

EKSPLORASI PENCIPTAAN KARAKTER “RED RAMBUTANS” PADA KARYA SENI MULTIMEDIA

Tuwis Yasinta

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
uncletwis@gmail.com

Drs. Salamun Kaulam, M.Pd

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
salamunkaulam@gmail.com

Abstrak

Semenjak tahun 2008 penulis telah membawa karakter Red Rambutans kepada eksplorasi ide dan gagasan dalam karya karya penulis. Hal ini menjadi pemicu akan kemungkinan yang lebih variatif dalam eksplorasi karakter red rambutans pada masa yang akan datang seiring dengan pengalaman dan asupan informasi yang diperoleh oleh penulis. Penulis mengeksplorasi kemungkinan – kemungkinan dengan bereksperimen melalui karya tugas akhir ini dengan semangat bermain, mengakali atau meretas, dan berinteraksi dengan orang lain melalui karya yang diciptakan ini. Maka dari itu. Karya yang telah dibuat merupakan suatu rangkaian karya yang menggunakan berbagai media dan mengangkat eksplorasi karakter visual Red rambutans

Kata kunci: Eksplorasi, Red Rambutans, Penciptaan, Seni Multimedia

Abstract

Since late 2008 writer has bought his Red Rambutans charcter further more trough the idea exploration and the concept in his artworks.The circumstainces became a trigger of the advanced possibilities of Red Rambutans exploration process, according to organic process it self of writers experiences and acknowledgment of information. Writers exploring any possibilities with any medium, materials and design trough this artwork with playfull spirits of being making, hacking and try to bring the interactical artworks to the viewers.Artworks that done by writers containing variable mediums and material visualitation. And bring the idea of exploring the Red Rambutans characters .

Keywords: Exploration, Red Rambutans, Creation, and Multimedia Arts.

PENDAHULUAN

Manusia bertumbuh dan berkembang dengan kemampuannya beradaptasi dengan lingkungannya. Manusia yang haus akan pemenuhan kebutuhannya membuat manusia selalu memikirkan cara untuk menciptakan sesuatu.

Di dalam sejarah peradaban dan perkembangan manusia. Seni dan budaya selalu berkembang seiring waktu. Seni sebagai naluri yang dimiliki oleh setiap individu, mampu bertransformasi menjadi kebudayaan. Kemudian berevolusi menjadi sebuah peradaban manusia yang berbudaya itu sendiri. Meninggalkan rekam jejak, menciptakan perubahan, dan memberikan pola bagi era kehidupan selanjutnya.

Bukan hanya seni dan budaya saja yang berperan dalam perkembangan peradaban manusia. Sebagaimana unsur kepercayaan atau ketuhanan, kekuasaan, dan banyak faktor lainnya mengambil peranan utama dalam rantai sebab akibat perkembangan seni dan budaya.

Dalam perkembangan peradaban manusia. Seni, ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi tidak bisa terpisahkan. Menciptakan sesuatu dengan cara dan

metode tertentu, melalui serangkaian proses dari buah pemikiran atau gagasan yang menghasilkan wujud nyata dari perkembangannya.

Ide merupakan buah pemikiran dari hasil angan – angan dan proses imajinatif seseorang. “ide adalah gagasan pikiran-pikiran (rancangan) yang tertuang terbentuk yang lebih nyata” (Al-Barry, 1999 ; 135). Sebuah ide tentunya dapat mendasari terwujudnya suatu tindakan atau aksi dari dalam diri manusia. Ide mampu berevolusi menjadi sebuah naluri, menjadi sesuatu yang sudah biasa dilakukan dan bersifat intuitif dalam merespon keadaan sekitarnya.

Demikian pula terjadi dalam kegiatan sehari - hari, sebuah ide dapat menghasilkan banyak potensi tindakan atau aksi yang dapat dikembangkan lagi dalam tingkatan yang lebih baik. Proses kreatif akan terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas adalah melihat hal hal lain yang juga dilihat oleh orang lain di sekitar, tetapi membuat keterkaitan-keterkaitan yang tak terpikir oleh orang lain” (Wycoff, 2003 ; 43). Hal ini erat hubungannya dengan konsep berkesenian dimana seni sebagai suatu cara dalam menciptakan atau mewujudkan suatu gagasan.

Dalam hal seni kontemporer (Supriyanto, 2009) melalui sebuah artikel di majalah *Bazaar*, memaparkan bahwa seni adalah ruang tak terbatas, dan percobaan-percobaan kreatif sejak pertengahan 1980-an telah membawa praktek seni rupa kontemporer sampai pada posisinya yang sekarang dengan berbagai cabang yang terus tumbuh hari ini. (Supriadi, 1994 ; 7) “Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.”

Berdasarkan pemikiran diatas, dapat disimpulkan bahwa segala hasil karya atau olah cipta pemikiran manusia itu berawal dari ide atau gagasan pemikiran. Dua hal tersebut merupakan dasar pembentuk dunia idealis dalam angan seorang individu. Bagi penulis realitas itu ada dan berkembang sebagai suatu konsep dasar atas penciptaan suatu karya yang mengakar dan selalu melakukan penyelarasan dengan adanya gagaasan yang baru. Pengalaman dan rasa ingin tahu penulis menjadi hasrat untuk diaktualisasikan ke dalam sisi realitas melalui sebuah karya.

Sebagai bentuk nyata proses keingin tahaun tersebut maka terjadilah sebuah proses yang telah dilakukan untuk menciptakan karya seni multimedia ini. *D.I.Y (Do It Yourself)*. Merupakan sebuah metode dalam menciptakan, memodifikasi, atau memperbaiki sesuatu secara mandiri. Selain itu *DIY (Do It Yourself)* dapat diartikan sebagai [swakriya](#), istilah untuk *Do It Yourself*, kebiasaan untuk membuat segala hal sendiri, cara melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan ahli.

Subkultur *D.I.Y (Do It Yourself)* banyak dilakukan oleh kelompok-kelompok masyarakat atau individu yang tidak jarang kritis terhadap budaya konsumerisme dalam kehidupan kapitalis dan kekinian. *D.I.Y (Do It Yourself)* menciptakan suatu fase perkembangan ke arah modernisme dengan pengembangan penelitian serta dan kerajinan tangan yang mengedepankan keunikan dan keotentikan suatu produk. Seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi merupakan bagian yang selalu dikaji. Sebuah proses belajar yang dilakukan terus menerus untuk menggali kemungkinan - kemungkinan hasil cipta karya yang baru.

Eksplorasi dengan semangat swakriya dan mandiri menjadi titik berat dalam proses penciptaan karya seni multimedia ini. Berangkat dari sebuah ide tentang karakter imajinasi yang kemudian diaktualisasikan menjadi karakter visual. Adalah Red Rambutans, Sebuah karakter visual yang menjadi gagasan utama dalam karya ini.

Sebagai karakter utama yang selalu dimunculkan dalam karya tugas akhir ini. Tentunya mengalami proses eksplorasi medium , ide dan gagasan yang selalu berkembang. Sehingga dituangkanlah sebuah pengalaman berkarya dengan judul “*Ekplorasi Penciptaan Karakter Red Rambutans pada karya seni multimedia*”.

Fokus Penciptaan

Menciptakan karya seni multimedia melalui eksplorasi karakter Red Rambutans.

Fokus Penulisan

Menuliskan Ide, konsep, proses dan perwujudan penciptaan karya seni multimedia melalui eksplorasi karakter Red Rambutans.

Tujuan Penelitian Penciptaan

Terciptanya karya seni multimedia melalui eksplorasi karakter visual red rambutans.

Tujuan Penulisan Penciptaan

Mendeskripsikan ide dan konsep penciptaan karya seni multimedia melalui eksplorasi karakter visual red rambutans. Mendeskripsikan proses penciptaan karya seni multimedia melalui eksplorasi karakter visual red rambutans. Mendeskripsikan perwujudan karya seni multimedia melalui eksplorasi karakter visual red rambutans

METODE PENCIPTAAN

Bagan Proses Penciptaan



Penjelasan Bagan Proses Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah karya seni lukis, ada beberapa tahapan atau proses yang harus dilalui. Masing-masing seniman memiliki proses penciptaan yang berbeda-beda. Pada penciptaan karya ini penulis melakukan beberapa proses yaitu :

Ide

Ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya (Susanto, 2002). Sedangkan ide bagi penulis adalah endapan dari buah pemikiran akan suatu hal yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah bentuk konsepsi yang menjadi dasar pemikiran suatu karya.

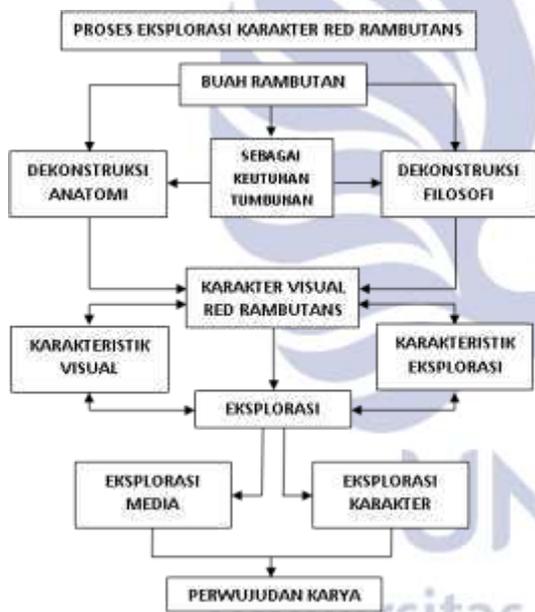
Karakter Red Rambutans tercipta pada tahun 2009. Menjadi ketertarikan tersendiri untuk terus digali dan dimunculkan sebagai identitas berkarya.

Berawal dari sebuah karakter visual yang kemudian berkembang menjadi diri kedua atau *alter ego*. Merepresentasikan ide dan gagasan yang imajinatif dan liar kedalam karya yang tercipta. Membawa kekayaan eksplorasi ide dan gagasan karya dalam bentuk visual maupun material yang disajikan. Hal ini menjadi pemicu akan eksplorasi karakter tersebut kedalam penciptaan karya seni multimedia ini. Seiring dengan pengalaman dan asupan informasi yang diperoleh dalam proses berkarya. Sebagai proses berkesenian yang tidak pernah habis dan terselesaikan.

Konsep

Dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini banyak dilakukan proses eksperimentasi dan eksplorasi terhadap karkter Red Rambutans. Dengan semangat bermain, mengakali atau meretas, dan berinteraksi dengan orang lain karya ini merupakan suatu rangkaian karya yang menggunakan berbagai media dan mengangkat eksplorasi karakter visual Red Rambutans.

Untuk memepermudah dalam menganalisis dan memahami tentang proses penciptaan karya tugas akhir ini maka telah diciptakan konsep pemikiran eksplorasi penciptaan karakter Red Rambutans.



Pendekatan Penciptaan

Dalam proses pembuatan karya, penulis melakukan pendekatan penciptaan yang dianggap menjadi bagian dari karya penulis. Berikut adalah tahapan-tahapan pendekatan penulis dalam penciptaan karya yaitu :
Pendekatan Tema

Berdasarkan latar belakang eksplorasi penciptaan karkter Red Rambutans pada karya multimedia. Red Rambutans merupakan poin utama dalam karya ini. Sebuah karakter yang berangkat dari bentuk dua dimensi, secara visual menjadi wujud baru yang lebih eksploratif. Seperti perwujudan tiga dimensi, dan serangkaian gelombang suara.

Pendekatan Bentuk



Pada karya ini pendekatan bentuk dilakukan dengan eksplorasi bentuk buah rambutan sebagai objek utama dalam karya. Bentuk eksplorasi karkter Red Rambutans dari karakter visual menjadi karya multimedia.

Pendekatan Media

Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembuatan sebuah karya seni, karena akan mempengaruhi kualitas dan makna karya seni itu sendiri. Penulis menyimpulkan bahwa media adalah bahan atau alat yang digunakan untuk membuat suatu karya. Beberapa media dan alat serta bahan dalam proses penciptaan karya yaitu: Toples kaca, Cat akrilik, Cat Semprot, Komponen elektronika, Obyek temuan, Cawan petri, Plastik klip

Pendekatan Teknik

Dalam menyelesaikan atau menyusun karya tugas akhir ini tentunya telah dilakukan beberapa pendekatan teknik. Pendekatan teknik tersebut merupakan proses yang mutlak dilalui dalam penciptaan karya multimedia ini. Teknik melukis dan mendesain sebagai keterampilan dasar dalam pembuatan karakter Red Rambutans beserta perencanaan perwujudan karya.

Teknik mematung dan mengolah obyek tiga dimensi sebagai eksplorasi lanjut terhadap media dan konteks karakter Red Rambutans. Teknik elektronika dan pengetahuan ilmu suara sebagai keterampilan menciptakan instrumentasi karya.

Tahap Visualisasi

Ide dan konsep merupakan dasar dari penciptaan karya seni multimedia ini. Kemudian ide dan konsep itu diolah menjadi sebuah desain atau sketsa dasar yang kemudian dikembangkan menjadi instrumentasi karya. Dalam proses penciptaan instrumentasi karya, asupan informasi dan teknik dilakukan dengan semangat swakriya dan mandiri.

Eksplorasi akan karakter Red Rambutans dilakukan dalam setiap penciptaan instrumentasi karya. Menjadikan ciri dan sifat karakter Red Rambutans sebagai sesuatu yang ditekankan.

PENCIPTAAN KARYA

Karya 1



Gambar 4.51 Karya Pertama

Nama	: Tuwis Yasinta
Judul	: “Organic”
Media	: Variable object, electronic kits on jars
Ukuran	: 100 x 100 x 100 cm panel display
Tahun	: 2015

Ide

Mengeksplorasi karakter Red Rambutans ke dalam konsep sebab akibat. Menghubungkan variabel media dan instrument karya satu dengan lainnya, serta menciptakan keterkaitan yang kompleks akan perwujudan karakter tersebut dengan medium dan instrument penyusun karya ini.

Konsep

Berangkat dari pemikiran bahwa segala sesuatu, tentunya saling terhubung dengan yang lain. Baik disadari maupun tidak. Seperti sebuah sistem jaringan yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

Red Rambutans bertransfigurasi menjadi frekuensi nada dan cahaya yang saling merespon. Red rambutans hadir dalam bentuk visual berupa variabel obyek, cahaya dan gelombang suara.

Pemikiran tersebut dituangkan melalui serangkaian instrumen karya yang terdiri dari pengolahan sensor, instrumentasi elektronika dan organisme yang diubah menjadi variabel pulsa atau gelombang listrik. Gelombang itu kemudian di arahkan berdasarkan tangga nada dasar sebagai output dari instrument tersebut. Reaksi yang dihasilkan mampu memicu terjadinya reaksi yang lain, yaitu dalam bentuk kedipan cahaya yang tersinkronisasi dengan reaksi bunyi yang dihasilkan.

Sehingga untuk mendapatkan reaksi apresiator harus berinteraksi dengan karya, yaitu dengan menyentuh pemicu dari system ini yang merupakan bagian dari instrument karya “Organic” ini.

Deskripsi Bentuk Visual

Karya terbagi kedalam beberapa instrumentasi. Instrumentasi tersebut adalah, bagian bagian dari tanaman rambutan yang merepresentasikan Red Rambutans. Rangkaian osilator suara, rangkaian penguat sinyal, rangkaian pengeras suara dan rangkain penghasil cahaya.

Dimana tumbuhan atau obyek representasi Red Rambutans dihadirkan sebagai medium pemicu terjadinya aksi reaksi dari instrument karya.

Tumbuhan menjadi obyek statis di dalam toples. Kemudian serangkaian sensor cahaya dan suara menciptakan reaksi yang berulang (looping). Reaksi terjadi akibat komposisi bunyi dari osilator (rangkaiannya sumber bunyi) di keluarkan dalam bentuk bunyi. Bunyi yang keluar, ditangkap oleh rangkaian sensor cahaya, sehingga menghasilkan cahaya yang berkedip dari toples.

Sinyal cahaya ini kemudian diteruskan oleh sensor cahaya berikutnya yang mendapat bias cahaya dari obyek di dalam toples. Dalam hal ini dimensi obyek dalam toples menjadi variabel bunyi yang dihasilkan ulang dan terus mempengaruhi prosesnya.

Hal ini merepresentasikan bagaimana sebuah proses yang organik terjadi. Variabel obyek Red Rambutans mejadi penerima sekaligus penerus sinyal, bahwasannya perangkat instrumentasi itu dihadirkan sebagai simbol akan prespektif pengalihan fungsi dan teori sistem untuk mengakomodir kebutuhan atau tujuan tertentu dan akan terus berulang

Makna Karya

Karya ini merupakan pengembangan dari beberapa konsep teknis elektronika. Konsep – konsep tersebut merupakan konsep sumber terbuka atau *open source*. Di dalamnya setiap orang berhak mempelajari dan mengaplikasikan, bahkan memodifikasi dan membagikan lagi secara bebas dan gratis. Dalam karya “Organic” ini, instrumentasinya diciptakan secara mandiri (merakit).

Dengan mengusung semangat D.I.Y atau *do it yourself*. Penulis berpendapat bahwa segala sesuatunya di era global seperti ini dapat kita ciptakan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tujuan individu. Dan ketika kita mengetahui atau mampu membuat, memodifikasi sesuatu hendaknya dapat dijadikan referensi keilmuan dan sumber pengetahuan bagi pihak lain.

Selain itu memeberikan prespektif baru lewat karya “Organic” ini bahwasannya terjadi koneksi antara ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, yang sebenarnya dalam pengaplikasiannya sangat luas dalam kehidupan sehari – hari. Penulis berpendapat bahwa segala sesuatunya saling terkait dan menimbulkan rangkaian aksi reaksi. Dan semua proses itu sangatlah organik sebagaimana energi itu ada dan tercipta.

Karya 2



Gambar 4.58 Karya Kedua

Nama : Tuwis Yasinta
 Judul : "Breeding Jars"
 Media : Variable object
 Ukuran : 120 x 100 x 100 cm on panel display
 Tahun : 2015

Ide

Toples atau jars umumnya merupakan wadah penyimpanan. Kegiatan menyimpan ini di hubungkan dengan nilai dari benda itu sendiri. Baik secara estetik dan fungsionalnya. Begitu juga nilai – nilai yang tercipta secara universal dan nilai – nilai yang diyakini sebagai individu.

Konsep

Berawal dari ketertarikan dalam melihat sebuah obyek atau benda. Penulis merasa ada sesuatu yang istimewa dalam setiap benda. Ada energi, kehidupan, dan sejarah tersendiri tentang benda atau obyek tersebut. Lalu munculah keinginan untuk menciptakan figur tiga dimensi dari karakter Red Rambutans yang selama ini selalu menjadi titik eksplorasi penulis.

Dalam karya "Breeding Jars" ini. figur tiga dimensi banyak dimunculkan sebagai bentuk eksplorasi dari karakter Red Rambutans. Material yang digunakan merupakan obyek temuan yang dikumpulkan penulis selama 5 tahun terakhir ini. Obyek – obyek tersebut kemudian diolah menjadi figur Red Rambutans, yang ditempatkan kedalam sebuah media toples kaca. Toples kaca dipilih sebagai media yang dirasa cocok dengan figur – figur Red Rambutans. Karena toples telah menjadi ruang pribadi untuk setiap figur Red Rambutans yang tercipta, serta memiliki karakternya sendiri.

Deskripsi Bentuk Visual

Variabel obyek tiga dimensi disusun kedalam toples berdasarkan karakteristik imajinatif Red Rambutans. Dimana apresiator dipancing untuk turut berinterpretasi sesuai dengan pengalaman dan imajinasi pribadinya. Selain itu difusi cahaya yang tercipta di sekeliling jar memberikan karakteristik tersendiri akan karakter Red Rambutans dalam jar itu.

Karakter tersebut telah berubah menjadi sebuah bentuk baru. Dalam karya ini, Red Rambutans juga menjadi sebuah bias cahaya yang merepresentasikan bentuk tiga dimensinya sendiri. Karya juga menghasilkan output audio, berupa suara acak yang tercipta dari synthesizer (instrument musik). Suara itu merepresentasikan karakter suara dari Red Rambutans di dalam setiap toples, sehingga menciptakan kebisingan..

Makna Karya

Karya ini menjadi simbol kecil akan keberagaman elemen kehidupan. Segala makhluk, unsur atau zat, dan benda. Memiliki energi dan kehidupannya sendiri. Dihadirkan dengan peran dan tujuan tertentu, diciptakan dengan satu unsur yang saling berkaitan. Memiliki sesuatu menjadi hasrat manusia yang mendalam dan dominan jika dibandingkan dengan esensi manusia untuk menjadi ada.

Karya 3



Gambar 4.62 Karya Ketiga

Nama : Tuwis Yasinta
 Judul : “Clicking Red Rambutans”
 Media : Ink on paper
 Ukuran : 10x15cm @64 panel
 Tahun : 2015

Ide

Buku sketsa telah menjadi teman di setiap waktu untuk menuangkan imajinasi dan ide. Kebiasaan dalam membuat coretan atau catatan kecil melatar belakang penciptaan karya ini. Sketsa – sketsa itu selalu disimpan, untuk dijadikan sebuah penanda waktu atau momen tertentu.

Konsep

Berangkat dari latar belakang diatas karya ini merupakan kompilasi catatan dan sketsa yang telah di arsipkan. Beberapa sketsa digambar ulang dan beberapa murni hasil penyimpanan. Karya ini dirasa penting untuk ditampilkan, karena merupakan representasi dari proses eksplorasi penulis akan karakter Red Rambutans. Menyajikannya dalam media yang dirasa cocok untuk menunjukkan kebiasaan membuat, dan menyimpan ide – ide, untuk dijadikan pemicu ide – ide yang akan datang.

Deskripsi Bentuk Visual

Dalam karya serangkaian karya sketsa eksplorasi karakter Red Rambutans ditampilkan dalam bentuk pengarsipan sederhana. Dengan medium plastik klip atau plastik penyimpanan. Penulis memaksa apresiator untuk melihat perubahan – perubahan bentuk visual yang terjadi dalam karakter visual red rambutans sebagai bentuk proses kekaryaannya penulis sendiri.

Makna Karya

Menghargai dan toleransi terhadap sesama merupakan hal yang patut dilakukan oleh setiap insan. Semua itu diawali dari hal yang paling kecil, terlebih diri sendiri. Menghargai apa yang telah tercipta dan menyimpannya sebagai bentuk dokumentasi dan penghargaan atas perjalanan dan proses yang dilalui sebagai pengingat dan refleksi. Proses – proses alami itu dirasa sangat penting di era yang serba instan ini. Bahwasanya sebuah pencapaian tertentu harus melalui proses, dan semestinya dinikmati.

Karya 4



Gambar 4.65 Karya Keempat

Nama : Tuwis Yasinta
 Judul : “Microds”
 Media : Acrylic, dprasy paint on petri dish
 Ukuran : 10x10cm @ 20 panel
 Tahun : 2015

Ide

Layaknya sebuah penelitian microbiologi. Karya ini menampilkan ilustrasi Karakter Red Rambutans dalam bentuk Mikro organisme, atau organisme yang tidak kasat mata. Eksplorasi dilakukan dengan mengobservasi mikro organisme dan mengadaptasikan perwujudannya kedalam karakter Red Rambutans.

Konsep

Di dunia kita hidup, terdapat banyak sekali hal – hal yang melampaui batasan indera kita untuk merasakannya. Yang tidak terlihat, yang tidak terdengar, yang tidak terasa. Hal itu menjadi fokus dari pembahasan konsep karya ini. Dari milyaran mikro organisme, milyaran partikel atom dan, bermacam frekuensi yang melebihi batas kemampuan penangkapan manusia.

Tak satupun yang mampu terlihat oleh kasat mata dan terdengar jelas di telinga kita. Sedangkan mereka ada dan hadir di sekeliling kita, bahkan dalam sistem tubuh kita sendiri. Menjalankan peran dan fungsinya.

Memberikan kehidupan, mengontrol organ tubuh. Berdasarkan pemikiran imajinasi tentang obyek yang tidak kasat mata tersebut. Karya ini diciptakan, dengan mengeksplorasi karakter Red Rambutans kedalam bentuk mikro organisme.

Deskripsi Bentuk Visual

Dalam karya ini penulis menyajikan ilustrasi dari eksplorasi karakter Red Rambutans kedalam media cawan petri. Cawan petri merepresentasikan wadah penyimpanan atau media penelitian untuk mikro organisme yang tidak kasat mata. Layaknya dalam sebuah laboratorium biologi.

Makna Karya

Keaneka ragam alam semesta dan kehidupannya adalah sebuah misteri besar yang tidak akan pernah ada habisnya untuk di pelajari dan dimengerti. Tidak terlihat dan terdengar bukan berarti mereka tidak ada. Mereka ada dan menjalankan peranannya. Hanya kemampuan kita untuk merasakan atau mewujudkannya tidak termaksimalkan. Manusia sebagai makhluk mulia memiliki perannya untuk menjaga keseimbangan dan keberlangsungan kehidupan ini.

SIMPULAN

Karya yang tercipta merupakan buah dari hasil eksplorasi ide dan gagasan terhadap karakter Red Rambutans. Hal tersebut direpresentasikan melalui eksplorasi terhadap media pada penciptaan karya ini. Dari serangkaian perwujudan karya tersebut, merupakan buah dari proses belajar yang dilakukan terus menerus, demi mengaktualisasikan ide dan konsep akan karya ini.

Proses perwujudan ide dan konsep dalam karya ini dilakukan dengan metode yang cukup sederhana. Diawali dengan pencarian ide akan setiap karya, yang ternyata ide dan gagasan itu telah terpikirkan dan tercatat oleh penulis. Sehingga dalam prosesnya, hanya menambahkan pengembangan kepada ide yang sudah ada. Demikian pula dengan konsep pada karya ini. Konsep pada setiap karya merupakan hasil proses bermain – main penulis terhadap media yang digunakan. Buah akan eksplorasi terhadap karakter Red Rambutans dan instrumentasi media. Yang kemudian dikombinasikan dengan ide dan konsep karya secara keutuhan.

Dari ke empat karya yang tercipta merupakan asas usaha melebur konsep perbedaan disiplin ilmu. Tentunya didalam proses pembuatan karya tugas akhir berjudul “Eksplorasi Penciptaan Karakter Red Rambutans pada

Karya Seni Multimedia” ini, merupakan bentuk semangat kerja yang dilandasi kesukaan akan apa yang dilakukan.

Karakter Red Rambutans dan eksplorasinya menjadi tahapan proses berkarya yang tidak pernah terselesaikan. Dengan tujuan dan harapan akan munculnya ide dan gagasan yang akan terus berkembang di kemudian hari.

Demikian juga pada setiap karya yang dihadirkan berusaha mencitrakan simbol atau karakteristik dari Red Rambutans sebagai benang merah dari setiap karya. Selain itu karakter tersebut tetap menjadi poin utama dalam penciptaan karya ini, meskipun tahapan eksplorasi yang dilakukan baik dari segi media atau karakter itu sendiri, dirasa sudah bertransformasi lebih jauh. Diharapkan mampu menjadi pemicu munculnya karya – karya multimedia yang lain dengan prespektif yang lebih luas.

Dalam karya tugas akhir ini penulis merasa cukup puas dengan segala proses dan hasil karya yang dicapai. Sebab, penulis merasa mendapat kemampuan yang baru dalam hal pertanggung jawaban karya, khususnya penulisan secara sistematis. Di lain sisi rasa kurang puas masih dirasakan, sebab penulis merasa perlu banyak belajar mempertanggung jawabkan karyanya secara sistematis. Untuk masa yang akan datang, penulis berharap akan perkembangan karyanya kearah lebih baik, baik secara penulisan dan penyajian karya. Karena proses berkesenian ini dirasa belum selesai, tanpa mengedepankan tindakan pengembangan yang lebih lanjut dari eksplorasi karakter Red Rambutans.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Barry, M. J. D. 1999. *Kamus Ilmiah Kontemporer*. Bandung: Pustaka Setya.
- Murti, Krisna. *Media Baru dan Seni Media Baru.*, Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Sudira, Made Bambang Oka. 2010. *Ilmu seni teori dan praktik* Jakarta : Inti prima.
- Sumartono. 2000. “Peran Kekuasaan Dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta.” *Dalam Outlet*. Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti.
- Supriyanto, E. (2009, Agustus 28-30). Sepotong Kisah Seni Rupa Kontemporer Indonesia. *Bazaar Art Jakarta: Katalog*, pp. 122-126.
- Wycoff, Joyce. 2003. *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan-Pikiran*. Bandung: Kaifa.