

## BAB V PENUTUP

Pada proses berkesenian, imajinasi memiliki peran yang penting dalam proses pembentukan dari ide yang telah terpikirkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil karya seni yang tercipta dengan menilai keterkaitan antara visual dan ide yang ingin disampaikan dalam lukisan. Selain itu lingkungan memiliki peran penting dalam latar belakang perupa dalam menciptakan idenya. Sebagai contohnya adalah lingkungan yang terdekat/keluarga, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya.

Akan tetapi, lingkungan dapat berubah dalam seiring berjalanya waktu. Dengan seiring perubahan lingkungan, manusia terkadang akan merasakan keinginan untuk mengenang bahkan ingin kembali pada lingkungan yang ia rindukan. Hal tersebut dirasakan oleh penulis karena ingin bernostalgia pada film animasi Jepang/*anime* hingga mencoba untuk mendalami hal yang berkaitan dengan *anime* tersebut.

Berdasarkan dari apa yang telah diuraikan dalam laporan ini, fenomena sosial dalam lingkungan menjadi faktor paling penting dalam penciptaan lukisan. Berdasarkan pengalaman estetis personal pada budaya populer seperti *anime* dan *manga* yang memberikan dampak begitu besar terhadap lingkungan sosial memberikan ketertarikan untuk lebih mendalami pada permasalahan tersebut, terutama pada istilah *otaku* yang menjadi fenomena sosial. Istilah *otaku* yang dahulu sempat dinilai negatif karena stigma yang ditanamkan oleh masyarakat atas insiden Miyazaki Tsutomu menjadi menarik untuk diangkat, karena dalam perkembangannya istilah *otaku* dapat bertahan dari stigma negatif dan terus berkembang hingga saat ini. Selain itu agar istilah tersebut juga memberikan kesan yang baik di Indonesia. Mengingat di Indonesia juga banyak terdapat individu dengan kecenderungan *otaku*. Selain itu kita juga perlu untuk mengingat bahwa usaha *otaku* dalam setiap hal yang mereka lakukan dengan totalitas masing-masing terhadap perkembangan budaya populer Jepang yang ikut

memberikan warna pada dunia merupakan suatu bentuk pencapaian yang luar biasa.

*Otaku* adalah sebuah karakter yang memiliki kesungguhan serta totalitas terhadap apa yang ia minati. Akan tetapi, hal tersebut terkadang dapat menjadi bumerang untuk diri sendiri individu dengan kecenderungan *otaku* mengabaikan segala hal yang tidak ia minati. Hal tersebut yang nantinya akan berpengaruh pada lingkungan masyarakat sehingga dapat mengakibatkan kembalinya stigma negatif yang ditujukan oleh masyarakat sosial pada *otaku*. Pelbagai permasalahan tersebut bisa dibilang rumit, karena berkaitan dengan kondisi psikologis dan sifat setiap individu yang berbeda-beda serta dalam lingkup lingkungan yang berbeda.

Penciptaan visual pada karya-karya Tugas Akhir ini tak lepas dari referensi dari pelukis-pelukis yang sebelumnya serta media yang ada pada saat ini. Referensi tersebut digunakan untuk menambah wawasan dan mempertajam pandangan imajinasi sehingga karya-karya yang dihasilkan memiliki banyak variasi. Selain itu, pengalaman estetis dan observasi yang telah dilakukan menghasilkan ide-ide yang melatarbelakangi karya lukisan yang telah diciptakan untuk Tugas Akhir ini.

Karya-karya dalam Tugas Akhir ini dikerjakan sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh penulis. Adapun permasalahan yang penulis hadapi dalam proses penciptaan karya ini adalah pada permasalahan personal yang berkaitan dengan *mood*. Sehingga berpengaruh pada teknik yang dipilih, karena melibatkan kesabaran dan emosi yang stabil. Sehingga dalam proses penciptaan karya, *mood* dan fokus harus tetap terjaga. Namun, dalam hal ini penulis ingin mencoba untuk mewujudkan karya dengan semaksimal mungkin, hingga karya-karya ini dapat terselesaikan. Karya yang dianggap berhasil merepresentasikan sosok *otaku* ada pada karya “*Sleeping Beauty*” dan “*Nothing Impossible*”. Dalam karya *Sleeping Beauty* menampilkan objek-objek benda sehari-hari yang biasa kita temui. Akan tetapi, jika kita melihat dari sisi *otaku* yang memiliki minat pada *anime* dan *manga*, seringkali memiliki unsur-unsur dari visual apa yang mereka sukai. Benda seperti itu banyak didapatkan dari *merchandise anime* maupun *manga* populer. Selain itu figur yang menjadi tokoh utama dalam lukisan merupakan figur yang

diciptakan dengan pendekatan pada salah satu budaya otaku, yaitu *cosplay*. Kemudian pada karya *Nothing Impossible* yang menekankan bahwa bagi *otaku* hal yang tidak mungkin menjadi mungkin karena kekuatan imajinasinya, dan hal itulah yang memberikan dorongan bagi *otaku* untuk tetap percaya diri. Sedangkan karya yang dirasa kurang adalah karya yang berjudul "*The Collector*". Karena dalam segi teknis masih banyak hal yang kurang serta objek yang minimalis, tidak sama dengan lukisan yang lain.

Karya-karya yang diciptakan pada Tugas Akhir ini, penulis ingin menawarkan warna-warna keceriaan dan sisi dunia fantasi *otaku*. Dari karya-karya tersebut, diharapkan dapat membagikan perasaan ceria dan kebahagiaan melalui visual serta dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Selain itu, diharapkan agar masyarakat juga dapat menangkap makna yang ingin disampaikan melalui karya Tugas Akhir ini dan membantu memberikan stigma positif pada istilah *otaku* yang sudah memasuki beberapa ranah/ruang lingkup anak-anak muda di Indonesia. Ucapan terimakasih sedalam-dalamnya disampaikan penulis kepada tuhan yang maha esa, keluarga, *partner* serta sahabat, dosen, dan teman maupun individu yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Kritik dan saran sangat diterima untuk hal yang lebih baik di kemudian hari.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

Azuma, Hiroki. *Otaku Japans Database Animals*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2001

Feldman, Edmund Burke, *Art As Image and Idea*, terjemahan SP. Gustami. New Jersey: Prentice-Hall, 1967

Galbraith, Patrick W. *The Moe Manifesto : An Insider's Look at the World's of Manga, Anime, and Gaming*, Hong Kong: Periplus Editions, 2014.

Ito, Mizuko. Daisuke Okabe. dan Izumi Tsuji. *Otaku Culture : Otaku Culture in a Connected World*, New Haven & London: Yale University Press, 2012.

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

Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009

Sanyoto, Sadjiman Edi. *Nirmana Elemnt-Elemnt dan Desain*, Yogyakarta: Jalansutra, 2010

Sugiharto, Bambang. *Untuk Apa Seni?.* Bandung: Matahari, 2013

Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB, 2000

### **Kamus:**

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta : Dicti Art Lab, 2011

### **Online:**

[https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/japanese-terms-otaku-weeaboo-hikikmori/pLtQ\\_uEeK0Px1xQrlx5lLmlRGxDebg](https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/japanese-terms-otaku-weeaboo-hikikmori/pLtQ_uEeK0Px1xQrlx5lLmlRGxDebg), diakses pada tanggal 17 Desember 2019, jam 11:48 WIB

<https://cheese.konbini.com/artcontemporain/les-oeuvres-kawai-et-melancoliques-de-lartiste-japonais-mr-exposees-a-paris/>, diakses pada tanggal 17 Desember 2019, jam 11;43 WIB