

BAB V

KESIMPULAN

Dalam penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul “Eksplorasi Bentuk Pedang Fantasi Dengan Media Kayu”, penulis menemukan banyak pengalaman yang berharga. Di antaranya berkaitan dengan seni ukir yang selalu membutuhkan ketelatenan, kesabaran dalam melakukan eksperimen untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Kendala yang ditemui dalam penciptaan ini adalah kurangnya

Berkesenian merupakan salah satu proses menciptakan karya seni yang tak lepas dari pengamatan dan pengalaman. Seorang penulis dalam berekspresi dituntut lebih mengenal, memahami dan mendalami, serta mampu menciptakan karya seni yang memiliki nilai dan makna, juga kebebasan berekspresi dalam konteks seni rupa. Penulis dalam berkreativitas dan berimajinasi, mencoba berkarya seni sebagai media untuk komunikasi, mengungkapkan isi hati untuk menyampaikan pesan dan pengetahuan kepada orang lain (penikmat). Untuk itulah dalam perwujudannya karya seni ini, penulis tidak terlepas dari pengaruh lingkungan sosial sekitar dan peristiwa kehidupan yang terjadi.

Berkhayal dapat menciptakan kepuasan tersendiri bagi pelakunya. Dalam berkhayal seseorang dapat menciptakan dunianya sendiri tanpa mempedulikan orang lain akan suka atau tidak. Khayalan merupakan wujud kebebasan dalam pencarian bentuk visual yang tidak memiliki batasan. Pencapaian wujud visual karya seni menjadi lebih indah dan dinamis apabila diimbangi dengan kemampuan yang memadai. Di dalam karya yang diciptakan terjadi hubungan

interaksi-reaksi antara wujud imajinatif dengan perasaan yang ada didalam bentuk.

Laporan ini adalah sebagai pertanggung jawaban penulis berupa diskripsi pembuatan karya mulai dari pencarian ide hingga bentuk akhir karya dan siap dipamerkan. Karya ini merupakan wujud dari aspirasi penulis terhadap seni kriya kayu.



DAFTAR PUSTAKA

- Napier, Susan Joliffe, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, Japan: Boom Anime, 2001
- Agus Sachari, *Seni Desain dan Teknologi*, Bandung : Penerbit Pustaka, 1986
- _____, *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, Jakarta: Erlangga, 2005.
- Suwaji Bastomi, *Wawasan Seni*, IKIP Semarang Press, 1992
- Budihardjo Wirjodirdjo, Ide Seni , dalam *Seni jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Th. I/03 , Oktober, 1992
- Fajar Sidik, *Tinjauan Seni I*, diktat, Yogyakarta : STSRI “ASRI”, 1983
- Gustami, SP. *Nukilan; Seni Ornamen Indonesia*, diktat, Yogyakarta: Arindo, 2008
- Fajar sidik & Aming Prayitno, “*Desain Elementer*”, diktat, Yogyakarta: STSRI/ASRI
- Wucius Wong,” *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*”, Penerbit ITB, Bandung, 1986
- Glenn Fabry, *Anatomi for Fantasy Artist : An Illustrator’s Guide to Creating Action Figures and Fantastical Form* , London : Quarto Publishing . plc, 2005
- Ensiklopedia Nasional Indonesia*, Jilid 5. PT. Delta Pamungkas, Jakarta. 2004
- The World of Star Trek*, Ballantine Book, Ink., New York, 1973
- Grant Tavinor, *Videogame, Interaktivitas, dan Seni*
- Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005

www.indonesiaartnews.or.htm

<http://id.wikipedia.org/wiki/fantasi>

<http://id.wikipedia.org>, *Op. Cit*

<http://historyshop.piratemerch.com>

<http://www.aceros-de-hispania.com>

<http://www.sulekha.com/mstore/karigar/albums/damascus>

Finer Peter, *The World #1 Knife Publication*

www.blade.com

<http://www.everybody.com>

<http://www.backyardarmory.com>

[www.rocksoft Co.Ltd](http://www.rocksoft.co.ltd)

www.lineage2.com

[http://www. Trueswords.com](http://www.Trueswords.com)

<http://img1.photographersdirect.com>

<http://fc04.deviantart.net>

www.knight-ware.com

<http://cache.gawkerassets.com>

<http://mythicmktg.fileburst.com>

[www. Wikipidi.co.id/pedang](http://www.Wikipidi.co.id/pedang)

<http://haidarahmad.wordpress.com>

www.woodensword.com

<http://en.wikipedia.org/wiki/Bokken>

[http:// www. Elemen Etetis Pembentuk Logo .html](http://www.ElemenEtetisPembentukLogo.html)