

## BAB V

### PENUTUP

Proses penciptaan di atas merupakan proses yang dilakukan sebagai tahap penyelesaian tugas akhir. Tahap penciptaan yang dilakukan mulai dari eksplorasi ide. Ide utama dari karya yang dibuat adalah bentuk Kumbang tanduk kedalam karya seni kinetik. Penuangan ide ke dalam bentuk sketsa dan desain menjadi pengantar terwujudnya ide menjadi sebuah karya seni. Perwujudan adalah tahap paling berpengaruh atas terciptanya sebuah karya seni yang memiliki nilai tanda dan jaringan makna.

Penciptaan ini menghasilkan enam karya seni kriya tiga dimensi. Menghasilkan karakter baru dari kumbang tanduk, sebagai hasil dari proses deformasi, yaitu berupa kumbang tanduk kedalam karya seni kinetik dengan memperhitungkan gerakan yang dihasilkan.

Berdasarkan apa yang telah dilakukan, terjadi beberapa kendala yang sedikitnya mempengaruhi proses dari penciptaan. Mulai dari kendala teknis yaitu dalam proses *finishing* proses ini menggunakan teknik sangkling, sehingga perlu bongkar pasang karya yang sudah biasa bergerak harus dibongkar terlebih dahulu untuk proses penyangklingan kemudian baru bias dirangkai menjadi satu kesatuan, karena kerumitan-kerumitan bagian yang disangkling.

Dengan terciptannya karya-karya ini, semoga dapat menjadi bahan kajian, diskusi, ataupun kritikan. Dapat juga memperkaya khasanah seni kriya dalam pendidikan seni.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gustami, SP., *Seni Sebagai Ujud dan Gagasan*, Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1991.
- \_\_\_\_\_, "Trilogi Keseimbangan", Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Untaian Metodologis, dalam *Jurnal Dewa Ruci*, Volume 4, No. 1, ISI, Surakarta, 2006.
- \_\_\_\_\_, "Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis", Program Pascasarjana S2 Penciptaan Dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta, 2004.
- Ismanto, An. Sains Leonardo, "menguak kecerdasan terbesar Masa Renaisans" Yogyakarta: Jalasutra Anggota IKAPI, 2005.
- Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Oda Hidetomo, Handoko Setiadi, Kumbang, Jakarta: Elek Media Komputindo Kelompok Gramedia, 1996.
- SP., Soedarso, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990.
- Sudarmaji, Dasar-dasar Kritik Seni Rupa, Dinas Museum dan Sejarah, Jakarta, 1979.
- Hartoko, Dick, *Manusia dan Seni*, Yogyakarta: Kanisius, 1995.
- Susanto, Mikke, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Djagad Art House, 2011.

## WEBTOGRAFI

[http://edwingsgallery.com/kinetik\\_perkembangan.php](http://edwingsgallery.com/kinetik_perkembangan.php) akses 13 Januari 2014 jam 22:40 WIB.

<http://senikinetiic.tumblr.com/>. akses 22 juni 2015 jam 10:26 WIB.

[http://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=http://intlkineticartevent.org/%3Fpage\\_id%3D107&prev=search](http://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=http://intlkineticartevent.org/%3Fpage_id%3D107&prev=search) akses 25 juni 2015 jam 8:45 WIB.

<https://senikinetiic.wordpress.com/>. akses 25 juni 2015 jam 8:45 WIB.

<http://adearisandi.wordpress.com/2012/09/02/kumbang-tanduk/>. Akses 3 maret 2014 WIB.

<http://kdri.web.id/content/kumbang-tanduk>. akses 2 maret 2014.

<http://toyrobot.sulit.com.ph>. Akses 2 maret 2014.

<http://baltyra.com/2011/09/15/yang-unik-di-saat-musim-panas/>. akses 2 maret 2014.

<http://www.lintas.me/fun/unik-aneh/kampus.blogspot.com/inilah-robot-raksasa-kumbang-tanduk-hasil-karya-orang-jepang>. akses 3 maret 2014.

<http://businesslounge.co.id/2014/10/30/sekilas-karya-karya-menarik-dalam-pameran-trienalversi/>, akses 24 juni 2015.

<http://indoartnow.com/artists/edwin-rahardjo>, akses 24 juni 2015.

[http://edwingsgallery.com/artworks\\_detail.php?idart=159&id=MTk5](http://edwingsgallery.com/artworks_detail.php?idart=159&id=MTk5) 24 juni 2015

<http://krjogja.com/read/222287/pameran-perdana-gajah-gallery.kr> .12 februari 2015.