

## BAB V PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Pengalaman dan pengamatan terhadap apa yang ada di sekeliling kita, selalu menarik perhatian untuk di jadikan inspirasi dalam berkarya seni. Apa yang dilihat dan apa yang dirasakan bisa menjadi sebuah ide yang tidak dapat terduga dan terkadang karya tersebut bisa datang dari mana saja dan kapan saja secara spontan dan terarah di sebuah desain.

Robot merupakan penemuan manusia yang luar biasa karena fungsinya yang dapat membantu pekerjaan manusia secara fisik. Penggunaannya dapat dilakukan dengan pengawasan manusia, ataupun menggunakan program atau sistem yang lebih canggih yakni kecerdasan buatan. Hasil dari observasi penulis terhadap pencarian data acuan, penulis mendapatkan ide tema Bentuk Robot Lampu Dalam Seni Kriya Kayu, dikarenakan penulis sering mengunjungi toko mainan anak-anak dan sering melihat berbagai macam bentuk lampu di toko *elektronik* sehingga penulis memiliki ide untuk mengkombinasikan antara robot dan lampu yang sudah di lihat oleh penulis tentunya penggabungan dua komponen tersebut akan menghasilkan karya yang memiliki ciri khas tersendiri.

Dalam proses perwujudan karya, penulis menggunakan dua Teknik proses perwujudan yang pertama Teknik *secrool* dan kedua Teknik bubut, setiap proses hal yang pertama harus disiapkan adalah desain ukuran dan mal yang akan di aplikasikan di bahan yang akan di bentuk, setelah desain sudah siap selanjutnya adalah penyiapan bahan kayu yang akan di tempel mal dan ukuran, setelah semua sudah siap proses produksi dilakukan sampai akhir perangkaian dan dilanjutkan proses *finishing*.

Dari hasil pembuatan karya, penulis berhasil menciptakan empat bentuk karya yang di buat. Karya pertama yang berjudul lamunan, karya ini memiliki ciri khas baling-baling yang terdapat di belakang Pundak robot, karya kedua berjudul petuah memiliki ciri khas telinga Panjang seperti kelinci, karya ketiga berjudul bertahan, memiliki ciri khas tabung oksigen dan selang yang mejulur

kearah muka robot diangkat dari tema orang menyelam, dan karya keempat yang berjudul memori memiliki ciri khas bentuk kamera tema ini diambil dari nostalgia kamera tersebut.

## B. SARAN

Berkesenian membutuhkan sebuah proses yang panjang, berkesenian di dunia institusi mendorong untuk lebih menekankan kita supaya mempunyai skill ketrampilan, pengetahuan, serta pengalaman yang didapat dalam lingkup akademis maupun diluar. Berkesenian dibidang kayu membutuhkan ketrampilan yang tidak bisa didapatkan secara instan. Sebuah kegagalan dalam pembuatan karya seni menimbulkan rasa semangat dalam diri kita untuk memacu untuk lebih dan lebih lagi mendekati keberhasilan.

Karya seni dikatakan berhasil jika konsep awal penciptaan yang ingin diciptakan tidak melenceng jauh dari konsep awal, karya seni juga menjadikan inovasi pembaruan dalam dunia kesenian. Berdasarkan penelitian dan penciptaan penulis yang telah disimpulkan tersebut, adapun beberapa saran yang ingin disampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Rancangan penciptaan karya seni fungsional harusnya lebih dipertimbangkan mulai dari bentuk serta segi kenyamanannya. Keterpaduan konsep, ide, rencana, dan proses pengerjaan akan menghasilkan suatu karya yang sesuai dengan harapan.
2. Pengembangan bentuk Robot lampu yang unik masih sangat mungkin untuk dapat diterapkan pada karya. Hal ini akan menghasilkan bentuk yang menarik, dan unik.

Penciptaan sebuah karya seni tentu tidak lepas dari kendala atau hambatan yang dijumpai di tengah proses perwujudan. Terkadang ada beberapa hal yang membuat kita harus mengubah tahapan kerja bahkan sampai mengulanginya dari awal. Proses penciptaan karya kriya kayu ini penulis memiliki hambatan sebagai berikut:

1. Tidak tersedianya arus listrik bersekala besar untuk penggunaan mesin dengan daya yang tinggi. Hal tersebut dikarenakan rumah kos rata rata hanya memiliki 450watt sehingga membuat penulis kesulitan ketika menggunakan alat mesin kayu.
2. Ukuran karya yang termasuk kecil untuk sebuah karya kriya kayu membuat penulis harus membuatnya dengan detail yang sangat rapi. Hal tersebut terkadang membuat penulis kesulitan membuat detail karya yang sangat kecil sehingga rentan patah.
3. Membutuhkan lem khusus dikarenakan pembuatan karya ini tidak bisa menggunakan lem yang biasanya di pakai pada pengeleman kayu karena waktu untuk pengeringan lem sangat lama, jadi penulis menggunakan lem khusus yaitu lem *internity* walaupun harga nya mahal penulis sangat membutuhkan lem tersebut dikarenakan lem *internity* sangat cepat dalam proses pengeringan.

Meskipun penulis menjumpai beberapa kendala dalam proses perwujudan karya, penulis dapat menghadapinya dengan ketekunan dan kerja keras sehingga karya seni kriya kayu yang dijadikan syarat Tugas Akhir ini dapat terselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Penulis berharap hambatan tersebut dapat menjadi sebuah masukan bagi semua pihak yang ingin membuat karya serupa di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- amin, M., Ananda, R., & Royal, S. (2021). Sistem Kendali Jarak Jauh Robot Pemadam Api Dengan Menggunakan Sensor Flam Dan Sensor Mq Berbasis Motor Pompa Muhammad. *Goretanpena*, 4(2), 136–141.
- Budiharto Widodo, (2014) Robotika Modern Teori Dan Implementasi. (edisi Revisi). Yogyakarta: Andi
- Djelantik, A.A.M., *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999
- Dafri, Yulriawan, Makalah Diskusi Ilmiah “Pactice Based Research” Mahasiswa Pascasarjana ISI Yogyakarta dengan Mahasiswa Pascasarjana UiTM Selanggor-Malaysia, UiTM, 2015.
- Eddy, S Marizar. (2005). *Designing Furniture*, Yogyakarta: Media Pressindo
- Palgunadi, Barm. (2007), *Disain Produk 1*, ITB, Bandung. \_\_\_\_\_ . (2008), *Desain Produk 3*, ITB, Bandung.
- Gustami, SP. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untain Metalogis*, Program penciptaan Seni Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta. \_\_\_\_\_ . (2007), *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*, Prasista, Yogyakarta. \_\_\_\_\_ . (2008), *Nukilan Seni Ornamen*, Jurusan Seni Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Sachari, Agus. (2002), *Estetika Makna, Simbol dan Daya*, ITB, Bandung. \_\_\_\_\_ . (1984), *Paradigma Desain Indonesia*, Karya Sama, Indes, Desain ITB. \_\_\_\_\_ , & Yan Yan Sunarya. (2002), *Sejarah dan Perkembangan*

Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia, ITB, Bandung.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi, *Nirmana: elemen- elemen Seni dan desain (Yogyakarta :JALASUTRA Anggota IKAPI, 2009*

Wildan Ansori, Soewarto Hardhienata, T. A. (2014). Sistemkontrol Robot Beroda Berbasis Mikrokontroler Atmega128 Menggunakan Speech Recognition Dengan Komunikasi Bluetooth Sebagai Transfer Data. *Ilmu Komputer Universitas Pakuan.*

