.oxforddictionaries.com/Arti](http://www.oxforddictionaries.com/Arti) Kata Visual dalam Bahasa Inggris  
(diakses pada tanggal 26 Maret 2012, jam 20:26 WIB)

[www.dictionary.reference.com/Arti](http://www.dictionary.reference.com/Arti) Kata dalam Bahasa Inggris (diakses  
pada tanggal 9 April 2012, jam 21:17)

[www.wikipedia.org/Ensiklopedi](http://www.wikipedia.org/Ensiklopedi) Bahasa Indonesia/Pengertian Novel  
(diakses pada tanggal 21 Desember 2010, jam 15:24 WIB)

[www.wikipedia.org/Ensiklopedi](http://www.wikipedia.org/Ensiklopedi) Bahasa Indonesia/Cerita Animal Farm  
(diakses pada tanggal 21 Desember 2012, jam 15:27 WIB)