

BAB V

PENUTUP

Tugas akhir ini memiliki judul Visualisasi Catatan Rumus Fisika dalam Karya Seni Lukis. Judul ini berangkat dari pengalaman pribadi penulis yang bersinggungan dengan mata pelajaran fisika dimasa SMA. Dalam perjalanannya penulis tidak mampu mengaplikasikan rumus suatu materi, sehingga menyebabkan nilai ulangan di bawah rata-rata. Kasus itu yang mendorong penulis untuk membuat catatan ketika hendak ujian. Catatan tersebut berisikan ringkasan materi, catatan rumus dan gambar atau grafik yang berkenaan dengan rumus. Kegiatan mencatat ini merupakan upaya penulis untuk menghafalkan rumus dan mampu mengaplikasikannya dalam ujian. Pengalaman tersebut yang dijadikan pijakan dalam proses pembuatan karya tugas akhir.

Karya yang diciptakan merupakan representasi dari pengalaman penulis. Representasi secara singkat dapat dipahami dengan menggambarkan kembali kenyataan kehidupan kongkret. Bentuk yang muncul bukan hanya objek emosi, tetapi juga dimaksudkan untuk membangkitkan emosi tertentu terhadap informasi yang direpresentasikan, baik bagi penulis maupun bagi penikmat. Bentuk yang dominan muncul adalah papan tulis berwarna hitam dan kertas yang ditempel di atasnya. Pada papan tulis dan kertas berisikan teks rumus dan hal lain yang berkaitan dengan materi yang dibawa dalam karya. Adapun visual lain yang muncul adalah potret tokoh dari suatu materi dan *found object* yang ditempelkan langsung pada karya. Visual tersebut kemudian dikomposisikan sedemikian rupa dengan teknik kolase. Teknik kolase sendiri dapat dimaknai sebagai teknik dalam penciptaan karya seni dengan menempel benda-benda yang kemudian direspon menggunakan cat. Penggunaan teknik tersebut merupakan sebagian dari hal yang dieksplorasi oleh penulis. Hasil dari pengolahan tersebut kemudian disajikan dengan harapan mampu menggugah pengalaman batin bagi penikmat.

Proses pengolahan yang dilakukan oleh penulis diawali dengan menyiapkan alat dan bahan, dalam hal ini menyiapkan bidang atau media gambar. Langkah berikutnya adalah mencari materi yang akan divisualisasikan. Materi yang dicari tidak hanya

rumus dan pengertian tetapi juga cerita dari materi tersebut. Misalnya cerita mengenai tokoh yang berperan dalam suatu materi. Jika materi sudah terkumpul maka langkah yang dilakukan adalah membuat *brainstorm* materi tersebut. Pembuatan *brainstorm* dilakukan dengan menuliskan hal penting atau kata kunci dari bahan yang telah terkumpul. Dilanjutkan dengan pembuatan sketsa dan rancangan karya. Jika tahap ini telah dilakukan maka tinggal memindahkan *brainstorm* pada kanvas. Tahap ini tidak terpaku pada *brainstorm* tetapi juga melibatkan unsur spontanitas dan saling respon antar komponen visual. Hal ini menyebabkan hasil jadi karya tidak sama persis dengan apa yang direncanakan. Tentu ini tidak menjadi masalah bagi penulis karena penulis menganggap wajar jika di tengah proses terjadi improvisasi.

Selama proses pembuatan karya tugas akhir tentu terhadang dengan beberapa kendala. Kendala yang pertama adalah kendala mengenai teknik *drawing* menggunakan kapur dan arang. Penulis pada awalnya tidak mengetahui teknik dalam penggarapan menggunakan arang dan kapur. Kapur yang digores dan didussel berulang tidak menjadi putih tetapi malah tercampur dengan arang. Kendala ini dapat diatasi dengan melapisinya menggunakan varnish semprot. Pelapisan dilakukan dalam setiap lapisan. Hal ini untuk memunculkan warna putih kapur dan hitam arang. Kendala yang kedua adalah kendala dalam menentukan visual karya. Kendala ini muncul dikarenakan cerita dari suatu materi ternyata luas terlebih ditambah dari cerita mengenai tokoh yang berperan dalam materi tersebut. Dengan bahan seluas itu penulis sulit untuk menentukan visual apa saja yang harus muncul dalam satu karya. Kendala ini dapat diatasi dengan membahas materi satu bab per bab bahkan satu sub bab per satu sub bab. Satu karya mewakili satu sub bab dari materi. Hal itu adalah jalan keluar yang dipilih penulis di antara jalan keluar lainnya.

Proses pembuatan tugas akhir ini membuat penulis menemukan suatu hal baru yang masih dapat dieksplorasi. Pertama adalah *drawing* menggunakan arang dan kapur. Kedua adalah teknik kolase dan yang ketiga adalah metode pencarian data. Ketiga hal tersebut diharapkan mampu dieksplorasi lebih lanjut di kemudian hari. Dengan demikian diharapkan pula mampu menghadirkan karya dengan kualitas yang lebih baik.

A. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan proses pembuatan karya tugas akhir penulis dapat menarik suatu kesimpulan bahwa salah satu bahan dasar yang dapat digunakan dalam menciptakan karya seni adalah pengalaman akan suatu hal yang berkesan. Hal yang berkesan tentu tidak melulu hal yang menyenangkan tetapi bisa juga hal yang tidak menyenangkan. Dalam kasus ini adalah tekanan untuk mendapatkan nilai tuntas di mata pelajaran fisika ketika SMA. Pengalaman tersebut menghasilkan suatu memori yang dapat dipanggil di kemudian hari. Memori yang dipanggil tersebut memuat potongan dari peristiwa atau kejadian yang dialami. Potongan-potongan tersebut kemudian diolah sedemikian rupa, dalam tugas akhir ini dikolasekan, sehingga membentuk suatu visual yang mana mampu membangkitkan pengalaman batin bagi penulis.

Penulis beranggapan bahwa proses yang telah dijalani ini dapat dikatakan cukup berhasil. Berhasil dalam mencapai tujuan poin pertama karena karya yang dihasilkan mampu membangkitkan memori penulis mengenai mata pelajaran fisika yang pernah dilalui. Poin kedua dalam tujuan belum tercapai seutuhnya, yaitu mengajak penikmat untuk memahami gejala alam melalui catatan rumus fisika yang disajikan dalam karya seni lukis. Poin tersebut belum tercapai seutuhnya karena penulis menganggap karya yang diciptakan hanya mampu membuat penikmat mengidentifikasi materi dari karya. Karya hanya memberikan visual kunci yang merupakan tanda dari materi yang dikandungnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Falah, Masroatul. 2006. *Analisis Pola Interfensi pada Inferometer Michelson Untuk Menemukan Panjang Gelombang Sumber Cahaya*. Skripsi S-1 Program Studi Fisika Jurusan Fisika, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Diponegoro.
- Jati, Bambang Murda Eka. 2013. *Pengantar Fisika I*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Meilani. 2013. *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana dalam Jurnal Humaniora* Vol. 4 No. 1. April 2013.
- Moelioni, Anton M. (ed.). 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Poerwadarminta, W. J. S (ed.). 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rakhmat, Jalaludin. 2007 *SQ for Kid: Mengembangkan Spiritual Anak Sejak Dini*.
- Rusilowati, Ani. 2006. *Profil Kesulitan Belajar Fisika Pokok Bahasan Kelistrikan Siswa di Kota Semarang dalam Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* Vol. 4 No.2. Juli 2006.
- Sp, Soedarso. 1987. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Suanjaya, I Putu Adi. 2018. *Boneka Imajinatif dalam Penciptaan Seni Lukis*. Laporan Penciptaan karya seni S-1 Program Studi Seni Lukis Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)*. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagat Art House.

Sucritra, I Gede Arya. 2013. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Daftar laman

<https://www.cardioandweights.com/> Rumus yang ditulis Albert Einstein pada papan tulis. Diunduh 12 Februari 2021.

<https://indoartnow.com/artists/jumaldi-alfi> Jumaldi Alfi, *Melting Memories: Collage Painting#8*. Diunduh 30 Januari 2021

<https://indoartnow.com/artists/jumaldi-alfi> Jumaldi Alfi, *Blackboard Series: Fine*, 2014. Diunduh 30 Januari 2021

<https://indoartnow.com/artists/dedy-sufriadi> Dedy Sufriadi, *Brainsrotming*, 2012. Diunduh 12 Februari 2021.

<https://www.liveabout.com> *What is Juxtaposition in Art*. Diakses 15 Maret 2021

