

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab 5 atau bab penutup ini berisi simpulan akhir dari seluruh rangkaian proses berkarya penulis. Adapun simpulan menurut KBBI, adalah sesuatu yang disimpulkan atau diikatkan; hasil menyimpulkan; kesimpulan. Simpulan bisa didefinisikan sebagai pendapat atau gagasan akhir dari suatu uraian, bacaan, dan sebagainya. Jawaban-jawaban atas semua pertanyaan dan tujuan yang telah ditentukan, penulis simpulkan dalam bab penutup ini.

Selain itu pada bab penutup ini pula penulis ingin memberikan saran dari hasil skripsi penciptaan ini baik itu yang berkaitan dengan tema yang diangkat maupun proses berkarya secara keseluruhan, serta apa saja yang sebaiknya diperbaiki untuk penelitian atau penciptaan karya yang berkaitan dengan tema tersebut.

#### **5.1 SIMPULAN**

Karya seni tradisi merupakan semua hal yang berkaitan dengan nilai-nilai filosofi di dalam suatu komunitas masyarakat tertentu yang dijaga kemurnian dan keutuhannya secara turun-temurun. Pada dasarnya, karya seni lukis tradisi merupakan karya seni yang lahir dari suatu masyarakat dan memiliki filosofi yang kuat. Indonesia yang merupakan negara berbudaya sudah dipastikan memiliki ciri khas dalam karya lukisnya, seniman-seniman tanah air tidak jarang mengangkat sebuah tema dan mengaplikasikannya dalam sebuah karya yang memiliki unsur tradisi. Karya seni lukis tradisi masih tetap dan akan selalu memiliki daya tarik di masyarakat, bagaimana simbol budaya baik secara konsep maupun visual dihadirkan untuk mengangkat sebuah tema. Tidak selalu masalah-masalah atau tema budaya tradisional yang diangkat menjadi sebuah karya seni lukis tradisi, namun masalah-masalah baru yang bersifat modern dapat diangkat melalui karya seni lukis tradisi. Adapun tradisi dalam hal ini tidak melulu berkaitan dengan simbol-simbol visual, melainkan juga dengan berkaitan dengan konsep tradisi atau

kebiasaan-kebiasaan masyarakat yang dilakukan terus-menerus hingga menjadi menjadi sebuah kebiasaan (tradisi).

Menyampaikan sebuah makna dan pesan melalui karya seni lukis tidak selalu mudah. Dalam hal ini penulis harus mampu memvisualisasikan masalah-masalah yang ada kedalam sebuah bentuk karya seni dengan mengambil simbol-simbol visual maupun konsep tradisi dengan cukup baik. Pada akhirnya dalam 5 karya yang dibuat, terdapat dua karya lukis yang mengangkat konsep modern menggunakan sentuhan tradisi, dengan memanfaatkan simbol kain batik sebagai pakaian serta sebuah budaya atau kesenian perang yang berasal dari Bali yaitu perang Pandan sebagai media untuk ungkap ide. Sedangkan 3 karya lukis lainnya tidak memperlihatkan visual tradisi yang nyata menggunakan simbol-simbol tradisi, namun tetap memberikan petunjuk terhadap kebiasaan-kebiasaan masyarakat khususnya generasi muda atau remaja di Indonesia seperti visual ‘generasi menunduk’ yang diperlihatkan melalui anatomi bagian leher manusia memanjang dan bungkuk atau kebiasaan ‘berjongkok’ yang umumnya hanya dapat dilakukan orang Indonesia dalam waktu yang lama.

Kehidupan generasi muda atau para remaja saat ini sangatlah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, mereka terlahir bersamaan dengan kemajuan teknologi itu sendiri. Kemajuan teknologi yang hadir dalam kehidupan remaja di Indonesia saat ini merupakan suatu hal yang berdampak positif. Namun, setiap perubahan dan bentuk kemajuan dalam tatanan kehidupan manusia, meskipun memberikan kontribusi yang positif, selalu menimbulkan masalah baru. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi pada era revolusi industri 4.0 saat ini jelas cukup membawa perubahan yang signifikan terhadap gaya hidup dan karakter remaja Indonesia saat ini. Ketergantungan terhadap teknologi komunikasi dan informasi yang ada saat ini menimbulkan banyak kasus kekerasan maupun pelecehan terjadi secara virtual melalui media sosial. Berdasarkan dampak positif dan negative yang ditimbulkan akibat kemajuan teknologi dalam kehidupan generasi muda atau remaja di Indonesia, maka penulis mengangkat permasalahan-permasalahan atau dampak negative yang terjadi dengan tujuan untuk memberikan peringatan serta pesan agar masyarakat mampu melihat fenomena tersebut dan

mengambil langkah antisipasi agar dampak negative tersebut tidak semakin meluas khususnya dalam kehidupan remaja di Indonesia.

## 5.2 SARAN

Dalam proses menggarap karya tugas akhir penciptaan ini, banyak hal yang menjadi renungan dan kendala teknis. Namun dengan adanya hal kendala-kendala tersebut maka banyak hal yang dapat diambil sebagai pelajaran dan masukan untuk beberapa pihak terkait dengan hasil karya tugas akhir yang penulis buat.

Untuk masyarakat secara umum, dan khususnya untuk masyarakat yang bergerak di bidang Pendidikan serta para seniman, ilmu pengetahuan terus berkembang, fenomena, perkembangan serta permasalahan akan selalu hadir dalam kehidupan bermasyarakat, hal tersebut salah satunya diakibatkan adanya kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang tidak dapat dihindari. Kemajuan teknologi tersebut akan terus berubah, pola pikir, kebiasaan, dan budaya masyarakat pun terus berubah, maka suatu hal yang sangat baik apabila penelitian terkait permasalahan perubahan sosial budaya pada masyarakat ini terus dikembangkan, diperbaharui dan bahkan diusulkan atau dibuat pembahasan baru yang lebih ugensi terkait permasalahan yang timbul akibat perkembangan teknologi.

Karya seni faktanya hingga hari ini masih bahkan semakin banyak diminati masyarakat, karena melalui karya seni masyarakat atau apresiator dapat memahami dan mengembangkan pikirannya dalam melihat fenomena berkehidupan, oleh karenanya akan lebih baik apabila semakin banyak seniman maupun masyarakat umum menciptakan karya seni dengan tema-tema serupa. Akan menjadi hal yang luar biasa apabila semua masyarakat berkembang pemikirannya akibat adanya kebiasaan mencipta dan mengapresiasi karya seni satu sama lain.

Adapun untuk mahasiswa seni rupa, yang masih belajar dan berusaha mengembangkan ide-ide dalam sebuah karya seni lukis, ada baiknya apabila benar-benar memahami metodologi penciptaan karya seni dengan optimal. Meskipun kendala pasti selalu ada, namun apabila kendala-kendala tersebut dapat diminimalisir tentu akan menciptakan suasana dan proses berkarya yang teratur dan

menyenangkan sehingga pada akhirnya menghasilkan karya yang baik dan dicintai banyak orang

Terakhir, kepada khususnya Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI. Dalam menggarap karya Tugas Akhir ini baik penulis secara pribadi maupun rekan-rekan seperjuangan lainnya, selain merujuk pada tata tulis ilmiah UPI tentulah merujuk pula pada karya skripsi penciptaan terdahulu yang disimpan dengan baik oleh Departemen Pendidikan Seni Rupa, namun faktanya tidak semua karya skripsi penciptaan tersebut dikatakan baik dan optimal, atau masih terdapat karya-karya lama yang secara teknis penulisan kurang relevan dengan aturan penulisan terbaru. Maka akan lebih memudahkan apabila dilakukan seleksi terhadap karya-karya skripsi tersebut berdasarkan tahun atau jenis skripsi (penelitian atau penciptaan) atau berdasarkan konsentrasinya serta diberikan pemisah untuk karya-karya yang baik dan optimal .