

BAB V

Penutup

Proses pembentukan karya seni grafis melalui perenungan ide dan kejujuran rasa sangatlah penting. Hal ini mempengaruhi hasil karya, dengan adanya pertimbangan dan perasaan jujur ini mampu menyampaikan pesan seorang seniman kepada apresiatornya.

Berdasarkan dari apa yang diuraikan dalam laporan ini, persoalan aktivitas di waktu senggang yang dapat merepresentasikan gaya hidup seseorang adalah faktor paling penting dalam penciptaan karya seni grafis. Pergesekan langsung dengan lingkungan yang memiliki aktivitas di waktu senggang memberikan ketertarikan alami terhadap permasalahan tersebut, terutama mengenai aktivitas di waktu senggang melalui hobi yang dapat merepresentasikan gaya hidup seseorang dalam masyarakat modern yang menjadi judul Tugas Akhir ini.

Setiap lapisan masyarakat dalam strata sosial, ditandai dengan gaya hidup dalam kesadaran hak istimewa dan menurut gengsi atas aktualisasi diri, aktualisasi diri adalah kebutuhan pertama manusia. Melalui hobi di waktu senggang, masyarakat modern diberi kesempatan untuk menata kembali keceriberaian identitas, mereposisi paradigma kultural, dan pada takaran yang lebih luas masyarakat modern dapat meredefinisi kebudayaan secara kontinu dan diskontinu dengan cara dan paradigma yang berbeda. Hobi memberi peluang bagi masyarakat modern untuk menyikapi berbagai perubahan dan perkembangan, dalam hal ini hobi menjadi mungkin ketika imajinasi menimbulkan kebutuhan tentangnya, dan karena daya imajinatif manusia maka hobi itu menjadi ada. Keterkaitan yang erat

antara keduanya lebih tampak dalam kehadiran realitas yang diproduksi oleh imajinasi dan hobi itu sendiri. Pemahaman demikianlah yang terutama berkaitan erat dengan kreativitas di waktu senggang, kemampuan untuk membuka kemungkinan pengembangan ide-ide penalaran ke dalam sebuah pemikiran yang dapat merepresentasikan gaya hidup seseorang melalui aktivitas di waktu senggang.

Penciptaan karya-karya Tugas Akhir dengan objek dari berbagai aktivitas di waktu senggang dalam visualisasinya mendapatkan bantuan referensi dari seniman jalanan, ilustrator, serta media cetak. Referensi digunakan untuk menambah stimulasi ide maupun gagasan sehingga karya-karya yang dihasilkan lebih variatif. Sumber lain dari pengalaman dan observasi menghasilkan gagasan-gagasan yang ingin diungkapkan melalui media karya seni grafis cetak saring tentang aktivitas di waktu senggang secara imajinatif.

Keseluruhan karya-karya Tugas Akhir ini dikerjakan secara serius sesuai dengan konsep yang dijelaskan. Meskipun terjadi kesulitan pada proses perwujudan Karena lamanya teknik yang digunakan, pada akhirnya karya-karya tersebut mampu diselesaikan . Pada Tugas Akhir ini karya yang dianggap berhasil merepresentasikan hobi sebagai representasi gaya hidup secara keseluruhan adalah karya “*Writing on New Media*” dan “*Emo Ergo Sum.*” Dalam karya “*Writing on New Media*” seluruh elemen visual mewakili fenomena dari aktivitas di waktu senggang masyarakat modern saat ini, sedangkan dalam karya “*Emo*

Ergo Sum” elemen visual yang diwujudkan mampu menggambarkan kontradiksi kesenangan dan keangkuhan demi gaya hidup yang dijalani.

Laporan karya tugas akhir ini diharapkan mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi Seni Rupa Murni. Laporan ini sangat disadari masih banyak kekurangan dalam penulisan, oleh sebab itu kritik dan saran yang diharapkan dapat membuat penulisan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan penciptaan ini dapat bermanfaat dan dimanfaatkan dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adlin, Alfathri. (2008), *Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Bahari, Nooryan. (2008), *Kritik Seni Wacana, Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baudillard, Jean P. (2009), *Masyarakat Konsumsi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Chaney, David. (2003), *Lifestyles: Sebuah pengantar komprehensif*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Ibrahim, Idi Subandy. (2004), *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Simon, Fransiskus. (2008), *Kebudayaan dan Waktu Senggang*, Yogyakarta : Jalasutra.
- SP, Soedarso. (1990), *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Sako Dayar Sana.
- Soedjatmiko, Haryanto. (2008), *Saya Berbelanja Maka Saya Ada: Ketika Konsumsi dan Desain Menjadi Gaya Hidup Konsumeris*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Susanto, Mikke. (2011), *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- TM, Soengeng, (ed.) (1987), *Tinjauan Senirupa*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Veeger, K.J. (1985), *Realitas Sosial: Refleksi Sosial Atas Hubungan Individu Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*, Jakarta: Gramedia.

Ensiklopedi

Setiawan, B. (1989), *Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 6 (G hymen)*, Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka

Katalog

Toko, Bambang. (2008), *Dollanan#2*, Yogyakarta: Museum dan Tanah Liat

Kamus

Tim Penyusun. (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Website

<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Hobby> (diakses pada tanggal 04 Mei 2017, pukul 02:54 WIB)

<http://businessdictionary.com/definition/lifestyle.html> (diakses pada tanggal 5 Mei 2017, pukul 13.58 WIB)

<http://www.israel21c.org/drawing-the-street-with-broken-fingaz/>, diakses 04 April 2016, Jam 20.15 WIB

<http://mcbess.com/mosaic/>, diakses tanggal 19 September 2016, jam 11.07 WIB

<http://jungyeonroh.com/illustrations/#/rayban/> diakses tanggal 30 september 2016, jam 15.10 WIB)

<https://www.goodreads.com/quotes/212684>, diakses tanggal 28 maret 2017, 00.14 WIB

https://www.goodreads.com/author/quotes/101823.Pramoedya_Ananta_Toer, diakses pada tanggal 5 april 2017, 02.27 WIB

<https://medium.com/@minerresponsibly/patagonia-sustainability-and-the-product-lifecycle-initiative-b8590a10032f>, diakses tanggal 04 Mei 2017 12.22 WIB