

BAB VI

KESIMPULAN

Sebuah karya seni lahir dari pemikiran seorang seniman yang didasari pada ide-ide yang didapat melalui proses observasi. Ada bermacam-macam karya patung yang dibuat dengan berbagai macam teknik. Bahan-bahan yang sering digunakan seperti fiber, logam, dan kayu. Teknik yang digunakanpun bermacam-macam. Mulai dari teknik cetak, teknik cor, teknik rakit hingga teknik las. Semua bahan mau teknik tersebut diaplikasikan hingga menghasilkan karya tiga dimensi yang didalamnya terkandung makna yang ingin disampaikan oleh sang seniman.

Salah satu material yang unik dan coba didaur ulang hingga menghasilkan karya seni adalah limbah industrial berbahan logam yang banyak dijumpai di pasar loak atau penjual barang-barang bekas. Dengan berbagai bentuk dan model, material-material tersebut dapat digunakan, disusun sedemikian sehingga membentuk sebuah karya tiga dimensi. Selain mengurangi sampah logam, karya yang dihasilkan juga akan memberikan kepuasan batin bagi pembuatnya. Karya tiga dimensi ini juga bisa menjadi media penyampaian moral bahwa sampah seperti limbah mesin mobil atau motor yang sudah menjadi limbah bisa disulap menjadi karya seni tiga dimensi yang luar biasa dan menjadi bagian dari sebuah interior ruangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji, *Wawasan Seni*, IKIP Semarang Press, Semarang, 1990
- Gustami, SP, *Proses Penciptaan Seni kriya: Untaian Metodologis*, Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2004
- Soeprapto, *Teknik Pelapisan*, FPTK IKIP, Yogyakarta, 1994
- Williams Arthur, *The Sculpture Reference Illustrated: Contemporary Techniques, Terms, Tools, Materials, And Sculpture*, Sculpture Books, University of Michigan, USA, 2005

Jurnal

- Hartini, L., Wibawa, B., Situmorang, R., & Raissa, F. (2020). Interior design of national library with environmentally sustainability materials. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1007(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1007/1/012004>
- Hays, K., Kubli, C., & Malina, R. (2020). Creativity and Cognition in Extreme Environments: The Space Arts as a Case Study. *Frontiers in Psychology*, 11(September), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.575291>
- Higuera-Trujillo, J. L., Llinares, C., & Macagno, E. (2021). The cognitive-emotional design and study of architectural space: A scoping review of neuroarchitecture and its precursor approaches. *Sensors*, 21(6), 1–47. <https://doi.org/10.3390/s21062193>
- Kasiyan. (2019). Art, art education, creative industry: Critique of commodification and fetishism of art aesthetics in Indonesia. *Cogent Arts and Humanities*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2019.1586065>
- Petronijević, V., Đorđević, A., Stefanović, M., Arsovski, S., Krivokapić, Z., & Mišić, M. (2020). Energy recovery through end-of-life vehicles recycling in developing countries. *Sustainability (Switzerland)*, 12(21), 1–26. <https://doi.org/10.3390/su12218764>

Sumber internet

<https://www.kemenperin.go.id/artikel/22063/Industri-Otomotif-Semakin-Kompetitif,-Laju-Kinerjanya-Terus-Dipacu>

https://id.wikipedia.org/wiki/Generator_listrik

<http://jamescorbettart.com/>