

## BAB V

### PENUTUP

Mencipta karya seni adalah pengungkapan pernyataan yang bersifat pribadi. Tujuan utamanya adalah bukan untuk memenuhi kebutuhan pokok, melainkan adalah suatu usaha untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat spiritual. Hal-hal yang menjadi kesenangan bagi penulis merupakan modal dasar dalam proses berkarya selanjutnya. Mengerjakan sesuatu yang disenangi juga akan membawa perasaan yang senang bagi orang yang mengerjakannya, seperti halnya bekerja tanpa ada beban.

Kecintaan penulis akan barang-barang bekas menjadi dasar untuk berkarya. Berbagai unsur nilai benda-benda temuan yang dirasa menarik untuk diwujudkan kedalam karya seni tiga dimensi. Kecintaan yang lain, yaitu terhadap barang “lawasan” juga menjadi modal untuk berkarya. Berkarya patung tidak saja terpaku pada teknik-teknik yang umum, melainkan dapat dikembangkan kedalam teknik lain.

Bermodal pengetahuan tentang elektronika yang digeluti dan berbagai benda koleksi penulis yang sekiranya dapat dijadikan material utama dalam seni patung, penulis mengeksekusi material-material tersebut untuk selanjutnya di jadikan sebuah karya yang mengandung unsur cerita. Material tersebut diwujudkan dalam karya seni patung. Mulai dari proses pengumpulan bahan, pembentukan, hingga hasil akhir yaitu di ruang pameran, tidak menutup kemungkinan masalah-masalah teknis yang terjadi. Kegagalan hasil akhir karya

pun menjadi kurang maksimal, sehingga beberapa karya yang di tampilkan mengalami kerusakan. Keseluruhan proses yang dialami penulis bisa menjadai pelajaran baru dalam berkarya seni, agar kedepannya lebih teliti dalam pengenalan bahan, pemilihan bahan, dan dalam pembentukannya.

Bagi penulis, berkarya merupakan sebuah proses pencarian jati diri. Semua seniman mempunyai cara masing-masing dalam menciptakan karya. Demikian karya ini penulis buat untuk perkembangan seni rupa selanjutnya.



**DAFTAR PUSTAKA**

\_\_\_\_\_, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi 3, Departemen Pendidikan Nasional Jakarta, Balai Pustaka 2011.

Humar Sahman, *Mengenal Dunia Seni Rupa*, Semarang: IKIP Semarang Press, Semarang, 1993.

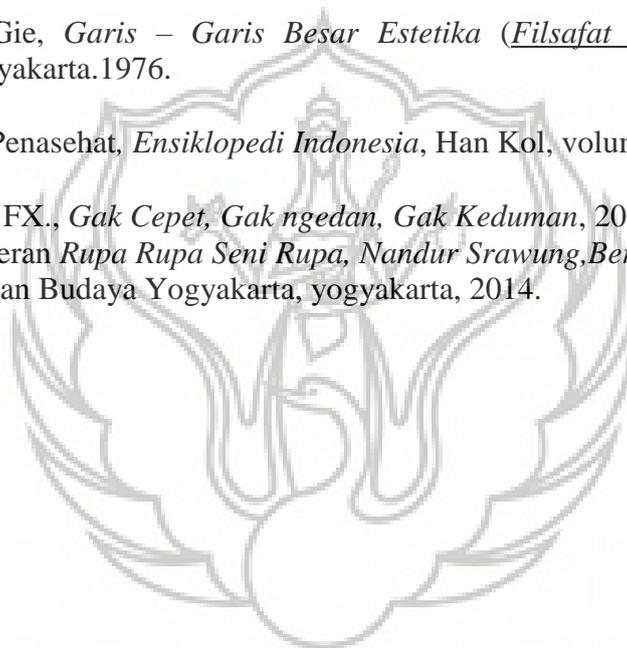
Mikke Susanto. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta, Dicti Art Lab & Djagad Art House. 2011.

Sony Kartika, Dharsono., *Seni Rupa Modern, Bandung*, Rekayasa Sains, 2004.

The Lieng Gie, *Garis – Garis Besar Estetika (Filsafat keindahan)*, BPUP, Yogyakarta. 1976.

Tim Dewan Penasehat, *Ensiklopedi Indonesia*, Han Kol, volume 3, 1990.

Widyatmoko, FX., *Gak Cepet, Gak ngedan, Gak Keduman*, 2014 Jurnal pada pameran *Rupa Rupa Seni Rupa, Nandur Srawung, Bersama Bunda Kata*. Taman Budaya Yogyakarta, Yogyakarta, 2014.



## LAMPIRAN

### A. Biodata Diri



Nama : Andreas Avelino Yut Kusuma Langgeng

Tempat Tanggal Lahir : Kotabumi, 09 November 1990

Alamat : TEJOKUSUMAN NG.II/494, Rt.024, Rw.004  
Kec. Ngampilan, Kel. Notoprajan, Yogyakarta.

Pendidikan : SMA SLAMET RIYADI  
ISI Yogyakarta

Nomer HP : 085701288578

Email : andreasavelino@rocketmail.com

**B. Foto Poster**

### C. Kartu Undangan



**D. Foto Situasi Pameran**





## E. Katalog

Katalog ini di susun dengan format buku, disini di tampilkan perlembar halaman.



Menurut E. B. Feldman, assemblage adalah "Assemblage... is the creation of an object by putting things together - usually by taking them from their accustomed environments and combining them in a new context to form a pictorial composition."  
 Bentuk dalam karya ini terinspirasi dari kombinasi suasan benda-benda temuan yang dimodifikasi dan disatukan menjadi satu kesatuan bentuk. Teknik assemblage merupakan teknik yang paling tepat dalam mewujudkan gagasan seni ke dalam suatu bentuk (form). Melalui teknik ini, konsep penggunaan karya menggunakan benda temuan dapat dilanjutkan. Tidak hanya itu, objek-objek seni tersebut juga masih dapat dipertahankan. Setelah selesai menjadi, suatu alamiah yang dihasilkan melalui gesekan, gerak maju, dan volume (berat dan ukuran). Melalui hal itu, dalam proses pembentukan tidak semua jenis menggunakan benda temuan, ada beberapa benda-benda "baru", seperti kayu, bambu, lem, tali katun, volkan pasir yang digunakan untuk merangsang benda-benda temuan.

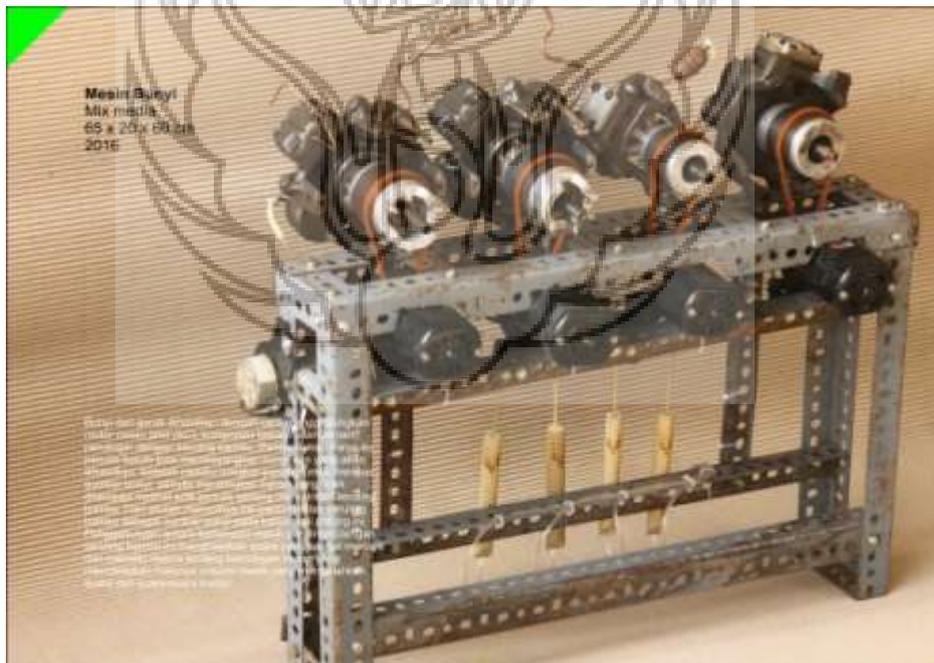


THANONG  
 EVA SUDAPATI, MFA - New York  
 LUTZ LAMBERT DANIEL, MFA - New York  
 SABBANG WOT JERONG, MFA - Japan  
 MIKIKA SRIWILLARDANI, MFA - New York  
 VANDANA, MFA - New York

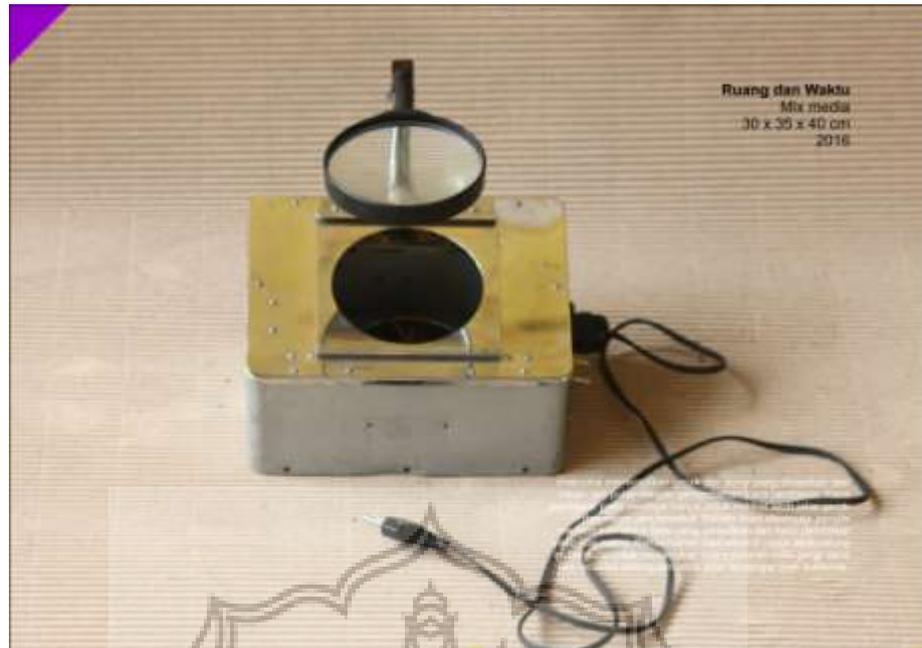


**Robot Gedeg**  
 Any media  
 20 x 25 x 65 cm  
 2018

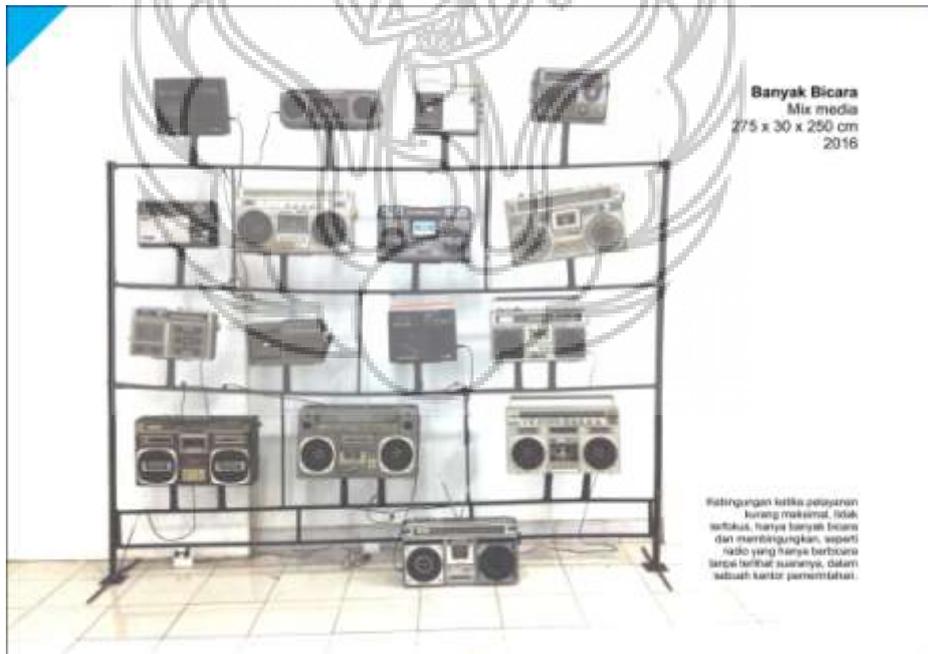
Robot Gedeg dan lain-lain yang terbuat dari benda-benda temuan yang dimodifikasi dan disatukan menjadi satu kesatuan bentuk. Teknik assemblage merupakan teknik yang paling tepat dalam mewujudkan gagasan seni ke dalam suatu bentuk (form). Melalui teknik ini, konsep penggunaan karya menggunakan benda temuan dapat dilanjutkan. Tidak hanya itu, objek-objek seni tersebut juga masih dapat dipertahankan. Setelah selesai menjadi, suatu alamiah yang dihasilkan melalui gesekan, gerak maju, dan volume (berat dan ukuran). Melalui hal itu, dalam proses pembentukan tidak semua jenis menggunakan benda temuan, ada beberapa benda-benda "baru", seperti kayu, bambu, lem, tali katun, volkan pasir yang digunakan untuk merangsang benda-benda temuan.







**Ruang dan Waktu**  
Mix media  
30 x 35 x 40 cm  
2016



**Banyak Bicara**  
Mix media  
275 x 30 x 250 cm  
2016

Ketirngan ketika paparan kurang makemat, tidak terfokus, hanya banyak bicara dan membicarakan, seperti radio yang hanya berbicara tanpa terlihat suaranya, dalam sebuah kantor pemerintahan.

