

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Manusia sering disebut sebagai *Homo Faber* : mahluk yang membuat alat : dan kemampuan membuat alat di mungkinkan oleh pengetahuan. Berkembangnya pengetahuan juga memerlukan alat. <sup>35</sup> Relatif, rutinitas dalam aktivitas berkarya tidak akan terlepas dari berbagai aspek ideoplastis, persoalan seputar batiniah, imajinasi, mental, karena kebutuhan proses berpikir akan tetap terus tetap dilestarikan dan dipertahankan guna mendapatkan kepuasan batiniah pesan-pesan moril serta pelajaran yang paling berharga, dan bermanfaat bagi kelangsungan berkesenian, proses menuju satu perspektif baru, secara jasmaniah maupun batiniah dalam mendalami dan menapaki masa jenjang studi S1, Tugas Akhir penciptaan deformasi ini juga diharapkan menjadi suatu tolak ukur dalam mengapresiasi bentuk-bentuk baru sebagai alternatif bagi terciptanya media eksplorasi dalam media kayu, penciptaan Tugas Akhir ini juga merupakan hasil pertanggung jawaban penulis sebagai kriyawan dalam aktivitas berkarya didunia akademis.

Menciptakan suatu vitalitas mekanis deformasi bentuk sebagai asosiasi antara peristiwa dan tanda didalam persoalan yang terjadi, merupakan materi yang disampaikan dalam karya ini.

---

<sup>35</sup> Jujun Suriasumantri, *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, (Jakarta : PT.Sinar Harapan, 1985), p. 165.

### KEPUSTAKAAN / WEBTOGRAFI

- 1). Amir Piliang Yasraf, *Hiper Semiotika "Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna"* Yogyakarta : jalasutra 2003.
- 2). Atmosudiro, Sumiati, (ed) *Jawa Tengah :Sebuah Potret Warisan Budaya*, Yoyakarta, SPSP Prov. Jawa Tengah dan Jur, Arkeologi FIB UGM 2001.
- 3). Ali, Lukman (ed.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta : Balai Pustaka 1999.
- 4). Atmonadi, "Mitos Perang Modern", *Teknologi Strategi Militer* no. 47 th IV / mei / , Jakarta: PT. Sinar Cakra Sakti 1991.
- 5). Arifin Aliana, Zainal, (ed.), *Ekspresi Semiotik, Tokoh Mitos dan Legendaris dalam T tutur Sastra Nusantara di Sumatera Selatan* , Sumatera Selatan : Departeman Pendidikan dan Kebudayaan 1997.
- 6). Budi Antono, Untung, *Sebuah Tinjauan Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta : 1986.
- 7). Call Of Duty, *Modern warfare II. (Activision PC Game)*, Maret, 24, 2007
- 8). Dillistone, F.W, *The Power Of Symbol*, Yogyakarta : Pustaka Kanisius, 2006.
- 9). Ebdy Sanyoto, Sadjiman, *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*, Yogyakarta : Arti Bumi Intaran, 2005.
- 10). Hendarin, D.S, "Senjata Api Genggam Alat perang" : *Teknologi Strategi Militer, Nomor : 43 th IV / Januari, Jakarta : PT. Sinar Cakra Sakti, 1991.*
- 11). Hartoko, Dick, *Manusia dan Seni*, Yoyakarta : Kanisius, 1984.
- 12). Hendriyana, Husen, *Metodologi Kajian Artefak Budaya Fisik, Fenomena Visual Bidang Seni*, Bandung : Sunan Ambu STSI 2009.
- 13). Heskett, John, *Desain Industri*, Jakarta: CV Rajawali,1986.
- 14). Luxemburg, Jan Van (ed.), *Pengantar Ilmu Sastra*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama 1992.
- 15). Pika, *Mengenal Sifat-sifat Kayu Indonesia dan Penggunaannya*, yogyakarta : Kanisius 2006.
- 16). Peursen, Van, *Strategi Kebudayaan* Yogyakarta : Kanisius, 1995.
- 17). Ricouer, Paul, *Hermeneutika Ilmu Sosial*, Yogyakarta : Kreasi Wacana, 2009.
- 18). Sumino, *Mendongkrak Kriya di wilayah Akademis Dengan Paradigma Antropologi Makalah Imiah Seminar Seni Rupa*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2007.

- 19). Suriasumantri, Jujun, *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta : PT. Sinar Harapan, 1985.
- 20). Toekio M, Soegeng, *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, Bandung : Angkasa 1987.
- 2). <http://www.millionface.com/l/machine-gun-factory/>, Industri senjata api, maret, 24, 2001.
- 3). [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com). *Ensiklopedia Bahasa Indonesia*. Amunisi april, 20, 2011.
- 4). [www.Tengkorak.Manusia.com](http://www.Tengkorak.Manusia.com). *Wikipedia Ensiklopedia Bebas Bahasa Indonesia*, November, 17, 2010.

