

BAB V

PENUTUP

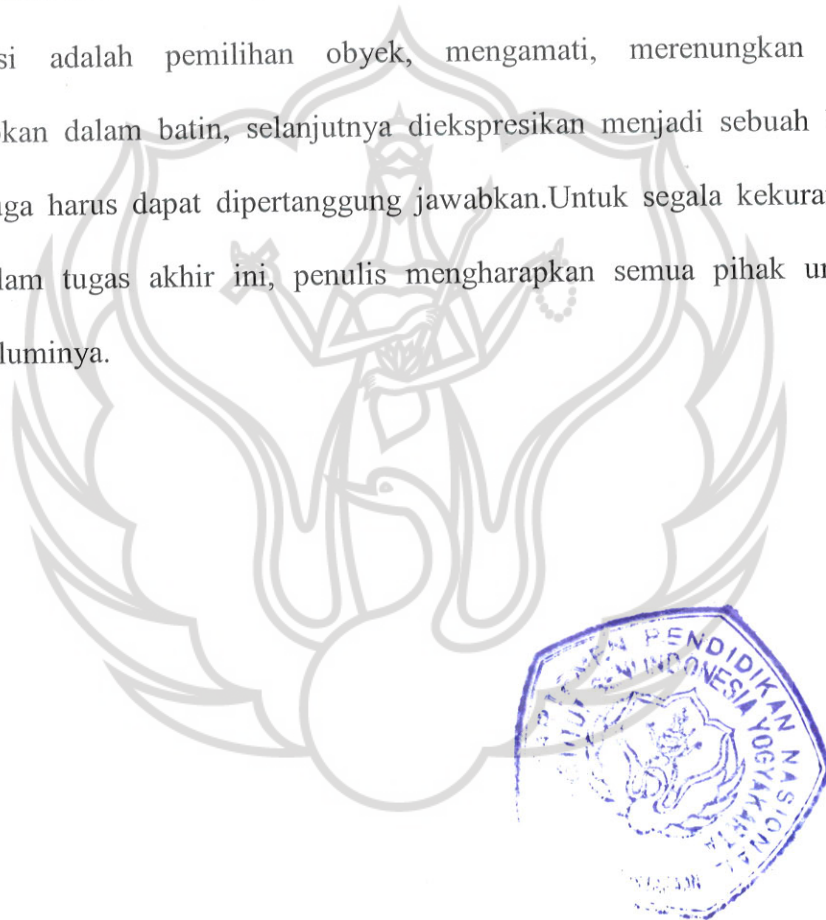
Dari uraian pada bab-bab sebelumnya, Slogan yang hadir dalam masyarakat membawa kesan pembodohan, media massa begitu dekat dengan manusia baik itu media cetak ataupun elektronik, sebagai contoh : Alat sekaligus teman terdekat manusia saat ini yaitu "*Handphone*" media ini diciptakan manusia untuk mempermudah manusia untuk berkomunikasi jarak jauh dan langsung, tapi penggunaannya berlaku menyimpang bukan untuk kepentingan yang sangat penting, tetapi digunakan untuk sekedar ngobrol menghamburkan uang untuk membeli pulsa, bahkan sampai tercipta slogan dalam iklan kartu seluler "ngorbit" ngobrol irit. Semurah-murahnya pulsa sama saja tetap boros jika hanya digunakan untuk ngobrol dengan pembahasan ngrumpi atau gosip.

Melihat permasalahan di atas, maka dalam tugas akhir ini penulis merasa gelisah melihat bahwa dalam kehidupan masyarakat. Banyak slogan yang dijumpai namun tidak sesuai dengan makna atau pesan-pesan slogan tersebut. Penulis telah menjelaskan tentang karya yang diciptakannya merupakan hasil dari pengamatan penulis terhadap slogan. Slogan dapat dijadikan cermin untuk kesadaran sekaligus pengasuhan diri sebagai pembatas perwatakan manusia untuk lebih dapat memahami diri serta orang lain mengilhami spirit dalam menjalani kehidupannya.

Seseorang tidak bisa lepas dari pengaruh pengalaman di dalam berkesenian, pengamatan dan lingkungan sekitar sehingga proses pengungkapan

objek dalam seni rupa antara seniman satu dengan seniman yang lainnya sangat berbeda dan bervariasi, seiring dengan kecakapan penguasaan teknik, kekuatan, emosi dan cita rasa seni yang dimiliki.

Sekecil apapun langkah, tindakan dan sikap yang kita lakukan di dunia, nantinya akan dipertanggungjawabkan baik terhadap diri pribadi, lingkungan atau masyarakat, lebih-lebih kepada Allah SWT. Langkah awal seniman di dalam berkreasi adalah pemilihan obyek, mengamati, merenungkan kemudian diendapkan dalam batin, selanjutnya diekspresikan menjadi sebuah karya seni yang juga harus dapat dipertanggung jawabkan. Untuk segala kekurangan yang ada dalam tugas akhir ini, penulis mengharapkan semua pihak untuk dapat memakluminya.



DAFTAR PUSTAKA

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

Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka, 1999)

Langer, Suzanne K., *Manusia Multi Dimensional, Sebuah Renungan Filsafat*, (Jakarta: Gramedia, 1983)

Harsono, Fx., " *Upaya Seni Cetak Grafis Menemukan Momentum Baru* " , diskusi tentang wacana seni grafis Jogja *Print Making*, tanggal 2 november 2007, Taman Budaya Yogyakarta.

Marianto, M. Dwi., *Seni Cetak Cukil Kayu* , Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1985.

Mamannoor, *Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia* Bandung : Penerbit Nuansa Oktober 2002

Wahyu , Ong Hari., "Menyelami Local Genius", Concept Majalah Desain Grafis Vol.02 edisi 12, 2006.

Susanto , A.B., *Potret-Potret Gaya Hidup Metropolis Jakarta* : penerbit buku Kompas, Mei 2001

Hernowo, *Langkah Mudah Membuat Buku yang Menggugah* (Ekuator e – Magazine Mizan.com, 15 Februari 2008)

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

<http://www2.kompas.com/kompas-cetak/0511/26/humaniora/2239897.htm>

Green Version of Slogan Webster Dictionary <http://www.indodigest.com>, 2006

<http://web.bisnis.com/artikel/2id350.html> (1 of 3)9/22/2007 7:14:29 AM
(parwito@bisnis.co.id)