

BAB V

PENUTUP

Berkarya adalah sebuah proses pengolahan gagasan seorang seniman yang ingin mengungkapkan perasaan, pengalaman dan pola pikirnya yang dituangkan menjadi sebuah karya seni. Ketertarikan penulis pada visual horor yang disebabkan oleh pengalamannya membuat penulis ingin membuat karya seni dengan visualisasi yang menyeramkan. Namun, karya seni diciptakan tidak hanya untuk kebutuhan estetika saja, selain itu penulis ingin karya seni dapat di jadikan media untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Karya seni dapat diciptakan dengan berbagai tujuan, tujuan yang muncul bisa untuk dirinya sendiri maupun untuk lingkungan di sekitarnya. Kebutuhan untuk merefleksikan diri atas pengalaman yang dialami maupun yang diamati pada sekitar lingkungan dirasa cukup penting untuk penulis. Mengakui kesalahan adalah hal yang cukup sulit untuk dilakukan manusia. Hal ini yang menjadi inspirasi pembuatan karya dalam tugas akhir yang berjudul “Visualisasi Horor dalam Karya Seni Patung sebagai Media Penyadaran Perilaku Menyimpang”. Ketertarikan dan kegelisahan tersebut lalu dituangkan menjadi 8 karya patung, dengan objek potongan figur manusia dengan visual menyeramkan, sebagai media ekspresi dan pengingat perilaku negatif agar menjadi pribadi yang lebih baik.

Dalam proses pembuatan karya patung, banyak pengaruh yang datang dari kegiatan seniman maupun diluar diri seniman. Membaca komik, mendengarkan musik, menonton film, pengalaman selama perkuliahan dan juga berdiskusi dengan teman-teman menjadi pengaruh dalam pembentukan karya. Kehidupan yang terjadi beberapa tahun ini pun menjadi pengaruh pengerjaan tugas akhir yang dikerjakan. Banyaknya konflik yang bermunculan dari konflik pemilu hingga pandemi membuat penulis mendapat pelajaran penting tentang perilaku manusia, yang menyebabkan penulis semakin menghayati karya yang dibuat.

Judul yang diangkat penulis memberikan banyak energi positif bagi dirinya, perihal mencari dan menyelesaikan suatu masalah, membuat penulis berkontemplasi akan perilaku yang telah diperbuat oleh diri sendiri maupun orang

lain. Sehingga hal ini dapat menjadi ajang refleksi diri dan berfikir tentang sebab akibat yang akan diperoleh jika melakukan perbuatan buruk. Menyelaraskan visual dengan konsep yang dipilih menjadi tantangan tersendiri yang dialami penulis. Setiap karya memiliki keunikan dalam proses pembuatannya. Kesulitan terjadi ketika menuangkan konsep pada karya patung, karena objek yang dihasilkan harus dibuat menjadi sesederhana mungkin. Penulis harus memikirkan objek yang bisa merepresentasikan konsep yang diangkat. Tetapi, hal tersebut tidak mempengaruhi semangat penulis dalam pembuatan karya tugas akhir, tetapi menjadi pengasah proses berfikir dan menggali potensi diri. Ketertarikan dan kebiasaan penulis pada visual horor membuat kemudahan pada saat pembuatan figur yang diciptakan.

Dalam pembentukan karya penulis banyak mendapatkan suatu hal yang baru seperti membentuk dan menyusun berbagai macam media, media hasil pabrikaan maupun alam yang dibentuk menjadi satu kesatuan dan dapat memberi makna baru. Pemberian tekstur pada karya patung membuat efek luka yang dibuat semakin nyata. Pewarnaan menggunakan cat akrilik, kuas, dan roll spon dengan teknik pewarnaan layer tipis dan tebal membuat warna pada karya memunculkan efek-efek luka dengan sendirinya, hal tersebut ditimbulkan oleh tinggi dalamnya tekstur pada karya patung, seperti efek darah pada daging yang natural sehingga membuat karya semakin tampak menyeramkan. Pendisplayan karya-karya penulis tidak hanya di letakan pada *base* saja, tetapi juga pada dinding dan diinstal menggantung, hal ini membuat tantangan penulis untuk memikirkan komposisi yang tepat untuk mendisplay karyanya dengan tepat.

Semua karya tugas akhir yang dibuat diharapkan membuat visualisasi horor tidak hanya memberikan kesan menyeramkan secara visual saja tetapi diharapkan dapat menjadi media kontemplasi yang dapat menjadi pengingat penulis dalam berperilaku untuk semakin mawas diri dan lebih bijak atas perilaku yang dilakukan dalam kehidupan. Karya-karya yang diciptakan diharapkan menjadi hal positif tidak hanya untuk penulis saja, tetapi bagi publik yang mengapresiasi karya tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

Fahy, Thomas, *The Philosophy of Horror*, Kentucky: The University Press of Kentucky, 2010

Hisyam, Ciek Juliyanti, *Perilaku Menyimpang : Tinjauan Sosiologi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018

Ito, Junji, *Tomie*, USA: VIZ MEDIA, 2018

Jazuli, Muhammad, *Sosiologi Seni Edisi 2 : Pengantar dan Model Studi Seni*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014

Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*, Bandung: Rekayasa Sains, 2017

Santoyo, Sadjiman Ebd, *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jala Sutra, 2009

Soedarso, Sp., *Seni Patung Indonesia*, Yogyakarta: BP ISI, 1992

Soedarso, Sp., *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Dayar Sana, 1990

Sugono, Dendy (PR.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2008

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan*, Yogyakarta: Dicti Art Laboratory, 2011

Susanto, Mikke, *Menimbang Ruang Menata Rupa Edisi Revisi*, Yogyakarta: Dicti Art Laboratory, 2016

JURNAL :

Anantasari, M.L, *Model Refleksi Graham Gibbs Untuk Mengembangkan Religiusitas :Jurnal Teologi*, Th.I/02, November 2012

Pamono, “*Nilai dan Norma Masyarakat*” dalam *Filsafat: Jurnal Filsafat “Wisdom”*,Seri 23, November 1995

Zaenuri, A. & Lestari, W., *Seni Pembebasan: Estetika Sebagai Media Penyadaran “Jurnal Harmonia”*, Vo IX/01, Juli 2011

WEB:

www.ashabul-muslimin.tk.pdf.2012 (diakses pada tanggal 21 Maret 2020, Jam 14.20 WIB)

<https://fjb.kaskus.co.id/product/50a2004bdb9248180f0000ca/majalah-hidayah---pt-variapop-group/> (diakses pada tanggal 21 Maret 2020, Jam 15.15 WIB)

<https://Loudwire.com/slayer-reign-in-blood-facts/> (diakses pada tanggal 7 April 2020, Jam 19.21 WIB)

[www.warningmagz.com/wp-content/uploads/2018/05./](http://www.warningmagz.com/wp-content/uploads/2018/05/) (diakses pada tanggal 10 April 2020, Jam 09.22 WIB)

id.pinterest.co/pim/585749495268169582/ (diakses pada tanggal 10 April 2020, Jam 10.02 WIB)

www.instagram.com/p/BIm8MmShBzzr (diakses pada tanggal 13 April 2020, Jam 13.33 WIB)

www.instagram.com/p/B5R6otrJ6B./ (diakses pada tanggal 13 April 2020, Jam 13.42 WIB)