

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ide dan konsep yang melatar belakangi penciptaan karya seni lukis dengan judul “PULANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” yang berhasil divisualisasikan dengan figur anak laki-laki dan perempuan yang terdapat pada setiap karya dengan gestur dan situasi yang berbeda-beda. Terdapat lima karya dengan judul berbeda diantaranya, “Sebentar Saja”, “Istirahat”, “Dekap”, “Obat” dan “Sendu” dengan menerapkan teknik plakat. Pada setiap karya memiliki cerita yang berbeda namun masih dalam ruang lingkup perjalanan serta proses pulang.

Pada tahap persiapan dilakukan *photoshoot* model sebagai gambar acuan. Karya diwujudkan dalam bentuk karya lukis figuratif dengan gaya surealis. Dilakukan perubahan bentuk dengan cara distorsi untuk menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk atau figur serta melakukan transformasi pada setiap figur yang dihadirkan. Selain itu juga dilakukan *emphasis* pada gestur figur untuk memperdalam suasana pulang yang dihadirkan dan *background* yang mendukung demi tercapainya prinsip-prinsip rupa.

Selama proses penggarapan terjadi penambahan maupun pengurangan terhadap sketsa yang telah dipilih. Hal tersebut dilakukan karena hingga saat ini masih berlangsungnya pulang sebagai *emosion focus coping* yang kemudian dikembangkan pada setiap karya. Suasana hati juga menjadi

faktor yang sangat penting pada saat proses penggarapan yaitu dalam pemberian warna. Maka dari itu, penting untuk menjaga *mood* guna menempatkan emosi yang sesuai dengan situasi pada masing-masing karya. Emosi tersebut didapatkan dari rangsangan internal maupun eksternal baik tenang, nyaman, sedih, haru, sekaligus lega.

Adapun kendala yang dihadapi selama proses penggarapan karya yaitu manajemen waktu yang kurang baik, hal tersebut berpengaruh pada warna yang dihasilkan dan beberapa bagian yang kurang detail.

B. Saran

Karya yang tercipta dihasilkan dari proses perenungan sehingga dapat merasakan ketenangan hati dengan perasaan yang sangat kompleks. Melalui hal tersebut pengkarya menggali kembali dengan membaca dan mencari tahu lebih jauh sebagai tujuan evaluasi dan pemaknaan kembali terhadap fenomena yang pernah terjadi. Meski tidak bisa mengontrol apa yang terjadi pada diri, namun kita bisa mengontrol sikap atas apa yang sedang terjadi dan dapat mengambil pembelajaran untuk masa yang akan datang.

Secara keseluruhan penguasaan Tugas Akhir ini sudah tercapai dengan baik. Konsep pulang ini diharapkan bisa menjadi media edukasi maupun referensi untuk bidang psikologi sebagai bentuk pelepasan stress sebagai *emosison focus coping* sebagai usaha untuk mengurangi atau melepaskan stres yang dihadapi tidak secara langsung namun lebih pada usaha untuk mempertahankan keseimbangan afeksinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2020). *Sebelum Pulang*. <https://inais.ac.id/sebelum-pulang/>
- Arifin, S. (2017). *Dukungan Sosial, Emotional Focus Coping dan Stres Peserta Program Keluarga Harapan*. 5–6.
- Bahari, N. (2014). *KRITIK SENI Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Pusataka Belajar.
- Dias Prabu, W. N. (2017). Imaji Pop Surealisme Figur Gendut Dalam Lukisan. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 36–48. <https://doi.org/10.24821/jousa.v4i1.1489>
- Ginting, J., & Triyanto, R. (2020). Tinjauan Ketepatan Bentuk, Gelap Terang, Dan Warna Pada Gambar Bentuk Media Akrilik. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 300. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.20118>
- Juliana Netty. (2013). Seni Rupa. *Jurnal Seni Rupa Fbs Unimed*, 10(December), 01–144.
- Kahiyang, R. (2022). *UNTUKMU YANG GAGAL MENGAKUI PERASAAN*. Buku Raya.
- Kartika, D. S. (2017). *SENI RUPA MODERN* (Revisi). Rekayasa Sains.
- Kusumawardhani, M. I., & Daulay, M. C. M. (2021). Studi Literatur Surealisme di Indonesia. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 78–88. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.2021>
- Miswar; Rian, Rica; Muler, Y. R. (2022). STUDI WARNA DAN GAYA PADA KARYA YAZID. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(November).
- Rumthe, Theoresia; Johannes, W. (2022). *Tempat Paling Liar di Muka Bumi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sunarto; Suherman. (2017). *APRESIASI SENI RUPA*. Thafa Media.
- Sungkar, A. (2021). Surealisme Dalam Seni Lukis Indonesia. *Dekonstruksi*, 4(01), 107–123. <https://doi.org/10.54154/dekonstruksi.v4i01.66>
- Susanto, M. (2003). *MEMBONGKAR SENI RUPA*. Jendela.
- Susanto, M. (2017). *JEIHAN: Maestro Ambang Nyata dan Maya* (Jakarta). Kepustakaan Populer Gramedia.
- Susanto, M. (2018). *Diksi Rupa* (Revisi III). DictiArt.
- Musman, A. (2022). *BERDAMAI DENGAN EMOSI*. Psikologi Corner.

Sumber Lain:

<http://etd.repository.ugm.ac.id/>

<https://www.dictio.id/>

<https://www.giorgiko.com/>

<https://indoartnow.com/>

<https://www.galleryascend.com/>

<https://www.artsy.net/>

<https://www.dictio.id/>

<https://ivaa-online.org/>

<https://serupa.id/>

<https://www.gramedia.com/>