

BAB V

PENUTUP

Karya seni lukis adalah salah satu cara untuk mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin manusia. Mewujudkan hal ini perlu adanya pengalaman, pemikiran, ketajaman perasaan dan bakat yang dimiliki oleh setiap orang. Ada tiga faktor yang mempengaruhi dalam lingkungan seni diantaranya adalah lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya, ketiga faktor tersebut sangat berpengaruh besar dalam penggambaran sebuah karya seni.

Seperti yang telah diuraikan dari penjelasan-penjelasan sebelumnya bahwa karya seni merupakan refleksi dari seniman terhadap lingkungannya, karya seni lahir setelah melewati beberapa tahapan secara lahir maupun batin untuk menumbuhkan gagasan atau ide. Kemudian dengan kemampuan keterampilan yang dimiliki, ide atau gagasan tersebut diwujudkan ke dalam karya seni.

Manusia sering kali mengalami persoalan-persoalan dalam menjalani kehidupan, baik sebagai makhluk individu maupun sosial dan hal itu menjadikan sebuah pengalaman yang menarik. Lewat karya seni lukis ingin mengungkapkan pengalaman yang pernah dialami pada masa kecil. Pengalaman-pengalaman tersebut ternyata dapat membangkitkan perasaan estetis dan menimbulkan emosi untuk mencurahkan ke dalam karya seni lukis.

Penciptaan karya-karya Tugas Akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk mengenang kembali masa-masa saat kecil yang sangat menggemari superhero, masa kecil yang bebas membaca atau menonton cerita superhero, dan bebas berfantasi merupakan kenangan yang paling indah dimana belum terbebani tentang kehidupan yang sesungguhnya. Fantasi yang hadir pada masa kecil memang labih banyak tentang superhero, karena memang superhero menjadi hal yang paling digemari. Dari berfantasi menjadi superhero hingga memparodikan superhero kedalam permasalahan yang nyata. Tugas akhir ini mengangkat tema

“Parodi Superhero sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”. Memparodikan superhero pada masa kecil merupakan masa yang paling digemari. Sebuah masa yang paling penuh kebebasan dan semua yang ada dibenak terasa sangat mungkin.

Aspek visual dalam karya seni sangat membantu dalam penyampaian sebuah gagasan, dan lukisan merupakan salah satu media untuk menyampaikan ide atau gagasan tersebut melalui sebuah bentuk yang dapat dinikmati oleh orang lain yang melihatnya. Dengan demikian, karya seni rupa merupakan media yang dapat dipakai dalam proses penyampaian pesan, diharapkan yang diangkat dan diwujudkan dalam karya seni lukis ini bisa memberikan kontribusi yang positif bagi orang lain dan tentunya dapat memberi kepuasan tersendiri lewat pengalaman-pengalaman estetik pada karya lukisan, terutama pada tema parodi superhero. Dalam pengungkapan gagasan-gagasan atau ide ke dalam bentuk karya seni lukis, sebagian besar karya digambarkan dengan penambahan maupun pengurangan dari wujud asli pada objek yang ditampilkan, hal itu dilakukan untuk mencari kebebasan dalam mengolah objek sesuai dengan cita rasa estetis yang dimiliki.

Dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, banyak hal yang didapatkan dan dirasakan, seperti membangkitkan lagi kenangan masa kecil yang gemar memparodikan superhero dijadikan tema dalam penciptaan Tugas Akhir. Selain itu dalam proses ini juga dapat memberikan pengetahuan baru tentang teknik dan tata cara penulisan sehingga menjadi pembelajaran dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Karya Tugas Akhir ini menampilkan 20 lukisan yang disadari bahwa sebagai karya hasil studi tentu saja masih banyak terdapat kelemahan, oleh sebab itu sumbangsih berupa kritik, saran, dan pemikiran sangat diharapkan sehingga dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas berkarya di waktu-waktu mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Dahlan.Muhidin M. *Almanak Seni Rupa Indonesia: secara Istimewa Yogyakarta*. Iboekoe. Yogyakarta, 2012
- Feldman, Edmund Burke., *Art As Image and Idea*, terjemahan SP. Gustami. Prentice-Hall. New Jersey, 1967)
- Kartika, Dharsono Soni., *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains. Bandung, 2004
- Maharsi, Indiria., *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Kata Buku. Yogyakarta, 2011
- Misiroglu, Gina., *The Superhero Book The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes Second Edition*. Visible Ink Press. Canton, 2012
- Piliang, Yasraf Amir., *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalasutra.Bandung, 2003
- Ratna, Nyoman Kutha., *Estetika Sastra dan Budaya*, Pustaka Pelajar. Yogyakarta, 2007
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi., *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*.Jalasutra. Yogyakarta, 2010
- Sidik, Fadjar., “Ide Seni”: *SANI*. FSRD ISI Yogyakarta. Yogyakarta, 1984
- Sidik, Fajar dan Prayitno, Aming.,“Disain Elementer”. Diklat Kuliah “STSRI”“ASRI”. Yogyakarta,1981
- S.P, Soedarso., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Saku Dayar Sana. Yogyakarta, 1990
- Sucitra, I Gede Arya., *Pengetahuan Bahan Lukisan*. BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 2013
- Sudarmaji., *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*. Dinas Musium dan Sejarah.Jakarta, 1979

Sugianto, Wardoyo., *Pengetahuan Alat dan Bahan Seni Lukis, Diktat Kuliah*, FSR ISI Yogyakarta. Yogyakarta, 1998

Susanto, Mikke., *Diksi Rupa*. DictiArt Lab & Jagad Art Space. Yogyakarta, 2012

Sutrisno, Mudji., *Kisi-kisi Estetika*. Kanisius. Yogyakarta, 1999

TM, Soegeng. (ed)., *Tinjauan Seni Rupa*, Saku Dayar Sana Yogyakarta. Yogyakarta, 1987)

Kamus:

Bagus, Loren., *Kamus Filsafat*, Gramedia Pustaka Utama. Jakarta, 1996

Depdikbud., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta, 1993

Nasional, Departemen Pendidikan., *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta, 2016)

Pringgodigdo, AG., *Ensiklopedia Umum*, Yayasan Kanisius. Yogyakarta, 1977

Suharsodan Retnoningsih, Ana., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Widya Karya. Semarang, 2005