

BAB V

PENUTUP

Berkarya pada dasarnya adalah mencipta untuk melahirkan sesuatu. Menceritakan hasil pemikiran berupa ide melalui tahap-tahap dalam berkarya. Kejujuran yang disertai oleh kesadaran merupakan hal penting dalam menuangkan ide menjadi karya seni rupa. Lingkungan sekitar, pengalaman, dan pengetahuan akan memengaruhi perupa dalam melahirkan karya. Perupa dan hasil karyanya adalah kesatuan yang tidak dapat dilepaskan karena dalam tahap penuangan ide perupa tidak dapat lepas dari pengalaman, baik dalam pengalaman estetika maupun pengalaman dalam pengetahuan.

Pembahasan mengenai *idol* selalu menarik untuk digali, dunia *idol* merupakan pantulan dari realitas kehidupan. Hal inilah yang memicu kegelisahan seniman untuk menghadirkan visualisasi *idol* AKB48 dan JKT48. Pemaparan yang menjadi dasar konsep penciptaan adalah perwujudan dari pengalaman pribadi, pengamatan di media sosial, dan perbincangan dengan para penggemar. Yang kemudian divisualisasikan dalam penciptaan karya seni lukis. Seperti dalam karya *Chose Another Stage*, figur iblis dan ular dipilih sebagai simbol dari sifat licik dan jahat, divisualisasikan sedang mempengaruhi seorang anggota *idol* untuk menjadi bintang porno. Serta menawarkan sebuah jalan kepopuleran yang lebih cepat dan menguntungkan di simbolkan dengan kucing keberuntungan yang dibawa oleh iblis. Sesuatu yang sangat ironis mengingat bagaimana seorang *idol* berjuang keras bersama penggemarnya demi menjadi idola yang ideal. Tetapi lebih memilih untuk menjadi bintang porno dan dengan mudah meninggalkan panggung serta penggemar yang telah membesarkan namanya. Karya-karya ini divisualisasikan dengan karakter *anime*, karena karakter tersebut selaras dengan kecenderungan *idol group* yang berasal dari Jepang. Serta memasukkan simbol pendukung yang mengadopsi dari karakter-karakter komik, kartun dan *anime*.

Penciptaan karya Tugas Akhir Seni Lukis merupakan langkah awal dan bekal untuk terjun dan berkarya ke masyarakat. Pengetahuan atas ilmu serta pengalaman estetika yang didapatkan perupa hingga Tugas Akhir Seni Lukis ini 2017

sangat memengaruhi perupa dalam penciptaan karya-karya selanjutnya. Seniman dan masyarakat tidak dapat dilepaskan. Setiap orang mempunyai ruang lingkup dalam masyarakat, yang berawal dari ruang lingkup keluarga hingga lingkungan akademik. Ruang lingkup masyarakat dalam berbudaya dan beragama tentu berbeda untuk setiap orang dan cara setiap orang atau seniman merespon hal yang ditimbulkan dari pengalaman yang melahirkan pesan tersebut juga berbeda.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penciptaan karya Tugas Akhir Seni Lukis ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran. Semoga laporan Penciptaan Karya Tugas Akhir Seni Lukis ini menjadi bermanfaat meskipun jauh dari kata sempurna.



DAFTAR PUSTAKA

Dahlan, Muhidin M, (2012), *Almanak Seni Rupa Indonesia*, IBOEKOE, Yogyakarta.

Effendy, Rifky, Catalog pameran FINDING ME: (his)Story of Lowbrow, Street art, and Animamix In Indonesia/gallery Semarang/Semarang

Gustami, S.P. (1991), *Seni Sebagai Wujud dan Gagasan*, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

<https://natalie.mu/music/news/66660> (diakses pada tanggal 27 Desember 2017, jam 20.47 WIB)

JKT48 website (in Indonesian) Desember 28, 2012

H. W. A, Fowler Dictionary of Modern English Usage, 1926

kbbi.web.id/visualisasi (diakses pada tanggal 20 Januari 2018, jam 21.28 WIB)

Majalah Animonster, Volume 143, 2011

Majalah J-POP Culture no. 1, 2012.

Majalah TEEN, 278 XIX, 2012.

Sidik, Fadjar dan Aming Prayitno, (1981), “Disain Elementer” (Diktat Mata Kuliah Disain Elementer, STSRI “ASRI”, Yogyakarta.

Sunardi, ST, (2013) *Semiotika Negativa*, Buku Baik, Yogyakarta.

Susanto, Mikke, (2011) *Diksi Rupa*, Yogyakarta, Bali: Dicti Art Lab & Djagad Art House.

Tedjoworo, H. (2001), *Imaji dan imajinasi*, Kanisius, Yogyakarta.

T, Truly, 2002 *Teenrights: A Legal Guide For Teens And The Adult In Their Lives*, Noperville, IL: Sphinx Publishing

www.thesaurus.com/irony