

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pengalaman serta pengamatan melalui suatu persoalan di lingkungan sekitar secara intens dapat memberikan kepekaan yang memberikan dorongan untuk mempelajari suatu hal. Melalui proses mempelajari tersebut sebuah gagasan dapat di gali untuk mewujudkan karya seni.

Pergeseran nilai-nilai moral dan spiritual tradisi masyarakat ke dalam nilai-nilai materi dan konsumsi yang terjadi saat ini merupakan sebuah dinamika masyarakat yang menjadi bagian dari perkembangan kehidupan. Secara disadari ataupun tidak, lewat perputaran dinamika, masyarakat telah dihadapkan pada suatu pola konsumsi dalam era globalisasi. Masyarakat telah menjadi korban dari globalisasi kapitalisme dunia yang selalu didorong untuk memenuhi hasratnya terus menerus demi meraih apa yang diinginkan. Hal tersebut kemudian menumbuhkan berbagai perubahan di masyarakat baik perilaku, sifat maupun kebudayaan.

Permasalahan melalui pengalaman yang terjadi dalam lingkungan masyarakat dapat dianalisa lebih jauh, dengan mengambil jarak, kemudian dijadikan sebagai proses pematangan untuk pemilihan tema karya seni. Dalam waktu yang singkat ini penulis memiliki ketertarikan tema dengan judul "*Refleksi Empiris Perubahan Masyarakat Modern*". Tema tersebut merupakan hasil dari sebuah cara merefleksikan antara pengalaman diri dengan berbagai permasalahan perubahan yang terjadi pada masyarakat melalui pola konsumsi di era modern. Era dimana tumbuh budaya populer melalui budaya konsumsi dan perkembangan

media dari ideologi kapitalisme. Melalui karya-karya yang diciptakan, Penulis mencoba menghadirkan suatu gambaran perubahan masyarakat saat ini, yang dapat dijadikan sebagai sarana reflektif dan perenungan menemukan kembali nilai-nilai kebaikan moral dan spiritual, untuk menjalani kehidupan yang lebih baik. Penggunaan simbol-simbol yang beragam dalam karya diharapkan dapat menjadi jembatan bagi para apresiator untuk dapat memahami gagasan yang ingin disampaikan, namun tidak menutup kemungkinan karya tersebut menjadi multi tafsir karena para apresiator memiliki latar belakang dan kebudayaan yang berbeda.

Proses tahapan pembentukan karya tidak mengalami kendala ataupun hambatan yang berarti, namun penulis merasa bahwa masih banyak kekurangan pencapaian secara maksimal. Dari beberapa karya yang diwujudkan, karya "*Terus menggelinding #1*" menjadi karya yang menarik secara teknik. Hal ini dapat dilihat dari eksplorasi penggunaan media kanvas hitam dengan banyak warna maupun kesan dimensi ruang melalui *dot/ raster* yang dicapai menggunakan teknik cetak saring. Sedangkan karya yang dianggap kurang sesuai dengan yang diinginkan secara teknis adalah pada karya "*Survival*" dimana penggunaan warna dalam figur hanya satu warna blok. Seharusnya penggunaan warna dipertimbangkan secara matang terlebih dahulu secara matang, sehingga kesan gelap terang dengan permainan bidang yang ingin diciptakan oleh penulis dapat dicapai.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam berbagai aspek, baik gagasan/konsep serta hal teknik dalam mengerjakan karya-karya tugas akhir ini. Diharapkan kekurangan tersebut dapat dijadikan bahan untuk dipelajari dan diperbaiki di kemudian hari. Tugas Akhir dengan tema “*Refleksi Pengalaman Terhadap Perubahan masyarakat Modern*” merupakan salah satu syarat yang harus dijalani untuk meraih gelar sarjana S-1 seni rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhirnya penulis bersyukur karena dapat menyelesaikannya dengan tepat waktu. Tugas akhir ini juga merupakan bagian dari proses kerja seni yang penting sebagai suatu langkah proses untuk menapaki dunia berkesenian selanjutnya. Dengan segenap kekurangan yang ada, di harapkan tema ataupun gagasan yang disampaikan dalam karya tugas akhir ini dapat bermanfaat baik bagi diri penulis maupun orang lain. Tema yang dihadirkan diharapkan memberi warna tersendiri serta dapat memberi kontribusi terhadap perkembangan seni grafis ataupun seni rupa pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Buku

Amir Piliang, Yasraf. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural studies Atas matinya makna*, Yogyakarta: Jalasutra, 2003

Barker, Chris. *Cultural Studies Teori & Praktik*, Yogyakarta: kreasi Wacana, 2004

Ibrahim, Subandy Idi. *Budaya Populer Sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape Indonesia Kontemporer*, Yogyakarta: jalsutra, 2007

Kartika, Sony Dharsono. *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa sains, 2004

Sanyoto, Sajiman Edi. *Nirman Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta; 2009

SP, Soedarso. *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI, 2006

Stratiati, Dominic. *Popular Culture; Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, Yogyakarta: Arruz Media, 2010

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R7D*, Bandung: Alfabeta

Veltmer dan Petras. *Imperialism Abad 21*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2002

### 2. Skripsi/Tesis/Disertasi

Totoatmojo, Rosinta Mila. *Refleksi Rupa jiwa*, Tesis Program Pasca Sarjana Bidang Studi Seni Pertunjukan, Jurusan Seni Tari, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2003

### 3. Kamus

Pusat Kamus Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Jakarta; Balai Pustaka, 2007

### 4. Website

<http://www.jurnalweb.com/20-perusahaan-teknologi-terbesar-didunia-saat-ini/>  
(Diakses tanggal 22 maret 2017, jam, 21.23 WIB)

<http://kbbi.web.id/alam-2> (Diakses tanggal 6 mei 2017, jam 9:41 WIB)

<http://kbbi.web.id/masyarakat> (Diakses tanggal 6 mei 2017, jam 9:57 WIB)

<http://www.pengetahuan.com/2016/06//14-pengertian-masyarakat.html/> (diakses pada tanggal 6 Mei 2017, jam, 10:37 WIB)

<http://kbbi.web.id/modern/> (diakses pada tanggal 7 Mei 2017, jam 12.15 WIB)

**Record:**

Festivalist Record Project, (FSTVLSTRCDPRJCT). *Hits Kitsch*, Yogyakarta: 2014



**LAMPIRAN**