

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Seni dalam berbagai perkembangannya telah menjadi media untuk berekspresi menurut fungsi-fungsi kebutuhan seniman, selain seni yang berfungsi sebagai respon masyarakat juga berfungsi sebagai media kontemplasi bagi penciptannya. Seni untuk kepentingan pribadi menjadi ungkapan kejujuran, otoritas seni menjadi syarat bagi seniman, tetapi otoritas yang tidak pada tempatnya, hanya akan mengantarkan seni pada pandangan tentang tujuan-tujuan yang kurang tepat.

Sebuah konsep karya seni dapat timbul dari sebuah ide/gagasan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dikatakan pula bahwa sesuatu objek yang dekat dengan individual masing-masing dapat menjadi ide/gagasan untuk sebuah konsep garapan. Pengalaman hidup penulis juga menjadi salah satu faktor timbulnya ide/ gagasan.

Untuk mewujudkan dan mentransformasikan pengalaman batin seseorang banyak cara yang dapat dilakukan, salah satunya melalui bidang seni yang mempunyai beragam cabang kesenian. Demikian juga halnya bagi seorang seniman perupa, khususnya untuk seni grafis. Melalui media dua dimensi ini penggrafis bebas mengungkapkan dan mengekspresikan pengalaman batin, imajinasi, kreasi dan fantasinya. Dengan demikian, dapat kita katakan bahwa grafis adalah salah satu bahasa visual untuk menyatakan atau memvisualisasikan pengalaman-pengalaman estetis. Menurut pandangan klasik, terjadinya suatu karya seni berpangkal dari pengalaman estetis yang timbul dari merasakan suatu “ekstatis” {berlangsung sebentar atau tidak lama}.

Terciptanya suatu karya seni oleh karena kebutuhan dalam hal ini adalah karya seni grafis tidak hanya sekedar keinginan untuk mendemonstrasikan atau memperlihatkan kepaiawaian teknis seorang seniman, tetapi karya seni merupakan manifestasi dari persepsi dan interpretasi seniman terhadap berbagai aspek yang ada

di sekitar lingkungannya. Menurut pendapat para ahli, sebuah karya sastra atau karya seni mempunyai suatu kebulatan makna intrinsik yang hanya dapat kita gali dari karya itu sendiri.

Bertolak dari eksplorasi objek gagasan yang ada menimbulkan ide penciptaan, bahwa alat transportasi dapat membentuk kesan dan image suatu daerah baik dilihat dari bentuk, objek, motif, adegan dan lain-lain, yang ada pada bagian-bagian tertentu di dalam atau di luar alat transportasi tersebut yang jadi cirikhas atau karakteristik alat transportasi disuatu kota atau daerah (becak, andong, sepeda ontel, dsb).

Kedekatan objek eksplorasi dengan kehidupan penulis menumbuhkan empati dan rasa estetik sebagai ide penciptaan, untuk dituangkan dalam bentuk tanda atau ikon, secara visualiser kedalam media penciptaan seni visual dua dimensional khususnya *printmaking* (cetak mencetak).

Alat transportasi tak bermotor menjadi menarik karena keunikan dan karakternya. Dalam karya seni grafis mampu mensugesti terhadap objek material yang kita amati dan menjadi menarik lagi karena potensinya mengiring kepada suasana batin penikmat seni, sentuhan rasa dan irama hati untuk mengingatkan pada suatu daerah atau kota.

## DAFTAR PUSTAKA

- Berger, Arthur Asa. Tanda- tanda Dalam Budaya Kontemporer , Penterjemah M. Dwi. Marianto. Institut Seni Indonesia Yogyakarta: 1997.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika: Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 1999.
- Dwi Marianto, M. *Seni Cetak Cukil Kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1988
- \_\_\_\_\_. *Seni Kritik Seni*, Yogyakarta : Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2002.
- Hermanu. Pameran Sepeda Lama “Pit Onthel”, Bentara Budaya Yogyakarta, Gong Grafis, 2006.
- Putranto Sugeng. *Peranan Alat Angkut Tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta*, Dinas P dan K, Dirjen Kebudayaan Direktorat Permuseuman, P3M DIY, 1993-1994.
- Saff, Deli Sacilotto, Donald. “Sejarah Dan Proses Seni Grafis”, Penterjemah Andang Suprihadi P. FSRD ISI Yogyakarta, 1977.
- Susanto Mikke. *Diksi Rupa*, Kumpulan Istilah Seni Rupa, Kanisius, Yogyakarta : 2002.
- .
- .