

BAB IV

PENUTUP

Lukisan merupakan sebuah bahasa ungkap dalam media seni rupa, mengungkapkan apa yang dirasakan, dicermati dan dipikirkan. Menurut penulis menjadi seorang pelukis haruslah mempunyai pemikiran kritis dalam berkarya sehingga tiap karya yang diciptakan tidak hanya menampilkan keindahan semata melainkan juga mengandung sebuah arti dan pesan yang disampaikan pada penikmatnya. Dalam hal ini simbol-simbol *Illuminati* yang memiliki arti tersendiri, yang tidak jarang memiliki arti lebih besar dari hanya sekedar goresan-goresan garis semata sehingga tema yang di angkat adalah anti *illuminati* sebagai objek dalam seni lukis.

Illuminati yang dulunya hanyalah sebuah legenda, mitos, dongeng, bahkan cerita yang terdengar dibuat-buat dengan begitu banyak simbol keberadaan organisasi ini dijadikan sebagai pemicu untuk menciptakan lukisan, setiap simbol kebenaran *illuminati* divisualkan sebagai objek dikemas dengan gaya realis. Kebanyakan karya yang ditampilkan adalah simbol yang membenarkan keberadaannya dan figur-figur yang memiliki peran dalam organisasi pemuja setan tersebut.

Setelah semuanya dijelaskan mengenai konsep serta ide penciptaan yang telah dibuat serta pemahaman yang di dapat, maka dari penulisan ini

dapat ditarik kesimpulan bahwa *illuminati* secara tidak langsung sedang melancarkan tujuannya untuk menarik pada jalan kesesatan, merubah yang baik jadi buruk memutar pemikiran yang benar jadi salah demikian sebaliknya. Dan yang menjadi permasalahan adalah tanpa sadar secara tidak langsung mendukung terjadinya hal itu dikarenakan ketidak tahuan akan cara *illuminati* merayu untuk menganutnya, karena *illuminati* menyebarkan kesesatannya melalui simbol-simbol yang tercetak pada benda-benda berkekuatan mengontrol manusia seperti uang dan figur-figur yang dapat mengendalikan masa dalam jumlah besar seperti pejabat dan *public figure* yang pastinya akan dipuja banyak penggemar.

Dalam proses berkarya tentu saja banyak di hadapkan pada permasalahan - permasalahan dalam mengangkat tema *illuminati* sebagai objek, baik secara ide, dan teknis. Menuangkan ide tentang *illuminati* sebagai tema lukisan tidak semudah yang dibayangkan, terkadang permasalahan terjadi pada saat pencarian visual yang tepat untuk dapat menggambarkan *illuminati* berada sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari agar pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap oleh masyarakat.

Permasalahan yang terjadi tidak hanya sebatas ide saja, melainkan secara teknispun kadang sering terjadi. Dalam pembuatan karya-karya ini, salah satunya untuk mencocokkan warna merah atau cyan yang cukup sulit menurut penulis, serta dalam penggunaan cat, dalam hal ini penulis menggunakan cat minyak Maimeri khususnya warna putih yang butuh waktu

lebih lama kering jadi tidak jarang membuat pengerjaan lukisan sedikit terhambat. Hal ini juga berpengaruh terhadap teknik dan karakter benda yang ingin di capai sehingga tidak sesuai yang diharapkan, yang menyebabkan pengerjaan terkadang tertuda. Untuk itulah, ini menjadi sebuah saran bagi siapapun, dalam pemilihan bahan atau media yang akan digunakan.

Dari keseluruhan karya, yang dianggap dapat mewakili keseluruhan tema adalah karya yang berjudul "*We have to unify*" karya tersebut menggambarkan beberapa tangan yang mengepal, makna karya ini adalah jika kita melawan bersama-sama kita akan menang, seperti lirik dalam lagu Muse yang berjudul *Uprising*.

Kritikan - kritikan serta arahan dan pengetahuan yang diberikan oleh para dosen selama masa perkuliahan menjadi bekal untuk mengembangkan imajinasi - imajinasi yang belum tergal, serta dukungan dari semua pihak yang memberikan dorongan untuk menciptakan sebuah karya yang lebih baik lagi. Demikian laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini. Kritik, opini, dan dukungan dari para dosen dan teman-teman akan menjadi sebuah pengalaman yang sangat berharga dan berguna untuk mengembangkan ide - ide kreatif selanjutnya. Permohonan maaf yang sebesar-besarnya karena tulisan ini banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna, untuk itu semoga laporan yang sederhana ini dapat berguna bagi generasi yang akan datang dan dapat disempurnakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Langer, S.K. *Problematika Seni*, Bandung: Sunan Anbu Press, 2006
- Bujono, Bambang; Adi, Wicaksono. *Seni Rupa Indonesia: dalam Kritik dan Esai*, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta, 2012
- Sp, Soedarso. *Trilogi Seni – Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Jogjakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006
- Brown, Dawn. *Angels & Demons*, Jakarta: Penerbit PT Serambi, 2000
- Maulani, Z.A. *ZIONISME: Gerakan Menaklukkan Dunia*, Jakarta: Penerbit Daseta, 2002
- A. Suci, Ahmad. *The Secret of Dajjal*, Jakarta: PT Wahyumedia, 2010
- Van De Wetering, Ernst. *a Corpus of Rembrandt Paintings*, Prancis: Springer, 2005
- Finch, Christopher. *Chuck Close: Work*, New York: Prestel, 2014
- Bodyscape, Pameran Tunggal Ugy Sugiarto*, Mon Decor Art Space, Jakarta, 13-27 Juni 2009
- Amellia, Maya. *Simbolisasi Illuminati Pada Video Klip Lady Gaga*, eJournal Ilmu Komunikasi, 2013
- Muse, *Uprising*, UK : Warner Bros Records, 2009

Muse, *Invincible* UK: Warner Bros Records, 2006

Muse, *City of Delusion* UK: Warner Bros Records, 2006

<http://blogpengetahua.blogspot.com/2014/01/gambar-ilustrasi.html>

(diakses pada tanggal 7 april 2015, jam 07:15)

<http://kbbi.web.id/>

(diakses pada tanggal 29 juli 2015, pukul 04.10 WIB)

<http://muse.jhezer.com/fakta-menarik-muse-invincible/>

(diakses pada tanggal 31 Januari 2015, pukul 18.42 WIB)

<http://www.optikmelawai.com/kesehatan-mata/dampak-tayangan-3d-bagi-kesehatan-mata.html>

(Diakses pada tanggal 25 april 2015, pukul 02.40 WIB)

http://www.artyfactory.com/art_appreciation/portraits/chuck_close.html

(Diakses pada tanggal 25 april 2015, pukul 02.54 WIB)

Video Game, *Crysis 3*, 2013