

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa seorang seniman dalam membuat karya seni dapat berdasarkan pada pengalaman pribadi atau kesan yang muncul dari pengalaman tersebut. pengalaman melihat dan mengamati lingkungan sekitar tentang pembagian peran antara laki-laki dan perempuan juga permasalahan-permasalahan di dalamnya, menjadi alasan yang kenapa persoalan gender dipilih sebagai ide penciptaan pada tugas akhir ini.

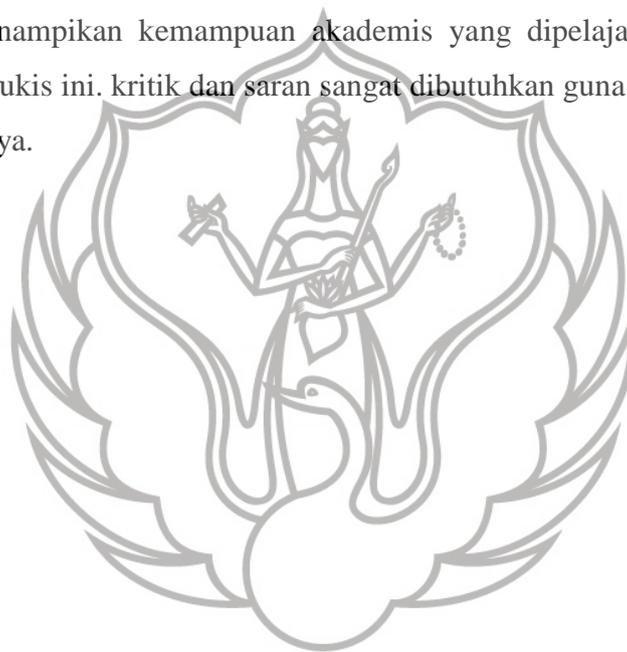
Gender yang merupakan sebuah konsep tentang pembagian peran antara laki-laki dan perempuan, selalu memiliki berbagai pemikiran pro dan kontra satu sama lain. Idiom yang muncul dari pengamatan pribadi pada sebuah lingkungan masyarakat tertentu akan digunakan dalam beberapa seri ke dalam lukisan. Penggunaan idiom sangat penting di dalam setiap penciptaan karya.

Permasalahan gender pada masyarakat yang telah diamati secara pribadi akan dimanifestasikan kedalam 20 lukisan bergaya pop *surrealis* atau *lowbrow*. Visual pop *surreal* dipakai sebagai penanda dimana seniman hidup di era dan kurun waktu tertentu dimana gaya visual pop *surreal* dan *lowbrow* sangat melekat di beberapa seniman saat ini. Televisi di era 90an juga menjadi pengaruh besar pada pemilihan bentuk dan gaya pop *surrealis*, seperti tayangan Cyborg Kurochan, Doraemon dan juga kartun-kartun dari Walt Disney. Lukisan menceritakan tentang apa yang telah menjadi pengamatan dan telah mengalami proses demi proses sampai menjadi suatu karya. Seperti pada lukisan yang berjudul “*Destiny*” yang menggambarkan tentang posisi wanita pada sebuah lingkungan patriarki. Lukisan lain yang berjudul “*Exploitation Party*” menceritakan permasalahan gender melalui sejarah panjang boneka dan pandangan *stereotype* masyarakat zaman dulu tentang mainan yang hanya dikhususkan untuk anak perempuan saja.

Di dalam pengerjaan 20 karya tugas akhir ini ternyata mempunyai kendala ataupun kemudahan di dalam pengerjaan setiap lukisan. Beberapa lukisan diangkan sudah bisa mewakili apa yang menjadi maksud yang ingin disampaikan,

namun ada juga beberapa lukisan yang masih belum begitu yakin karena cukup jauh dengan tema yang diangkat dalam tugas akhir ini. Lukisan yang dianggap sudah mewakili yaitu adalah lukisan dengan judul “*Destiny*” yang secara ide bisa menjadi mencakup secara keseluruhan tema yang diangkat. Secara warna dan idiom juga cukup bisa menjelaskan. Sedangkan lukisan yang dianggap kurang cukup menyampaikan tema adalah karya seri “*Exploitation Party on Popular Figur*” karena cukup panjang untuk bisa menjelaskan titik temu antara permasalahan gender pada tokoh fiksi populer.

Karya-karya yang dihasilkan belum cukup mewakili secara utuh semua gagasan. Namun semua karya yang dihasilkan merupakan hasil kerja serius yang berusaha menampilkan kemampuan akademis yang dipelajari selama kuliah di jurusan seni lukis ini. Kritik dan saran sangat dibutuhkan guna meningkatkan mutu dalam berkarya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Gramedia, 2008.

Fakih, Mansour. 2010. Analisis Gender & Transformasi Sosial. Pustaka Pelajar.

Irwan, Abdullah. 2003. Sangkan Peran Gender. Pustaka Pelajar.

Mariato, M Dwi , *Art & Levitation: Seni dalam Cakrawala Quantum*, Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2015.

Susanto, Mikke, *Diksirupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House, 2012.

Sugianto, Wardoyo, "Pengetahuan Bahan Seni Lukis", Diktat Kuliah pada Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1998.

Website:

Boredom. Sumber: www.keane-eyes.com. Diakses pada tanggal 7 April 2018 pukul 19.00 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2018. kbbi.web.id diakses pada tanggal 7 April 2018 pukul 19.00 WIB.

The Tea Bringer. Sumber: www.craolasimskins.com . Diakses pada tanggal 7 April 2018 pukul 19.00 WIB.

The Tree Of Life. Sumber: www.markryden.com . Diakses pada tanggal 7 April

2018 pukul 19.00 WIB.

