

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian didepan, dapat disimpulkan bahwa, melalui proses eksplorasi fosil ini dari berbagai tahapan serta pertimbangan-pertimbangan yang logis, etis dan estetis, maka dapat diyakini bahwa karya-karya yang telah selesai dikerjakan sudah layak untuk disajikan dalam ruang pameran. Diharapkan karya lukisan ini bisa diapresiasi dan menjadi motivasi bagi segenap lapisan masyarakat dan mampu menambah khasanah lukisan yang bertemakan wanita di tanah air kita.

Bentuk artistiknya fosil sangat menarik diangkat menjadi karya seni lukis. Dalam hal ini yang menjadi fokus adalah fosil.. Cara visualisasinya memakai idiom-idiom bentuk karakter fosil kerangka, hewan dan manusia dan kayu. Pengaruh positif terhadap masyarakat melalui karya seni lukis yang saya buat ini untuk lebih memberi inspirasi, kesadaran, peringatan atau juga mengetuk hati untuk mengenang sejarah kehidupan lampu..

Temuan dari pengalaman eksplorasi saya dalam proses pembuatan hingga jadi sebuah karya lukisan. Berawal dari ide gagasan untuk mengangkat visual fosil dalam lukisan atas ketertarikan nilai artistik serta nilai-nilai narasi yang lampau tersimpan dalam fosil. Ide ini dilatarbelakangi oleh dialog imajiner dengan fosil. Kemudian mengeksplorasi keberbagai sketsa dan *editing* memakai komputer.

Proses eksplorasi yang telah saya lalui dalam pengerjaan karya lukis ini memberikan perkembangan artistik dan estetis bagi proses kreatif saya selanjutnya,

seperti munculnya gagasan-gagasan atau ide-ide baru hasil eksplorasi dari karya seni lukis yang saya buat pada Tugas Akhir ini.

Dari pengalaman proses tersebut menghasilkan temuan lain dari eksplorasi yang dilakukan hasilnya adalah bisa membandingkan fosil manusia lebih ringkih dibanding hewan. Temuan yang lain dari proses sampai jadi lukisan maka muncul karya- karya yang pada umumnya mengandung peringatan, mengajak pada penyadaran supaya mau interpretasi diri.

## **B. Saran**

1. Proses dalam berkarya yang sangat penting adalah tahap eksplorasi karena penuh kejutan dan banyak penemuan yang tidak terpikirkan untuk diwujudkan pada media lukisan.
2. Setiap ide-ide yang muncul perlu dicatat atau disketsa pada secarik kertas agar ide spontan tersebut nantinya tidak hilang, lenyap begitu saja.
3. Jangan menunda-nunda untuk mengeksekusi ide atau gagasan yang muncul, langsung lakukan proses kreatif agar ide tersebut dapat terealisasikan menjadi sebuah karya.
4. Berkarya dengan sungguh-sungguh, ikhlas dan senang hati, karena akan menghasilkan karya yang tampak menyenangkan.

## KEPUSTAKAAN

- Sumardjo, Jacob. (2000). *Filsafat Seni*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Dahlan dan Liya, Sofyan. (2003). *Kamus Induk Istilah Ilmiah*. Surabaya: Target Press.
- Dougal Dixon. (2007). *Just the Facts Zaman Prasejarah*. Jakarta: Erlangga.
- Rumansara, E. H. (2013). Peran Sanggar Seni Dalam Menunjang Kegiatan Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Koleksi Museum - Museum Di Papua. *JURNAL ANTROPOLOGI PAPUA ISSN: 1693-2099* , 79-87.
- Read, Herbert. (1968), *Art Now*. London: Faber and Faber.
- Palmer, Douglas. (2002). Buku saku *Fosil*. Jakarta. Erlangga.
- Soedarsono, RM. (2001). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung. MSPI( Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Hadi, Sumandyo Y. (2003). *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Mantili.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Mudjitha. (1985). *Nirmana I*, Yogyakarta: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta
- Fajar Sidik. (1978). *Diktat Kritik Seni*, STSRI-ASRI, Yogyakarta.
- Sudarmadji. 1985. *Widayat Pelukis Dekora Magis Indonesia*. Jakarta : Anwar Widayat, Lisa.
- Katalog (2008). *Pameran Besar Seni Rupa, Manifesto*. Galeri Nasional Indonesia. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3*. 2002. Jakarta : Balai pustaka.

### Situs Website

Antara, I. K. (2013, November 25). *MUSEUM SEBAGAI MEDIA INFOMASI BUDAYA BANGSA Gerakan Nasional Cinta Museum*. Retrieved April 18, 2014, from [http://www.karangasembab.go.id:www.karangasembab.go.id/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2045](http://www.karangasembab.go.id:www.karangasembab.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=2045),  
[http://www.toxel.com/inspiration/2009/05/10/modern-fossils-by-christopher-locke/unduh](http://www.toxel.com/inspiration/2009/05/10/modern-fossils-by-christopher-locke/) jam12:36WIB,21-mei-2018)  
<http://www.toxel.com/inspiration/2009/05/10/modern-fossils-by-christopher-locke/> , diakses 21 Mei 2018.  
<https://saposyprincesas.elmundo.es/actividades-ninos/cantabria/cultura/museos/museo-de-altamira/>, diakses 3 Juni 2018.  
<http://dunialukisan-javadesindo.blogspot.com/2015/03/lukisan-prasejarah-dunia-dan-indonesia.html?m=1>, diakses 3 Juni 2018.  
<http://sp.beritasatu.com/home/lukisan-babi-rusa-ini-berusia-40-ribu-tahun/66609>, diakses 3Juni 2018.  
<http://www.heartlessmachine.com/shop/skeleton-hand-and-water-bottle-fossil>, diakses.3 Juni 2018

