

## BAB V

### KESIMPULAN

Ketertarikan terhadap boneka yang memiliki sifat lucu dan unik, badut yang memiliki warna-warni pakaian yang khas, serta film animasi yaitu : Boxtroll dan Coraline dengan kebentukan karakternya yang mempesona, mengilhami penulis untuk mengangkatnya secara imajinatif, boneka beserta karakternya, ke dalam lukisan. Diiringi dengan proses kreatif menggali pengalaman, menghasilkan kreativitas berupa bentuk khayal yang termodifikasi dari figur fiktif diaktualisasikan dengan realitas yang ada. Kehidupan manusia tergambar dalam boneka imajinatif mewakili simbol-simbol sebagai tanda suatu persoalan yang terjadi di kehidupan masyarakat. Di era globalisasi, populasi manusia, perbedaan pendapat, individualisme menjadi persoalan yang tiada henti menjadi tema dalam penciptaan karya lukis ini.

Bentuk boneka figuratif dideformasi melalui komposisi dengan memanfaatkan elemen dasar seni rupa, serta menggunakan berbagai teknik untuk diwujudkan ke karya lukisan. Persoalan kehidupan secara simbolik dihadirkan dengan munculnya figur boneka, proses kreasi menggunakan imajinasi melahirkan bentuk-bentuk yang menarik melalui penciptaan seni lukis

Karya Tugas Akhir ini menampilkan 20 buah lukisan yang merupakan buah pemikiran dan studi karya penciptaan akademik. Disadari bahwa sebagai karya yang bersifat studi tentu saja masih banyak terdapat kelemahan, oleh sebab itu sumbangsih berupa kritik, saran, dan pemikiran sangat diharapkan untuk dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas berkarya di waktu yang mendatang.

Dalam mengangkat tema kehidupan melalui kehadiran boneka imajinatif tentu masih banyak hal yang bisa digali lagi, baik secara teknik maupun pemanfaatan unsur-unsur seni rupa. Salah satu aspek penting dalam kebentukan boneka imajinatif adalah karakteristik yang memiliki banyak kemungkinan untuk dieksplorasi lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

Feldman, Edmund Burke. (1967). *Art as Image and Idea*. (S. Gustami, Trans.)  
New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Kartika, D. S. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Key, Hillary. (1996). *Boneka, Mainan dan Permainan*. (S. Nur Listiawati, Trans.)  
Jakarta: PT Gramedia.

Suharianto.S, (1982) *Berkenalan dengan cipta seni*, Mutiara Permata Widya, tanpa kota,

Prayitno Aming, Fajar Sidik. (1981). *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI  
"ASRI".

Rakhmat, J. (2007). *SQ for Kids : Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini*.

Soetomo. (1995). *Masalah Sosial dan Pembangunan*. Jakarta: Dunia Pustaka  
Jaya.

SP, Soedarso. (1987). *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Seni*. Yogyakarta:  
Saku Dayar Sana.

Sucitra, I. Gede Arya. (2013). *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: BP ISI  
Yogyakarta.

Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*  
(Edisi pertama.). Yogyakarta: Dictiart Lab & Djagat Art House.

### **Kamus:**

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*  
(Edisi kedua.). Jakarta: Balai Pustaka.

Poerwadarminta, W. (1985). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

**Katalog:**

Arifin, Samsul. (n.d.). *Goni's Journey : Episode 1. Semarang Gallery* . Semarang Gallery , 2008.

**Website :**

*Home : Welcome*. (2017, February 1). Retrieved October 17, 2017, from Clownbadut Entertainment: <http://www.clownbadut.com/>

Komaneka Gallery. (2010, December 22). *Exhibition : Unsung Hero*. Retrieved October 17, 2017, from Komaneka Gallery Web site: [http://gallery.komaneka.com/exhibitons/unsung\\_hero/](http://gallery.komaneka.com/exhibitons/unsung_hero/)

