

BAB V

PENUTUP

Figur adalah objek yang terbentuk dan memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu (seperti manusia, hewan, tumbuhan atau lainnya) yang masih merujuk pada benda yang telah ada.

Dari berbagai keunikan tersebutlah kemudian menginspirasi dan timbul keinginan untuk merepresentasikan dalam wujud karya 2 dimensional, yakni seni lukis. Figur-figur imajinasi memiliki potensi estetik jika dibahasakan melalui lukisan. Melalui pengorganisasian unsur-unsur dasar seni rupa, tentunya setiap karakter dan keunikan figur-figur imajinatif mampu tersampaikan dengan jelas dan lebih menarik. Dalam perwujudannya tersebut, tidak terlepas dari berbagai usaha penjelajahan kemungkinan dalam mengolah ide-ide.

Proses kreatif ini telah melalui proses yang panjang. Upaya yang dilakukan berawal dari sebuah pengamatan terkait objek, interpretasi pribadi mengenai objek yang ada, yang kemudian melalui berbagai pertimbangan artistic dihadirkan kembali menjadi sebuah karya. Perwujudan seluruh karya ini berangkat berdasarkan pemahaman dan pengamatan pribadi terhadap figur-figur imajinatif yang dikembangkan pribadi dalam hal proses penciptaan karya. Usaha yang dilakukan tidak terlepas dari pembelajaran terhadap objek dan pemberian makna baru dari segi visual. Berbagai teknik terkait penggambaran visualnya melalui berbagai cara, antara lain deformasi dan transformasi.

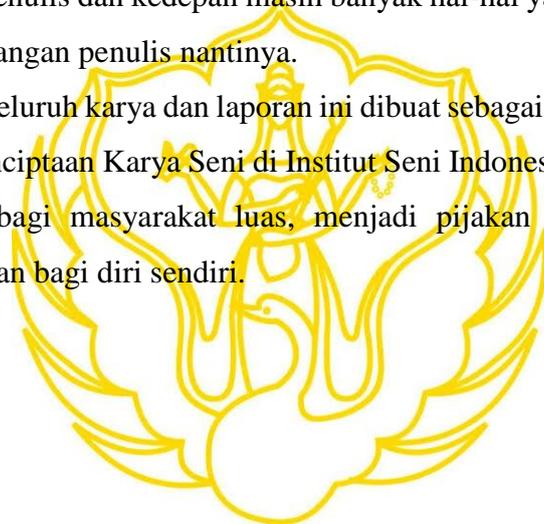
Seluruh karya yang ada merupakan hasil dari usaha dalam mengeksplorasi bentuk-bentuk figur imajinatif menurut interpretasi pribadi melalui representasi kehidupan manusia dan mengandalkan imajinasi dari segi proses penciptaan bentuk. Penggambaran yang ada mengacu pada visual figur imajinatif, sementara pembahasan yang diangkat dalam karya berbicara tentang *Quarter-life Crisis* yang dirasakan remaja pada lingkungan masyarakat dalam kehidupan pribadi maupun kelompok dan berisi ungkapan-ungkapan simbolis berdasarkan sifat-sifat manusia.

Bentuk-bentuk yang dihadirkan pada seluruh karya yang ada bersifat figuratif dan mengacu pada imajinasi penulis dalam bercerita. Sejumlah cara yang ada menggunakan berbagai pertimbangan keputusan, misalnya memainkan bentuk dari

segi proporsi, pengabungan dengan objek lain, dan lain-lain. Selain itu, penulis juga terpengaruh dengan ketentuan seniman lain yang menjadi acuan, antara lain Masriadi, Bobdob, dan Eddi hara. Dari segi perwujudan visual, penulis memerhatikan pertimbangan artistik di antaranya persoalan garis, prinsip keseimbangan, warna, proporsi, dan lain-lain. Semua itu disusun berdasarkan pertimbangan dan kesesuaian dengan konsep yang akan dibangun dalam lukisan.

Terlepas dari itu, diharapkan seluruh karya Tugas Akhir ini mampu menjadi pelajaran, untuk tujuan jumlah karya sudah terpenuhi berkendala di pengerjaan menurut penulis masih kurang memuaskan karena waktu dan masih perlu lagi mendalami karakter-karakter yang dibuat. Untuk manfaat semoga bisa menjadi motivasi dan referensi bagi yang membacanya, untuk mencapai kepakaran tersendiri bagi penulis dan kedepan masih banyak hal-hal yang harus dipelajari lagi seiring perkembangan penulis nantinya.

Demikian seluruh karya dan laporan ini dibuat sebagai syarat untuk memenuhi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga dapat berguna bagi masyarakat luas, menjadi pijakan berekspresi dan dapat memberi pelajaran bagi diri sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Basnendar. 2007. *Bias Gender dalam Kartun Editorial di Media Cetak*. dalam Jurnal Seni Rupa ISI Surakarta, Vol. 4. No 2, Juli 2007.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- H. Tedjoworo. 2001. *Imajinasi dan Imajinasi*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Moeljadi, David, DKK. 2016-2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*. Jakarta: Aplikasi luring resmi Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB.
- Soedarso, Sp. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Edi. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sipperley, Keli. 2013. *A Look at Pop Art*. Minnesota: Rourke Educational Media.
- Sucitra, I Gede Arya. 2013. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sujudi, Muhammad Abdullah. 2020. *Eksistensi Fenomena Quarter-life Crisis pada Mahasiswa Semester Akhir Universitas Sumatra Utara*. Sekripsi S-1 Departemen Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatra Utara Medan.
- Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DiktiArt Laboratory.
- Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*, San Francisco: Ignition Publising.

DAFTAR HALAMAN

Bobdob, *Artist Statement*. www.bobdob.com (diakses penulis pada tanggal 22 Agustus 2020, jam 15.00)

Hill, Amelia, *The Quarterlife Crisis: Young, Insecure and Depressed*. <https://www.theguardian.com/society/2011/may/05/quarterlife-crisis-young-insecure-depressed> (diakses penulis pada tanggal 27 April 2021, jam 01.04).

Kirandita, *Quarter Life Crisis: Kehidupan Dewasa Datang, Krisis pun Menghadang*. <https://amp.tirto.id/quarter-life-crisis-kehidupan-dewasa-datang-krisis-pun-menghadang-dkvU> (diakses penulis pada tanggal 19 November 2020, jam 00.18).

Sumber Wawancara:

Eddie Hara (59 th). Art Insight Metro Tv “Eddie Hara”. Dipublikasikan tanggal 22 juni 2018, Jakarta.



