

BAB V

PENUTUP

Latar belakang yang mendasari seluruh karya dalam Tugas Akhir ini adalah keinginan untuk penciptaan karya patung yang berangkat dari keseharian anak-anak untuk menceritakan sebuah dunia yang tak lagi kita kenal. Dari “dunia yang tak lagi kita kenal” tersebut terlihat berbagai perubahan antara dunia anak-anak yang penulis akrobi dan alami dengan dunia dan keseharian anak-anak saat ini.

Dalam memori penulis tersimpan ingatan tentang permainan yang bersumber pada alam dan dekat dengan alam. Ada permainan yang menggunakan benda-benda temuan dan ada pula permainan yang begitu lekat dengan lingkungan seperti yang penulis tampilkan pada sepuluh karya patung ini. Permainan ini menunjukkan kreativitas anak-anak sesusia penulis yang tinggi dalam mengembangkan apa yang ditemui.

Kini, ketika penulis menyimak dunia anak-anak, terasa dan terlihatlah adanya suatu jarak yang berdampak pada rasa tidak kenal dan asing terhadap dunia anak-anak masa kini. Hal itu terjadi karena apa yang terlihat dan terasa berbeda jauh dengan apa yang pernah penulis alami sehingga dari ketidakkenalan tersebut, penulis melihat suatu kejanggalan dalam hidup anak-anak masa kini. Mereka memang maju dari segi penggunaan teknologi, namun penggunaan teknologi membuat mereka lemah dari segi kreativitas.

Melalui karya patung, penulis memvisualkan dunia yang tak lagi dikenal itu

berdasarkan lingkup sosial penulis, memori dan idealisme penulis. Visualisasi dalam bentuk patung ini pun merupakan respon penulis atas dunia anak-anak masa kini sehingga pilihan estetika pada karya-karya dalam Tugas Akhir ini, penulis anggap mampu mewakili pengalaman dan pemahaman penulis tentang dunia anak-anak. Pilihan estetika ini pun menunjukkan suatu konsep tentang anak-anak yang penulis angankan. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa, lingkup sosial penulislah yang membuat karya patung ini tampak seperti yang telah tercipta untuk Tugas Akhir ini.

Penjelasan ini tentu saja menyangkut visualisasi atas memori tentang dunia anak-anak menjadi karya patung dengan prinsip seni murni. Lalu, visualisasi ini pun dipilah berdasarkan konsep penciptaan yang secara teoritik cocok dan konsep pewujudan yang telah penulis kuasai dan sesuai dalam upaya pewujudannya. Selanjutnya, setelah penguatan dari segi gagasan, maka ditetapkanlah berbagai langkah teknis untuk mewujudkan konsep penciptaan dan konsep pewujudan tersebut.

Dari sinilah penulis memahami adanya suatu kesinambungan antara: a) Latar belakang penciptaan, yang merupakan pemicu timbulnya ide dalam membuat karya dan; b) Rumusan penciptaan yang merupakan ketetapan konseptual awal untuk merumuskan ide-ide yang hendak divisualkan ke dalam bentuk patung.

Penulis pun melakukan telaah teoritis dan metodologis atas rumusan. Pada bagian ini, tampak suatu pergulatan dalam menguatkan konsep penciptaan. Pergulatan tersebut tentu saja bagian utuh dari proses berkarya. Dalam proses ini, terlihat bahwa tanpa adanya dukungan teoritik dan metodologis, gagasan yang semula telah

dirumuskan tidak akan bisa divisualisasikan secara tepat. Dalam proses ini berlangsung pengendapan dan pemahaman gagasan untuk mewujudkan karya patung.

Dari proses inilah kemudian tersusun langkah kerja atau proses perwujudan. Pada proses ini, gagasan yang masih berada dalam benak penulis, secara bertahap berubah menjadi karya seni dalam bentuk patung. Pada tahap ini penulis berhadapan dengan kendala yang harus diatasi oleh kemampuan teknis penulis dalam pewujudan karya sehingga pemilihan alat, bahan, teknik dan tahap pengerjaan menjadi keputusan akhir atas persoalan tersebut. Kendala ini tentu merupakan bagian utuh dari proses seni.

Dari semua itu dan dari segala pengalaman yang telah penulis dapatkan selama kuliah di ISI Yogyakarta, penulis menyimpulkan bahwa dalam menekuni dan menjalankan praktek kesenian, harus ada keseimbangan antara konsep dan teknis. Hal-hal lain seperti persoalan yang hendak disampaikan melalui karya patung, tentu merupakan bagian dari pemahaman seorang seniman terhadap konsep dan teknik berkesenian yang bertitik tolak pada respon-respon estetika. Akan tetapi, sebagai bagian dari kesadaran estetika, keseimbangan tersebut tidak sama bagi setiap seniman. Ada banyak hal yang menjadi penentu. Namun yang perlu ditanggapi serius oleh seniman di bidang seni rupa adalah keotentikan karya dan kesadaran bahwa tanpa visualisasi, gagasan tak berarti apa-apa. Tanpa bahan-bahan yang dapat diolah menjadi karya patung, seorang pematung tak dapat menunjukkan bahwa dia adalah pematung seberapa pun hebat gagasannya. Oleh karena itu, akan selalu ada hal-hal yang tetap diolah dan dipelajari.

Akhir kata, Tugas Akhir ini barulah bagian kecil dari semua itu, namun bekal akademik merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi penulis.



DAFTAR PUSTAKA

- Celia, Lury, 1994. *Cunsumer Culture*. Routledge Book. London. 1994.
- Erikson, Erik. H., *Youth and Crisis*. New York: Montana University Press. 1983.
- Gunawan Mohamad, *Eksotopi*. Jakarta : PT Pustaka Grafiti. 2002.
- Langer. K., Suzanne, *Problematika Seni*. FX Widyantoro (pent.) Bandung: ASTI. 1988.
- Mikke Susanto, *Membongkar Seni Rupa Yogyakarta*. Yogyakarta: Buku Baik-Jendela. 2003.
- Mubyarto dkk., *Etos Kerja dan Kohesi Sosial*. Yogyakarta: P3PK UGM dan Aditya Media. 1991.
- Nancy M., Lang, *Getting Started in Plastics*. London: Collier Book New. 1972.
- Rader, Malvin, *A Modern Book of Esthetics*. New York : Holt, Rinehart and Winston, 1995.
- Soedarso, SP., *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana. 1987.
- _____. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI. 2000.