BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam proses pembuatan karya seni terutama seni video, kita tidak mungkin terlepas dari bidang ilmu lain di luar dari kesenian itu sendiri. Misalnya ilmu politik, ilmu sosial, estetika dan filsafat. Hal ini disebabkan karena untuk mendapatkan ide atau gagasan, terlebih dahulu merasakan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar kita. Untuk itu sebagai seorang pelaku seni seharusnya kita peka dan merasakan gejala-gejala yang terjadi. Sehingga gagasan awal ini dapat terus mengalir menjadi ide. Adapun gagasan awal tersebut bukan hanya sebuah peristiwa atau kejadian yang dialami, namun juga berdasar dari rangsangan yang masuk melalui panca indra. Misalnya dengan membaca buku, majalah, atau koran, melihat televisi, mendengarkan radio, atau mengakses internet. Rangsangan yang kita tangkap adalah bahan-bahan kreatif yang belum matang. Untuk itu perlu untuk membuat riset tentang permasalahan tersebut. Riset yang di maksud dengan menggumpulkan sebanyak-banyaknya materi latar belakang permasalahan, dan hal-hal detail yang menyertainya. Dengan demikian pekerja seni/ mahasiswa seni juga dituntut harus dapat melakukan penelitian yang mendalam, obyektif dan yang di landasi oleh pengalaman empiris. Sehingga obyek yang diambil merupakan realita faktual yang diolah dengan perasaan pribadi.

Setelah eksperimentasi dan eksplorasi yang didasari oleh riset maka selanjutnya seorang pekerja seni harus berani untuk melakukan trial and error.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Yaitu proses selalu mencoba dengan hal-hal baru , cara-cara baru yang tidak lazim digunakan oleh orang kebanyakan. Kesalahan bukanlah kegagalan namun bagian dari proses penciptaan. Dari sekian kali mendapatkan kesalahan-kesalahan di titik tertentu kita pasti akan mendapatkan karya yang baik.

B. Saran

Setelah menyelesaikan video repetisi pencitraan ini maka penulis ingin membagi pengalaman dan saran-saran bagi video maker, dan mahasiswa lain.

1. Bahwa peristiwa atau kejadian sehari-hari dilingkungan kita merupakan sumber inspirasi yang tidak pernah habis untuk dibahas. Kejelian dan ketertarikan kita terhadap hal-hal yang sederhana dan kadangkala luput dari perhatian orang lain justru akan menjadi karya yang mengejutkan masyarakat itu sendiri.

2. Kemampuan dalam mencari data dan riset yang baik akan menambah kekuatan konsep karya yang akan dibuat.

3. Kemampuan dalam menguasai sofware merupakan dasar untuk membuat karya yang baik. Tanpa penguasaan yang baik maka pasti akan terjadi permasalahan waktu pengerjaan atau permasalahan hasil video. Namun demikian proses trial dan error dalam proses berkarya harus terus dilakukan untuk mendapat karya yang terbaik.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

4. Masih banyak orang yang beranggapan bahwa seni video bukan merupakan *end produck*, namun sebenarnya proses cerita video tidak akan pernah berakhir karena seni video adalah kehidupan itu sendiri.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Daftar Pustaka

Ardianto,Elvinaro, 2008. *"Strategi PR Politik Para Kandidat Dalam Pilkada"*. Observasi Vol.6, No.1, 2008

Baudrillard, Jean P, 2005. *Violence of the Virtual and Integral Reality*. Diterjemahkan: Dr.Marilyn Lambert-Drache. IJBS. Volume 2, Nomor 2, Juli 2005.

Budiarjo, Miriam. 2008. *Dasar-dasar Ilmu Politik* (edisi revisi). Jakarta : Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.

Carlson, Nicholas (March 5, 2010). " At Last- The Full Story Of How Facebook Was Founded". *Business Insider*.

Dawne McCance. 2009. *Derrida on Religion: Thinker of Difference*. London: Equinox Publshing. Hlm 22

Djelantik,A.A.M. (1999), *Estetika Sebuah Pengantar,* Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung

Evans, Jessica and Stuart Hall (Eds.), (1999) *Visual Culture*: the reader, Sage Publications, London et.al.

Greg, Sutomo. 2003. *Krisis Seni Krisis Kesadaran.* Yogyakarta: Kanisius.

Heryanto, Gun Gun, 2008. " Perang Citra dan Literasi Politik". Seputar Indonesia. Jumat 12 Desember.

Homby, A S. 1995 *Oford advanced learner's dictionary.* Oxford University press

Khoiri, Ilham. Harian Kompas Sabtu, 28 September 2013: Bersihkan sampah Politisi Di Ruang Publik. www.kompas.com (17 Januari 2014),

Marianto, Dwi. (2011), *Menempa Quanta Mengurai Seni,* Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Matlin,Margareth W. *The Psychology of Women.* Florida: Holt. 1987.

Murti, Krisna, (1999), Video Publik, Kanisius, Yogyakarta

_____ (2006), Apesiasi Seni Media Baru, Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral Nilai Budaya Seni dan Film, Jakarta.

_____ (2009), *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru,* Indonesian Visual

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Art Archive (IVAA), Yogyakarta.

Nicholas Royle, (2003), *Derrida*, London: Routledge

Rogers, E. M., & Storey J. D. (1987). *Communication Campaign*. Dalam C. R. Berger & S.H. Chaffe (Eds.), Handbook of Communication Science. New Burry Park, CA:Sage.

Rush, Michael. (1999) *New Media in Late 20th* – Century Art, Thames and Hudson Ltd., London

Soetjipto, Ani Widyani. 2005. *Politik Perempuan Bukan Gerhana.* Jakarta : Penerbit Buku Kompas.

Subinarto, Djoko, 2008. "Kecurangan Iklan Politik", Suara Merdeka 22 Juni.2008.

Subroto, Darwanto S. (1984) *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana Perss, Yogyakarta.

Sp, Soedarso. 2000. Sejarah Seni Rupa Modern. Yogyakarta. ISI Yogyakarta

_____2006 *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni.* Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2002 *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa.* penerbit: Kanisius

Tinarbuko, Sumbo. (2009), *Iklan Politik Dalam Realitas media*, Jalasutra, Yogyakarta.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta