

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan ini menunjukkan adanya kedekatan relasi antara ide-ide surealisme, sampul-sampul album, serta kedekatannya dengan alur berpikir dalam proses kreatif. Surealisme merupakan penggambaran atas logika berpikir yang tidak bisa dianalogikan dalam terapan nyata (realis), oleh karena itu ide-ide surealis bergerak pada tem-tema yang tidak dapat ditemui sehari-hari. Begitu pula dengan tema-tema yang diangkat dalam musik metal, terdapat tema-tema yang kadang tidak pernah kita lihat, namun menjadi analogi yang sering dipakai sehari-hari, seperti baik dengan malaikat, jahat dengan iblis. Ide-ide surealis pun dapat berkembang lebih dari analogi yang setipe, misalkan baik sebagai setan, dan jahat sebagai iblis, sesuai dengan konteks yang dibawa dalam ide-ide yang berkembang.

Proses kreatif dalam menelaah ide-ide yang kompleks memberikan penjelasan dalam logika berpikir para kreator dengan ide-ide yang tidak terbayang sebelumnya. Ide-ide tersebut sendiri berasal dari input-input yang telah dibangun dari pengalaman hidup dan diolah melalui nalar maupun ketidaksadaran. Hal ini yang menjadikan proses kreatif menjadi penting, terutama pada aspek visual: melihat rekam jejak atas pengalaman-pengalaman yang tidak dapat dijelaskan melalui verbal, serta melihat kemungkinan-kemungkinan atas segala pengalaman yang pernah disadari atau belum disadari. Hal ini menjadi penting dalam menelaah kembali peran desain dalam masyarakat serta para perancangannya. Desain tentu bergerak dalam ruang masyarakat, memberikan dampak dalam membangun kebudayaan serta memberikan beragam input pada para audiens yang melihatnya.

Tentu tidak seluruh orang menelaah apa yang terjadi dibalik sebuah rupa yang dirancang, yang kadang disebut *final oriented*, hanya melihat apa yang ditampilkan, tidak melihat proses dalam perancangannya. Ini lah mengapa penelitian dan bentuk-bentuk publikasi atas pentingnya proses kreatif perlu dihadirkan dalam masyarakat. Selain kepada masyarakat, pihak kreator, dapat mempelajari serta mengenali bagaimana sebuah proses dilakukan. Proses kreatif menjadi penting melihat bagaimana pentingnya brainstorming ide, dan tidak hanya menghadirkan desain yang sekedar estetis. Proses kreatif menjadikan sebuah bahan pembelajaran dalam mengenali orang lain serta menghargai kembali proses yang telah dialami oleh diri sendiri.

B. Saran

Perancangan ini jauh dari kata sempurna melihat tidak lengkapnya data yang dikumpulkan karena garis batas yang tipis antara Proses kreatif, psikoanalisis, behaviorisme, dan neuro-sains. Melihat kemungkinan konten yang banyak, penulis mengalami kesulitan dalam memberikan batasan atas kemungkinan-kemungkinan yang muncul, terutama melihat bahwa proses kreatif seseorang dalam satu aspek telah membuka beragam pengalaman yang bahkan tidak diketahui, bahkan oleh orang yang mengalaminya. Selain itu, penulis cukup kesulitan dalam membangun imajinasi sureal dalam yang dikemas secara subliminal.

Membuat sebuah karya subliminal tidaklah mudah, perlu pengolahan yang lama atas hasil penelitian dan membangun alur cerita, hal inilah yang dapat membuat tiap pembacanya menghasilkan terlampau banyak spekulasi dan justru tidak dapat mengarahkan ide cerita dengan mudah. Di sisi lain, jika hanya membuat cerita yang bersifat gamblang, penuh fakta, tanpa cerita yang imajinatif sudah terlampau banyak, dan hal inilah yang perlu dikembangkan lagi baik dari segi penulis maupun institusi: Perlunya pembelajaran lebih dalam dan luas dalam membuat cerita. Lagi pula pembaca modern saat ini sudah dijejali terlampau banyak informasi berupa fakta, atau kelihatan seperti fakta, sehingga hiburan berupa cerita yang mengalir dan imajinatif diperlukan kembali, bukan

sekedar cerita yang dipaksakan dan berujung dengan beragam fakta-fakta, himbauan-himbauan, apapun, yang akhirnya bersikap menggurui. Bukan menceritakan sekaligus menjejali konten yang mendidik, namun memberikan pesan tanpa perlu mendistraksi unsur dari hiburan yang disadurkan sehingga pesan utama yang disampaikan hanya tidak sekedar menjadi data di buku namun membekas pada para pembaca.

Dalam pengolahan karya sendiri, pendekatan menggunakan beberapa gaya sangat diperlukan dalam menonjolkan kondisi serta konteks yang dibahas, namun dilain sisi, penentuan aspek dalam panel dan penataan panel merupakan hal yang bagi penulis sendiri cukup sulit dilakukan dalam menampilkan suasana yang dibangun. Fokus pada figur menjadi fokus yang terlapau ditonjolkan dalam novel grafis ini dalam menyampaikan alur cerita, namun penguatan tokoh masih sangat minim melihat waktu pengerjaan yang terhitung sedikit dan tidak berimbang dalam penelitian konten. Di sisi lain, penggunaan warna hitam putih dapat membangun kedalaman cerita dari awal hingga klimaks, namun terdapat beberapa aspek yang terkait warna lain diluar hitam dan putih, misalkan biru dan merah, perlu ditampilkan atau dikemas ulang sehingga dapat menampilkan konteks secara lebih detail.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Boneff, Marcel, (1998) *Komik Indonesia*, Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.

Campbell, David (1986) *Mengembangkan Kreativitas*, Yogyakarta: Kanisius.

Hjelm, Titus, Keith Kahn-Harris dan Mark LeVine (2012) *Heavy Metal As Controversy And Counterculture*, Sheffield: Equinox Publishing.

McCloud, Scott, (2001) *Understanding Comics*, Jakarta: Kepustakaan Populer Graamedia.

McCloud, Scott, (2006) *Making Comics*, New York: Harper Collins Publishers.

Middleton, Richard, (2006) *Voicing The Popular: On The Subjects Of Popular Music*, New York: Routledge.

Munandar, Utami, (2002) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.

Piper, Jonathan, (2013) *Locating Experiential Richness In Doom Metal*, San Diego: eScholarship University of California Electronic Theses and Dissertations; (<http://escholarhip.org/uc/item/7bq7387s>).

Sternberg, Robert J., (1999) *Handbook Of Creativity*, Cambridge: Cambridge University Press.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, (2005) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Weinstein, Deena, (1991) *Heavy Metal: The Music And Its Culture*, Boston : Da Capo Press.

B. ARTIKEL

Astina, I Gde. (2009) *Let The Devil Speak*. Rolling Stone Indonesia, Oktober. Hlm. 14.

Editorial Hai. (2012) *Rock Indonesia Bergema*. Hai Magazine, September. Hlm. 27.

C. FILMOGRAFI

Kaminski, Bernie. 2001. *VH1: 80's Metal Documentary*. Warner-Amex Satellite Entertainment, 42 mins.

Urasawa, Naoki. 2014. *Manben Season 1 Episode 0*. NHK Japan. Tokyo, Japan, 44 mins.

