

## BAB V

### PENUTUP

Terciptanya hasil karya seni berawal dari ide atau gagasan yang disiapkan sebagai dasar pembuatan lukisan ini. Ide atau gagasan terwujud dari proses kreativitas yang muncul dari pengalaman, pengamatan, serta pengetahuan pribadi ketika menghadapi berbagai persoalan. Inspirasi berkembang melalui pengalaman, imajinasi, lingkungan sekitar bersama teman-teman, serta permainan sewaktu usia kanak-kanak yaitu mainan *plastisin* dan Lego. Lukisan merupakan bentuk media yang dapat menyalurkan visualisasi ide melalui elemen-elemen yang sederhana dan menarik agar dapat dibawa ke publik hingga dinikmati oleh penikmat seni.

Dalam Tugas Akhir ini memilih judul “*Doodle Art* Imajinasi Mainan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni”. Sesuai judulnya, karya-karya yang ditampilkan merupakan garis besar gambar imajinasi dari penyederhanaan mainan *plastisin* dan Lego. Adapun halangan dan kendala dalam pengerjaan karya tulis dan pembuatan karya seni lukis tersebut contohnya adalah kurang tersedianya tempat untuk proses pengerjaan Tugas Akhir dikarenakan tidak sama seperti dahulu karena adanya kejadian-kejadian yang tidak diinginkan antar lain kehilangan benda-benda di gedung Seni Murni sehingga proses pengerjaan harus dilakukan di tempat individu. Dalam proses pengerjaan lukisan pada karya lukis “*Don't Be Arrogant*” memakan waktu paling lama dari pengerjaan lukisan-lukisan lainnya. Lukisan tersebut menghabiskan waktu hingga tiga hari pengerjaannya.

Proses Laporan Tugas Akhir yang menampilkan 20 karya lukisan, banyak pembelajaran yang didapat di antaranya, penulis menikmati pengerjaan setiap prosesnya sehingga lukisan bisa terselesaikan dengan maksimal. Bagaimana mengingat kembali mainan kanak-kanak ketika jaman sekolah yang sederhana. Konsisten akan karya, karena dalam ide yang dikembangkan berkesinambungan dengan setiap lukisannya. Dari lukisan ini muncul juga ide yang dapat membuat penulis lebih peduli dengan lingkungan sekitar.

Laporan Tugas Akhir dan karya-karya lukisan dibuat dengan harapan dapat bermanfaat bagi semua masyarakat luas penimkat seni dan menjadi referensi untuk mengembangkan kreativitas bentuk-bentuk yang dapat diaplikasikan melalui lukisan. Penulis juga banyak berterima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam terwujudnya karya tulis dan karya seni ini. Kritik dan saran terbuka luas dari semua penikmat seni karena sangat bermanfaat di kemudian hari dalam melanjutkan kreativitas yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2008)

Fatimaningrum, Arumi Savitri, *Pengembangan Panduan Permainan Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini* dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.5, Ed.1 (Juni 2016)

Kartika, Darsono Soni, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004)

Rahmat, Agus, *Humor dan Homo Ludens* dalam *Extension Course Filsafat dan Budaya: I Think, Therefore I Laugh*, *Jurnal Filsafat Humor Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan*, No.2 (2014)

Susanto, Mikke, *Diksirupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, (Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House, 2012)

### Website :

[jayce-o.blogspot.com](http://jayce-o.blogspot.com)

[www.cassart.co.uk/blog/the-history-of-the-doodler.htm](http://www.cassart.co.uk/blog/the-history-of-the-doodler.htm)

[www.infoplease.com](http://www.infoplease.com)

[www.mtmccclanahan.com](http://www.mtmccclanahan.com)

[www.doodleartsmagazine.com/doodle-handbook-doodle-history/](http://www.doodleartsmagazine.com/doodle-handbook-doodle-history/)

[www.m.liputan6.com](http://www.m.liputan6.com)

[www.kupang.tribunnews.com](http://www.kupang.tribunnews.com)

[www.hidupsimpel.com](http://www.hidupsimpel.com)

[www.sparkletart.com](http://www.sparkletart.com)