

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengalaman hidup dan pengamatan terhadap apa yang ada dalam kehidupan dan lingkungan sekitar, selalu ada yang menarik perhatian yang dapat dijadikan sumber inspirasi dan ide dalam berkarya seni. Semua yang di lihat dan dirasakan bisa menjadi ide yang tidak terduga, bisa jadi munculnya ide-ide gila dapat dituangkan dalam menciptakan sebuah karya seni. Ide penciptaan karya tugas akhir ini tercipta melalui proses yang panjang, dengan mematangkan konsep yang akan digunakan dalam penciptaan karya seni. Bermula dari penulis melihat lingkungan sekitar, yang melihat banyaknya limbah industri dan dianggap tidak berguna, tidak dimanfaatkan menjadi suatu yang berharga.

Penulis tertarik dengan media limbah onderdil sebagai media yang digunakan dalam pembuatan karya seni lampu hias, dengan mencari sumber sumber ide dari buku, jurnal, maupun observasi secara langsung. Kemudian mengkombinasikan media limbah industri dengan konsep *steampunk*, penulis memiliki tujuan khusus untuk mengenalkan *genre steampunk*, yang mana belum banyak yang mengetahui tentang *subgenre* tersebut di lingkungan sekitar. Mereka hanya mengetahui tentang eksekusi atau praktiknya saja, sedangkan praktik tersebut memiliki aliran *genre* sendiri yaitu *steampunk*. Dengan hal tersebut, penulis ingin menciptakan wujud lampu hias dengan gaya *steampunk*, dan menggunakan media limbah industri. Proses awal yang dilakukan melalui tahap persiapan, dengan pengumpulan data, mencari sumber ide tentang *steampunk* melalui buku, jurnal, maupun *website*. Pencarian ide sangatlah panjang melalui tahap *incubation* (inkubasi), dengan cara mengendapkan ide yang dimiliki. Kemudian mencurahkan ide dan sampai pada tahap *illumination* (iluminasi), yang sudah mematangkan ide kemudian dilanjutkan pada tahap *verification* (verifikasi), (Wallas Graham, *The Art of Thought* (London: C.A Watts & Co. LTD, 1946).

Dimulai proses awal dengan membuat sketsa alternatif. Dilanjutkan pencarian dan memilah media limbah industri yang akan digunakan, merangkai dan membentuk media. Dan mulai proses penyambungan, dengan teknik las listrik, kemudian proses penghalusan bekas sambungan las, dan mulai bermain dalam tahap *finishing* kemudian

dalam tahap akhir merakit kabel dan lampu.

Sumber ide dari *steampunk* dan memanfaatkan limbah industri menjadikannya produk lampu hias menghasilkan 6 karya seni lampu hias dengan berbagai bentuk yang berbeda. Produk tersebut adalah 2 lampu hias panel/dinding, 2 lampu hias duduk, dan 2 lampu hias fleksibel (duduk/dinding), semua bahan yang digunakan menggunakan limbah industri. Pewarnaan yang digunakan pada karya ini sebagian berwarna seperti efek terbakar, dan menggunakan warna asli dari limbah industri tersebut, agar tidak lepas dari ciri khas konsep *steampunk*, yang memiliki warna yang natural apa adanya (setengah jadi). Kelebihan karya terlihat dari desain yang original dan pembaharuan, hal itu bertujuan untuk menghasilkan karya yang unik dan menarik bagi yang melihatnya.

B. Saran

Dalam berkesenian, mencurahkan dan membuat suatu karya membutuhkan proses yang sangatlah panjang, terkadang ide-ide gila dapat muncul dalam segala sesuatu yang tidak pernah terfikirkan sebelumnya. Menciptakan suatu karya dapat mendorong untuk lebih belajar lagi dan mengolah *skill*, keterampilan, pengetahuan dan pengalaman. Menciptakan suatu karya khususnya di seni logam membutuhkan *skill*, pengalaman, dan keterampilan yang tidak bisa didapatkan secara instan. Banyak kegagalan dan kesusahan yang terjadi, seperti tidak sesuai dengan ekspektasi yang di fikirkan. Masalah seperti itu lah yang akan meningkatkan kualitas *skill* dan pengalaman dalam proses berkesenian.

Banyak kendala dalam pembuatan karya seni dengan judul “Penciptaan lampu hias limbah industri dengan konsep *steampunk*” seperti pencarian sumber ide konsep yang diambil. *Subgenre steampunk* masih jarang sekali yang mengetahui tentang teori *genre* ini, akan tetapi banyak yang sudah melakukan eksekusi/prakteknya, sumber buku sebagai data acuannya pun masih jarang yang berbahasa Indonesia. Dalam pencarian media limbah industri pun harus memilah dengan baik, agar tidak terbuang sia sia, dan tidak keluar dari konsep *steampunk*. Dalam proses pembentukan pun tidak jarang keluar dari sketsa yang dibuat, penulis ingin mengenalkan *subgenre steampunk* pada masyarakat, agar dapat mengerti tentang teori *steampunk*, menggiring masyarakat agar dapat memahami dalam mengolah limbah besi industri yang terkesan tidak berguna ternyata masih dapat digunakan untuk direspon dengan menciptakan suatu karya seni yang memiliki nilai berharga.



DAFTAR PUSTAKA

Arifin, S. 1997. *Las Listrik dan Otogen*. Ghalia Indonesia: Jakarta.

Definition of steampunk. (Oxford University Press 2016-07-18).

Djelantik, AA.M 2004. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.

Grossman, Lev (December 14, 2009). “*Steampunk: Reclaiming Tech For The Masses*).

K.W. Jeter, *Steampunk. Infernal Device*, 1987.

Palgunadi, Bram. 2008. *Desain produk: Aspek-Aspek desain*. Bandung: Penerbit PT ITB.

Piliang Amir Yasraf. 2010. *Semiotika dan Hipersemiotika (kode, gaya dan matinya makna)*. *Bricolage* (38, 120, 121, 173, 180, 191). Matahari.

Sanyoto Ebdi Sadjiman. 2010 *Nirmana Elemen Elemen Seni Dan Desain*.

Wallas Graham, *The Art of Thought* (London: C.A Watts & Co. LTD, 1946).



WEBTOGRAFI

Amin Hamidan <https://tribunjabarwiki.tribunnews.com/2020/10/22/amin.com>

Brian Kesinger www.midlibrary.io/Briankesinger.com

Eri Sudarmono <https://jogja.mycity.co.id/2021/10/18/eri-sudarmono-seniman-asal>

Tomas Alva Edison <https://www.gramedia.com/literasi/penemu-lampu-pijar/>

Welderman Alex https://www.instagram.com/welderman_alex/

What Is Steampunk All About, Gear Gadgets and Gizmos
[.www.geargadgetsandgizmos.com](http://www.geargadgetsandgizmos.com)

