

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Karya seni yang baik merupakan hasil dari kreativitas yang dapat mencerminkan jati diri maupun jiwa dari penciptanya. Karya yang diciptakan berlandaskan perspektif personal hingga membentuk gagasan serta munculnya ide untuk di visualisasikan. Melalui pengalaman batin penciptanya, terbentuknya ide maupun gagasan, dielaborasi dengan kemampuan teknik yang dimiliki serta kepekaan artistik. Untuk itu dibutuhkan ketajaman rasa untuk menangkap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, interaksi dengan makhluk hidup lainnya, kebudayaan, maupun pendidikan yang menambah wawasan secara materi dan imateri. Oleh karena itu seorang seniman tidak semata-mata meniru karya seniman lain, namun karya yang dibuat merupakan cerminan diri, pengalaman hidup, serta perspektif personal, hingga diwujudkan dalam bentuk ekspresi.

Penciptaan karya seni lukis tidak lepas dari beberapa aspek terutama pada aspek pemilihan objek hingga pembentukan konsep. Pemilihan objek menjadi penting dalam membahasakan gagasan lewat bentuk-bentuk kehidupan serta permasalahan yang ada di dalamnya. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis melukis figur binatang yaitu sebagai bahasa visual berupa simbol. Binatang dengan beragam karakteristik dan keunikan yang dimilikinya menjadi daya tarik untuk divisualisasikan.

Secara konseptual bentuk binatang divisualisasikan secara imajinatif serta deformatif, simplifikasi, stilisasi, maupun destruksi melalui penggabungan bentuk-bentuk tertentu sebagai pendukung bahasa visual. Seperti bentuk sapi dengan postur tubuhnya yang mempunyai kesan kekuatan serta kesuburan, melalui karakter tersebut memvisualisasikan fenomena alam dengan bahasa tubuh menjadi bahasa visual yang menarik. Dengan demikian tidak lepas pula dengan makna yang ingin disampaikan yakni tentang pentingnya sebuah keharmonisan dalam menjaga keutuhan ekosistem melalui problematika lingkungan yang terjadi. Maka dari itu pentingnya sebuah kenyamanan dalam kehidupan guna memperluas kreativitas serta membuka diri tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi

melalui karya seni. Penggambaran figur binatang sebagai bahasa komunikasi maupun karakter sifat-sifat tertentu, seperti dalam masyarakat yaitu, *Shio*, *zodiak*, maupun berupa bahasa-bahasa komunikasi lainnya. Maka pemilihan bentuk maupun karakter binatang lebih ditekankan guna membentuk yang khas dan unik melalui visualitas hingga wacana yang diungkapkan, yakni dengan merespons fenomena alam dengan permasalahannya, seperti kerusakan ekosistem diakibatkan oleh aktivitas manusia secara berlebihan, seperti eksploitasi maupun pencemaran hingga dampak yang ditimbulkan.

Dalam proses tersebut tidak lepas pula dengan mempertimbangkan teknik yang digunakan, di antaranya, teknik *opaque*, *brush stroke*, *half tone*, transparan, *dry brush*, teknik palet, hingga pointilis maupun garis sebagai detail. Kebutuhan teknik selain kebutuhan artistik, juga membantu tercapainya pesan yang ingin disampaikan. Proses mengaplikasikan teknik tidak lepas pula dalam memerhatikan pembuatan kesan-kesan yang dimiliki oleh bentuk-bentuk binatang tertentu, termasuk objek-objek pendukung lainnya digarap secara detail. Dalam hal tersebut pemilihan material sangat mendukung dalam kenyamanan ketika berproses, hal tersebut menentukan pencapaian yang diinginkan, berupa artistik dari teknik yang dikuasai.

Jumlah karya dalam pembuatan tugas akhir ini berjumlah 20 lukisan, yang merupakan buah dari pemikiran sebagai hasil studi dengan pencapaian teknik dalam membuat kesan nilai rasa pada objek. Dengan prinsip deformasi melalui proses penggabungan bentuk binatang dengan pohon, pohon dengan organ tubuh, serta binatang dengan manusia. Di dalam bentuk-bentuk yang dibuat terdapat kesan lembut, kasar, kering maupun basah sebagai penggambaran masing-masing karakter objek.

Pencapaian secara visual lebih menonjolkan kesan aneh serta mengandung nilai psikis yang ditonjolkan, dengan menggugah kejiwaan seseorang. Seperti visualisasi dalam narasi objek yang di buat, di satu sisi terkesan lucu serta sisi lain terkesan menyeramkan serta menjijikan. Secara gagasan bagaimana karya yang diciptakan memiliki pesan serta makna yang tersirat, dengan berupa kritik yang bertujuan untuk perenungan secara pribadi serta kepada masyarakat luas, tentang pentingnya pelestarian lingkungan hidup.

Ada pula kendala dalam proses pencarian ide untuk membuat karya dengan jumlah 20, sehingga solusi yang dilakukan dengan mengembangkan lebih luas ide yang sudah di buat sebelumnya, seperti pada lukisan berjudul Lanskap kepala # 2 "Memotong Nafas" menggunakan objek kepala dengan hidung yang mulai terpotong dengan karya "Lanskap kepala #4 "Memotong Hijau" bentuk kepala dengan rumput sebagai bulu yang terpotong. Dengan demikian penulis sadari bahwa ada beberapa kekurangan yang perlu dikembangkan lagi, sehingga menjadi penting bila adanya apresiasi berupa kritik maupun saran dari apresiator, agar menjadi referensi guna meningkatkan kualitas karya untuk proses kedepannya dari waktu-kewaktu.

Dengan tema Tugas Akhir ini "Binatang Sebagai Inspirasi Dalam Lukisan" menekankan bahwa bagaimana mengembangkan cara pandang melalui makhluk hidup dan kehidupan, hingga membahasakan suatu fenomena melalui gaya bahasa visual yang lebih eksploratif, sehingga akan selalu berkembang melalui perubahan-perubahan yang terjadi dalam ekosistem kehidupan.

Maka dari itu dengan merespons perubahan lingkungan saat ini dengan berbagai permasalahan di dalamnya, fenomena tersebut mengingatkan bahwa pentingnya sebuah pertimbangan bagi semua hal yang ingin dilakukan, serta solusi dalam semua hal yang melingkupinya. Oleh sebab itu pelestarian lingkungan hidup secara menyeluruh sangat dibutuhkan untuk kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang, dengan kesadaran bahwa manusia bagian dari alam, maka dari itu pentingnya saling menghargai semua kehidupan, sehingga semuanya akan berjalan damai dan sejahtera dalam keutuhan ekosistem yang ada di dalamnya. Masa depan generasi penerus yang akan menerima hasil perbuatan yang dilakukan saat ini. Semua kehidupan akan tumbuh melalui interaksi secara alami hingga berkembang menjadi lebih baik.

## Daftar Pustaka

### **Buku:**

- Danesi, Marcel. (2012) Pesan Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi (Edisi ketiga). Yogyakarta: Jalasutra.
- Chaniago, Ramadhani. (2016). Biologi. Yogyakarta: Innosain.
- Eng, Madame Laura. (2011). 6 Jurus Jitu Membongkar Karakter Orang “Sebuah Buku Pegangan Untuk Memahami Orang Lain berdasarkan: Zodiak, Weton, Telapak Tangan, Tanggal Lahir, Shio, & Golongan Darah”. Yogyakarta: Citra Media.
- Junaedi, Deni. (2016). Estetika. Yogyakarta: ArtCiv.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). Nirmana. Yogyakarta: Jalasutra.
- Srinatih, I Gusti Ayu, dkk. (2010). Lontar Tantri Cerita (Kawi-Indonesia). Denpasar: Ganeca Exact.
- 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 & Jagad Art House.
- Wiana, Ketut. (2009). Keagungan Sapi. Denpasar: Pusaka Manik Geni.

### **Kamus:**

- Ali, Lukman, dkk. Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1996). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suharso dan Retnoningsih, Ana. (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Semarang: Widya Karya.

**Website:**

<http://www.rogueart.asia/ra/tag/agapetus-kristiandana>

<http://www.artnet.com/artists/agapetoes-agus-kristianda/binatang-jalang>

<http://www.galerisemarang.com/exhibition-detail>.

<http://www.galerisemarang.com/exhibition-detail>.

<https://www.google.com/search?q=arya+pandjalu&source=lnms&tbm>

<https://www.google.com/search?q=avatar+movie&tbm>

<https://www.google.com/search?q=avatar+movie&tbm>

<http://www.hypocritedesign.com/mark-ryden>

<https://www.christianrexvanminnen.com/2018/1/10/2018/1/10/hanged-mother-wolf-bouquet>

