

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Ide/gagasan yang diangkat menjadi karya seni merupakan hasil imajinasi serta pengalaman penulis dalam perjalanan hidup. Inspirasi datang melalui lingkungan sekitar, teman-teman, serta keluarga yang juga menjadi bagian penting dalam hidup manusia sejak lahir di dunia ini, masa balita, kanak-kanak, remaja, sampai dewasa. Ide serta inspirasi ini dibawa melalui proses kesenian hingga menjadi karya-karya lukis yang bisa dilihat oleh publik.

Dalam Laporan Tugas Akhir ini yang dibahas adalah mengenai "Fantasi Kostum sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis". Sesuai judulnya, karya-karya yang dihadirkan merupakan gambaran imajinasi seniman. Contohnya dalam karya "Mind Control Morning Light" digambarkan figur-figur kostum "Mind Control Morning Light" digambarkan figur-figur kostum dan figur bunga mekar, hal ini merupakan fantasi yang ada di dalam pikiran pada saat pagi hari, saat ingin memulai kegiatan dengan pikiran dan tubuh yang nyaman, segar, dan positif. Atau pada karya "Loner" yang lahir disaat merasa stress berat, dimana digambarkan sosok badut sendirian dengan latar belakang warna-warni. Karya "Snakes and Ladders" lahir disaat mengenang masa kanak-kanak. Pada karya tersebut digambarkan fantasi pemain-pemain berkostum di arena berbentuk ruangan-ruangan seperti dalam permainan ular tangga. Pemain seolah-olah berlomba menuju garis akhir permainan, karena itu kostum yang dikenakan bertema keolahragaan. Kostum yang dikenakan berbeda-beda menyesuaikan narasi yang ada pada setiap karya. Karya-karya seni ini yang kemudian menjadi sebuah bentuk terapi untuk seniman, namun juga dapat dinikmati bagi masyarakat luas. Harapannya adalah agar dapat memberi persepsi pribadi tentang kostum kepada masyarakat luas atau publik.

Tentunya dalam pembuatan karya mengalami banyak kendala-kendala seperti imajinasi yang kurang tertuangkan pada karya lukis, atau proses lukis yang memakan waktu lama. Contohnya karya "Cocoland" merupakan salah satu karya yang pertama kali dikerjakan dalam Tugas Akhir ini, namun juga karya yang terakhir selesai dikerjakan. Di tengah proses pengerjaannya, tema lukisan dirasa

terlalu sederhana atau ringan sehingga sempat ditinggalkan dengan mengerjakan lukisan yang lain.

Dalam proses pengerjaan Laporan Tugas Akhir dan 20 karya lukis di dalamnya, banyak pelajaran yang didapat seperti diantaranya: bagaimana menuangkan ide konstruktif ke dalam lukisan; menyesuaikan lukisan dengan narasi ceritanya; melakukan riset untuk berkarya; berdialog dengan dosen, seniman, maupun mahasiswa lainnya tentang berkesenian; ataupun belajar konsisten dalam berkarya. Lukisan yang menggambarkan permainan anak-anak seperti "Snakes and Ladders" merupakan contoh pembelajaran penulis bahwa permainan sederhana seperti ular tangga adalah gambaran kehidupan dimana banyak rintangan dan halangan yang akan dilewati, namun ada juga masa-masa senang dan bahagia jika berhasil melewatinya. Dari lukisan ini juga muncul pembicaraan antar teman dan dosen tentang teknik serta mengolah ide sederhana menjadi lukisan. Lukisan ini merupakan salah satu karya yang memakan waktu lama karena tingkat kerumitannya, akan tetapi di sini penulis belajar untuk menjadi lebih konsisten dan sabar dalam berkarya.

Laporan Tugas Akhir dan karya-karya yang ada di dalamnya dibuat dengan harapan agar masyarakat luas dapat menangkap makna yang ada di dalamnya dan menggunakannya untuk hal-hal yang positif. Untuk itu penulis juga berterima kasih banyak kepada teman-teman, saudara, keluarga, dosen, maupun staf ISI Yogyakarta yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran juga terbuka luas untuk siapapun yang ingin memberikan, agar di kemudian hari dapat menjadi lebih baik lagi dalam berkarya maupun berkesenian.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Arnold, Stephanie, *The Creative Spirit: an Introduction to Theatre* (New York: McGraw-Hill, 2011)

Darmawan, Hendro, *Kamus Ilmiah Populer Lengkap* (Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2013)

Douglas A. Russell, *Costume History and Style*, (New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1983)

Edwards, Paul, *The Encyclopedia of Philosophy*, (New York: Macmillan Publishing Co., Inc. & The Free Press, 1967)

Furter, P., *La Vie Morale de L'adolescent: Bases D'une pédagogie* (Neuchatel: Imprimerie Delachaux & Niestlé, 1965)

Ginberg, E. c.a., *Occupational Choice* (New York: Columbia U. Press, 1951)

Jones, Sue Jenkyn, *Fashion Design* (London: Laurence King Publishing Ltd, 2011)

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

Mikke Susanto, *Diksi Rupa* (Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, 2012)

Moeliono, Anton M. (ed. 3), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)

Monks, F.J. Dr.; Knoers, A.M.P., Dr., *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1988)

Peacock, John, *Children's Costume: The Complete Historical Sourcebook* (London: Thames & Hudson Ltd, 2009)

Rosari, Renati W., *Kamus Budaya* (Surakarta: Aksarra Sinergi Media, 2013)

Sanyoto, Sadjiman Ebdi, *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain* (Yogyakarta: JALASUTRA, 2009)

Soedarso Sp., *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Dayar Sana, 1990)