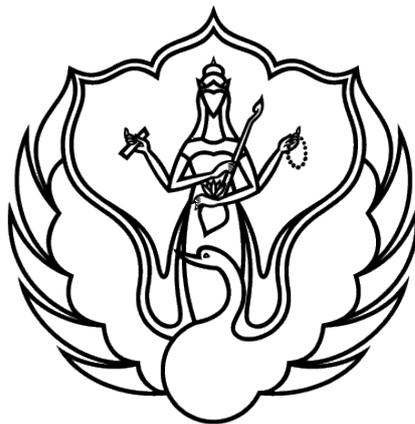


**FANTASI KOSTUM  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

Hanggita Indrasari Dewi

NIM 1312363021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

Jurnal Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

**FANTASI KOSTUM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS** diajukan oleh Hanggita Indrasari Dewi, NIM 1312363021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Titoes Libert, M.Sn.

NIP 19540731 198503 1 001

Pembimbing II

Warsono, S.Sn, MA

NIP 19760509 200312 1 001

Cognate/Anggota

Alb. Charles Andre Tanama, M. Sn.

NIP 19820328 200604 1 001

Ketua Jurusan Seni

Murni/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP 19761007 200604 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2

## A. JUDUL: FANTASI KOSTUM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

### B. ABSTRAK

Oleh:

**Hanggita Indrasari Dewi**

**NIM 1312363021**

### ABSTRAK

Kostum seringkali dikaitkan dengan praktek seni. Kostum dapat ditemukan pada pertunjukkan yang menyangkut tari, opera, dan teater. Kostum bukan hanya merupakan suatu pakaian yang digunakan dalam tata peran, namun juga dapat menjadi *statement* dalam *fashion*, atau perwakilan *fashion* pada masanya. Kostum di sini dibahas sebagai cara seniman untuk secara visual menggambarkan fantasinya.

. Ide-ide baru yang tidak bisa didapat di dunia nyata muncul dengan berfantasi. Alam sadar menjadi terangsang oleh hal-hal baru yang dianggap menarik, lalu pengalaman ini terbawa dan seringkali diingat.

Narasi yang disampaikan pada lukisan, digambarkan melalui karakter dan gerak-gerik pemakai kostumnya. Dalam karya digambarkan hasil akhir dari fantasi-fantasi yang ada dalam pikiran, terkadang fantasi ini dimaksudkan sebagai hiburan namun dalam beberapa karya membahas fenomena yang ada pada dunia nyata.

#### **Kata kunci:**

Kostum, fantasi, narasi, pop surealis.

## ABSTRACT

Costume often associated with art practices. Costume can be found in performances that includes dance, opera, and theater. Not only could a piece of clothing that can be worn on role play, costume also act as a statement on fashion, or as a representation of fashion on its era. In here costume is discussed as a way to depict the artist's phantasy.

New ideas that couldn't be obtained in the real world appear by fantasizing. Consciousness become aroused by new events or information that considered interesting, this experience then carried away and often remembered.

The paintings' narration is being depicted through the characters and their gestures. Phantasy that came to the mind is being represented through the artworks. These phantasies often intended as entertainment, however real world phenomenon is being brought up in certain artworks.

**Keyword:**

Costume, phantasy, narration, pop surrealist.



## C. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Karakter manusia sangat bergantung kepada bagaimana seseorang menanggapi suatu masalah dan situasi. Terbentuknya karakter manusia tidaklah secara instan, melainkan terbentuk hari demi hari secara perlahan. Pembentukan karakter dimulai bahkan pada saat manusia masih di dalam rahim, psikologis ibu serta berbagai macam perlakuan ibu terhadap janin dapat memengaruhi tingkah laku anak ketika lahir<sup>1</sup>. Saat umur 1-4 tahun, anak mulai mengeksplorasi kelima inderanya, meraba bentuk dan tekstur, mengenali bahasa, mencium aroma, dan sebagainya<sup>2</sup>. Saat masuk sekolah, edukasi anak bukan hanya bergantung kepada guru-guru di sekolahnya, namun pendidikan serta ajaran dari keluarga dan lingkungan berperan penting dalam pembentukan karakternya<sup>3</sup>.

Pada awal usia remaja, manusia sudah mengerti statusnya dalam tingkat sosial. Di tingkat ini, posisinya berada pada masa transisi, yaitu dari masa anak-anak ke dewasa. Selain faktor fisik yang berubah saat pubertas, kematangan emosional atau mental mulai terbentuk. Secara sadar maupun tidak sadar, remaja akan berusaha melepaskan hubungan dengan orangtua, mempunyai insting untuk membentuk jati dirinya sendiri. Identitas serta originalitas seseorang mulai muncul pada saat ini<sup>4</sup>.

Ginzberg (1951) dalam bukunya *Occupational Choice* menjelaskan bahwa pada masa remaja terdapat 3 periode, yaitu:

1. Periode *fantasi* sebelum umur 11 tahun. Saat ini anak mulai berandai-andai layaknya orang dewasa. Contohnya saat memilih cita-cita.
2. Periode *tentatif* setelah umur 11 tahun. Saat ini muncul konfrontasi antara berbagai macam perhatian, penilaian kecakapan sendiri dan pendapat akan nilai-nilai dari pihak orang lain.
3. Periode *realistis* mulai usia ±17 tahun. Di sini terjadi suatu pilihan yang definitif, timbul karena periode tentatif, dengan kemungkinan-kemungkinan praktisnya. Timbul proses menimbang-nimbang perhatian, kecakapan, serta kemungkinan-kemungkinan yang optimal.<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Monks, F.J. Dr.; Knoers, A.M.P., Dr., Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1988, p. 94.

<sup>2</sup> Monks, *ibid.*, pp. 96-97.

<sup>3</sup> Monks, *ibid.*, p. 180.

<sup>4</sup> Monks, *ibid.*, p. 253.

<sup>5</sup> Ginzberg, E. c.a., *Occupational Choice*, New York: Columbia U. Press, 1951, Monks, *ibid.*, p. 296.

Pada akhir masa remaja mulai memasuki dewasa, manusia sudah dapat hidup sendiri, dengan pilihannya sendiri, mengambil inisiatif-inisiatif baru, mempunyai perspektif akan kehidupan di depannya.

Pada saat dewasa pemikiran manusia mulai matang serta lebih stabil dan bijak dalam mengambil keputusan. Kebijakan seseorang ini dipengaruhi oleh pengalaman-pengalamannya sejak usia anak sampai remaja. Saat dewasa, pembentukan psikis dan mental seseorang sudah mencapai tahap matang.<sup>6</sup> Berdasarkan pemaparan tersebut ditunjukkan bahwa perkembangan, pengalaman, lingkungan seseorang berpengaruh ke dalam kehidupannya, hal ini yang menyebabkan muncul dan berkembangnya ketertarikan seseorang akan hal-hal yang disenanginya.

Seiring dengan perkembangan globalisasi, teknologi komunikasi semakin berkembang, informasi tersebar dengan sangat cepat pada media sosial. Dalam dua dekade terakhir semenjak berkembangnya internet, manusia bisa mendapat dengan cepat dan detail akan informasi yang tidak bersentuhan langsung dengannya. Contohnya, pada hari ini siapa pun dapat mengakses informasi tentang NASA (*National Aeronautics and Space Administration*), makanan apa yang astronot makan di luar angkasa, atau kegiatan apa saja yang mereka lakukan di ISS (*International Space Station* atau Stasiun Luar Angkasa Internasional). Keinginan untuk menjadi orang lain semakin kuat sebagaimana semakin cepatnya informasi menyebar. Berimajinasi sebagai orang lain, sedikit mengangkat beban akan masa lalu penuh kegelisahan dan depresi. Namun peran informasi terasa belum cukup untuk sepenuhnya lari dari masa kelam yang dialami.

*Video game* memiliki pengaruh besar pada perkembangan imajinasi anak. Pemain dapat berinteraksi dengan karakter di dalam permainan ataupun dengan orang lain. Seiring munculnya internet, *video game* berkembang menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat dunia. Sekarang pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya tanpa batas wilayah. Interaksi ini menjadi penting dalam perkembangan karakter seseorang, terlebih jika kurangnya interaksi dengan orang lain secara

---

<sup>6</sup> Monks, *ibid.*, p. 458.

langsung. *Video game* dan media sosial membantu berinteraksi sesama manusia. Karakter-karakter dalam *video game* yang menarik secara visual, mengundang para pemainnya untuk berinteraksi dalam dunia nyata. Selain itu, karakter-karakter ini mendukung imajinasi dalam pembentukan visualisasi kostum.

Kostum merupakan suatu bentuk pakaian yang didistorsikan dari pakaian yang kita gunakan sehari-hari. Pakaian dalam bentuk kostum dapat mengekspresikan suasana hati pemakainya atau sebaliknya, untuk dapat dilihat sebagai orang lain. Dalam hal ini, kostum merupakan hasil dari stimulasi di otak akan pengalaman-pengalaman yang ingin dirasakan oleh seniman. Secara prakteknya, jika seseorang menggunakan kostum, maka orang itu akan dianggap sebagai suatu karakter tergantung apa yang dipakainya. Misalnya jika seseorang menggunakan kostum bajak laut, maka ia secara langsung mengadopsi sifat-sifat dan karakteristik bajak laut. Menggunakan kostum juga badut dapat menjadi hiburan untuk siapa pun yang melihatnya.

Sejak lahir sampai balita, pakaian anak masih merupakan pilihan orangtuanya. Meskipun seringkali pakaian digunakan untuk kegunaannya, di saat-saat tertentu terkadang anak akan dikenakan kostum oleh orangtuanya. Contohnya saat perayaan ulang tahun atau saat *halloween*.

*Cosplay* atau *costume player* yang populer di Jepang juga sangat populer pada anak-anak remaja. Bagaimana mereka bisa menjadi tokoh yang mereka idolakan. Pada akhir masa remaja sampai dewasa mengalami masa realistis yang pilihan-pilihannya lebih praktis dan optimal. Pada saat ini juga anak sudah lepas dari tanggung jawab orangtuanya dan memilih jalannya sendiri.

## 2. Rumusan Masalah

Beberapa hal yang menjadi permasalahan yang akan diuraikan dalam karya tulis maupun karya seni adalah sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk karakter kostum seperti apa yang menarik untuk diekspresikan dalam bentuk fantasi pada karya seni lukis?

2. Lukisan dengan teknik-teknik dan warna-warna yang tepat untuk mengangkat karakter dalam lukisan?

### 3. Tujuan dan Manfaat

Pembuatan karya seni juga memiliki tujuan dan manfaat, diantaranya:

1. Memperkenalkan serta menjelaskan fantasi kostum kepada masyarakat umum.
2. Agar masyarakat umum dapat menghargai dan memahami kostum.
3. Mengubah persepsi tentang kostum dalam kehidupan sehari-hari.

### 4. Teori dan Metode

#### a. Teori

Ketika menjalani kehidupan hari demi hari, manusia tentunya akan dipertemukan dengan masalah dan rintangan. Manusia memiliki kesempatan untuk bisa memilih berbagai opsi dalam menghadapi masalah-masalah tersebut. Opsi inilah yang menjadi kebingungan, pilihan mana yang tepat untuk menghadapi masalah satu dengan masalah yang lain? Seringkali kebingungan muncul dan membuat pertanyaan-pertanyaan di dalam kepala, kemungkinan-kemungkinan yang bisa atau mungkin terjadi, kemungkinan buruk dan baik, kemungkinan mana yang akan menghasilkan kesempatan terbaik.

Imajinasi tentang kostum sudah berkembang sejak masih balita. Bagaimana pakaian yang dikenakan oleh orangtua dapat merepresentasikan gender, atau saat menghadiri acara ulang tahun menggunakan busana pesta dan disuguhi kekonyolan serta kostum yang dikenakan badut. Memori ini masih melekat di ingatan karena menyisakan kenangan yang menyenangkan. Eksplorasi lebih dalam dialami saat remaja, yaitu saat mengenal kultur luar negeri yaitu *cosplay* atau *costume player* dalam acara-acara pentas seni. Di usia ini mulai mengeksplorasi hal-hal baru yang berkaitan dengan kesenangan pribadi. Di akhir masa remaja dan memasuki masa dewasa, pemikiran

sudah menjadi praktis. Meskipun begitu, memori akan masa kecil masih melekat erat. Pada masa ini sudah mengeksplorasi kostum untuk dewasa, bagaimana fungsi dan kegunaannya dalam hal ekspresi tidak hanya dari aspek visualnya saja. Menonton berbagai film, pertunjukkan teater, serta menghadiri pesta *halloween* menjadi referensi dan asupan pribadi tentang kostum. Stephanie Arnold (2011) memaparkan bahwa kostum dapat menggambarkan dunia fantasi ataupun menunjukkan kemiskinan. Kostum juga bisa menempatkan seorang karakter dalam hal waktu, tempat, dan status sosial. Kostum bisa bersifat simbolik maupun realistik.<sup>7</sup>

Selain pengamatan di atas, pengamatan lainnya meliputi pengalaman sehari-hari yang dialami sejak masa kecil. Melalui pengamatan, otak manusia akan merasakan rangsangan atau stimuli. Rangsangan dapat berasal dari mana saja, apa yang kita lihat, dengar, dan rasakan di sekitar kita. Rangsangan inilah yang nantinya berkembang menjadi sebuah ide.

Dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini, selain dari *video game*, ide juga berasal dari menonton seri televisi, film dan atau film kartun, menyimak berita-berita penemuan terbaru, fakta kehidupan, pengalaman jalan-jalan dan beredukasi di dalam dan luar negeri, serta inspirasi dari kehidupan orang-orang terdekat.

Pengalaman melihat, mendengar, dan merasakan, memunculkan ide dan inspirasi di dalam otak. Ide dan inspirasi ini yang nantinya diolah menjadi imajinasi. Imajinasi bagi seorang seniman adalah materi penting untuk membuat karya seni. Tanpa imajinasi, kita tidak bisa menginspirasi orang lain maupun diri sendiri. Imajinasi seniman pada Laporan Tugas Akhir ini digambarkan dengan fantasi yang ada di pikiran seniman saat sedang terinspirasi. Seringkali manusia lelah akan realita kehidupannya yang pahit sehingga memilih untuk menjauhi realita itu, bisa dengan cara bermimpi saat tidur, berimajinasi saat sadar (*daydream*), bisa juga di bawah pengaruh

---

<sup>7</sup> Arnold, Stephanie, *The Creative Spirit: an Introduction to Theatre*, New York: McGraw-Hill, 2011, p. 177.

alkohol. Ide-ide baru yang tidak bisa didapat di dunia nyata muncul dengan berfantasi. Alam sadar kita menjadi terangsang oleh hal-hal baru yang dianggap menarik, lalu pengalaman ini terbawa dan seringkali kita ingat. Pada hal ini yang dibahas adalah fantasi kostum. Seringkali dibayangkan oleh pemikiran dimana bisa menjadi orang lain secara bersamaan dalam menghadapi kejadian-kejadian di dalam kehidupan. Contohnya, saat masih kecil kita seringkali ditanyakan apa cita-cita kita saat tumbuh dewasa. Pertanyaan itu menyangkut di otak seniman, jika dulu sering berenang dibanding menggambar, apakah akan menjadi atlit daripada seniman saat tumbuh dewasa? Apakah pilihan yang diambil sudah tepat? Bagaimana jika kita memilih kemungkinan yang lain? Teori kemungkinan ini diperkenalkan oleh Irwin Schrodinger yang sering dikenal dengan istilah 'kucing Schrodinger' atau '*Schrodinger's cat*'. Berdasarkan pemikiran-pemikiran ini muncullah imajinasi tentang kostum. Kostum banyak dikaitkan dengan aksi panggung atau teater, tata peran. Kostum juga bisa dikaitkan dengan tata busana (*fashion*). Pada hal ini yang dibahas adalah perpaduan di antara keduanya, yakni kostum bukan hanya merupakan suatu pakaian yang digunakan dalam tata peran, namun juga dapat menjadi *statement* dalam *fashion*, atau perwakilan *fashion* pada masanya. Selain fungsinya, kostum juga seringkali dikaitkan dengan praktek seni. Kostum dapat ditemukan pada pertunjukkan yang menyangkut tari, opera, dan teater.

Kostum di sini dibahas sebagai cara seniman untuk secara visual menggambarkan fantasinya, keinginannya untuk menghibur siapa saja yang melihat karyanya, serta sebagai pernyataan bahwa kostum dan *fashion* saling berkaitan satu sama lain. Narasi yang disampaikan pada lukisan, digambarkan melalui karakter dan gerak-gerik pemakai kostumnya. Dalam karya digambarkan hasil akhir dari fantasi-fantasi yang ada dalam pikiran, terkadang fantasi ini dimaksudkan sebagai hiburan namun dalam beberapa karya membahas fenomena yang ada pada dunia nyata.

## b. Metode

Proses awal meliputi pengamatan akan kejadian di sekitar, juga meliputi pengalaman-pengalaman pribadi. Pengamatan dan pengalaman ini kemudian diubah menjadi ide yang akan dituangkan pada kanvas. Karakter-karakter dalam kostum digambarkan dalam suasana tertentu dalam lukisan, dengan warna-warna dengan intensitas tinggi. Karakter dalam lukisan juga memiliki bentuknya masing-masing yang berbeda-beda di setiap lukisan. Lukisan digambarkan dengan gaya pop art, kartun, gambaran simplifikasi dari obyek yang menjadi panutan dalam menggambar karakter.

### 1) Garis

Garis merupakan goresan, perbaduan antara titik-titik yang sejajar sehingga membentuk satu kesatuan. Garis yang digunakan meliputi garis nyata dan garis semu. Garis nyata yaitu garis yang wujudnya terlihat secara langsung sebagai hasil dari goresan. Dalam karya, garis nyata digunakan untuk mendefinisikan bentuk objek agar terlihat lebih detail. Garis semu merupakan garis yang dibentuk dari garis atau bidang lainnya yang menghimpit satu bidang kosong di tengahnya sehingga menimbulkan goresan semu atau tidak nyata. Garis semu dapat terbentuk secara sengaja maupun tidak sengaja. Dalam hal ini garis semu terbentuk dengan mengaplikasikan tape atau lakban pada garis kosong, melukis melewati lakban tersebut, lalu melepas lakban sehingga terbentuk satu garis yang tidak terkena cat.

### 2) Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan<sup>8</sup>

Warna-warna dengan intensitas warna yang cemerlang digunakan untuk penggambaran objek utama, dipadukan dengan

<sup>8</sup> Sanyoto, Sadjiman Ebdi, *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2009, p. 73.

tingkatan hue yang berbeda ataupun kontras. Lalu objek pendukung dan latar belakang digambarkan dengan warna dengan tingkatan intensitas yang lebih suram, ataupun dicampur dengan value warna lebih terang atau lebih gelap tergantung pada suasana lukisan.

### 3) Bentuk

Bentuk merupakan perpaduan garis yang menimbulkan suatu wujud atau figur. Bentuk bisa memiliki sifat representasional, simbolik, maupun abstrak. Bentuk representasional merupakan bentuk yang dibuat berdasarkan bentuk aslinya pada dunia nyata, bentuknya tidak mengalami perubahan yang drastis. Bentuk simbolik merupakan bentuk yang dibuat dengan mewakili unsur-unsur yang ada pada bentuk aslinya. Bentuk abstrak yaitu bentuk yang tidak mewakili unsur apapun. Biasanya bentuk ini merupakan bentuk geometris pada karya.

### 4) Tekstur

Tekstur yaitu sifat permukaan lukisan. Tekstur dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu tekstur halus dan tekstur kasar. Tekstur halus bisa juga disebut tidak memiliki tekstur. Sebagian besar tekstur ini digunakan pada karya sehingga karya memiliki sifat flat atau rata. Tekstur kasar dapat dibuat oleh lapisan cat yang tebal ataupun dengan campuran material lainnya. Pada karya, tekstur kasar hanya pada bidang-bidang yang telah diaplikasikan banyak cat.

### 5) Gaya Lukisan

Gaya yang digambarkan pada karya merupakan gaya tersendiri seniman. Gaya ini merupakan gabungan dari gaya pop dan pop surealis.

**D. PEMBAHASAN KARYA**

**Gambar 5. "Cocoland", 2018**

Cat Akrilik di Atas Kanvas, 150 cm × 70 cm (Sumber: Dok. Galih)

Lukisan "Cocoland" menggambarkan fantasi di alam serba manisan coklat. Mulai dari permen, biskuit, donat, coklat cair, dan sebagainya. Coklat menjadi daya tarik sendiri bagi anak-anak. Inspirasi membuat lukisan ini muncul saat menghadiri beberapa acara dengan suguhan air terjun coklat, dimana pengunjung dapat memilih manisan atau buah, ditusuk pada tusuk bambu, lalu menaruh di bawah aliran coklat cair. Suguhan ini cenderung ramai dikunjungi anak-anak dengan wajah-wajah ceria.

Objek-objek dalam lukisan ini menggambarkan berbagai makanan yang dapat dipadukan dengan coklat seperti donat, kue kuki, buah stroberi, buah ceri, cemilan *Pocky*, kacang-kacangan, dan permen. Figur-figur yang berenang di kolam dan air terjun coklat menggambarkan keceriaan anak-anak saat membuat versi hidangan coklatnya sendiri.





**Gambar 6. "Loner", 2018**

Cat Akrilik di Atas Kanvas, 150 cm × 70 cm (Sumber: Dok. Munif)

Seniman, musisi, aktor, atau siapapun yang bergerak dalam bidang hiburan dapat memiliki reputasi sendiri-sendiri. Dari reputasi itu, entertainer memiliki dua sisi: sisi yang diperlihatkan kepada media dan orang lain di sekitarnya, serta sisi yang diperlihatkan untuk diri sendiri. Terkadang ini menjadi beban tersendiri, menyembunyikan perasaan personal dari orang lain.

Sosok badut dalam lukisan "Loner" digambarkan sedang menyendiri di sekeliling dinding warna-warni yang menggambarkan bahwa karakter yang dipertunjukkan seseorang kepada umum belum tentu sama dengan karakter personalnya. Lukisan ini merepresentasikan seseorang yang sedang tidak nyaman dengan tubuh dan pikirannya sendiri. Hal ini berasal dari pengalaman personal dimana suatu saat ingin keluar/melenceng dari karakter pribadi.





**Gambar 1. "Space Bloomer (Second Stage)", 2018**  
Cat Akrilik di Atas Kanvas, 100 cm × 100 cm (Sumber: Dok. Munif)

Lukisan "Space Bloomer (Second Stage)" merupakan lanjutan fantasi yang dikembangkan dalam lukisan "Space Bloomer (Early Stage)". Dalam lukisan ini, digambarkan tahap selanjutnya pada pengembangan organisme tumbuhan di luar angkasa. Di tahap ini digambarkan para astronot sedang merawat serta mengawasi tumbuhan. Tumbuhan yang hidup di luar angkasa digambarkan sebagai upaya penyelamatan makhluk hidup di bumi yang tanahnya habis dikonsumsi manusia untuk membangun tempat tinggal.

## E. KESIMPULAN

Ide yang dibahas dalam Laporan Tugas Akhir ini 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. 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. 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. Dari lukisan-lukisan juga muncul pembicaraan antar teman dan dosen tentang teknik serta mengolah ide sederhana menjadi lukisan..

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.

## F. DAFTAR PUSTAKA

### Buku

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

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

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

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

