

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses penciptaan produk- produk karya kayu dengan ide naga ini membutuhkan ketelatenan dan konsep yang matang, mulai dari pemilihan bahan, alat, teknik pengerjaan yang tepat, serta ide dan desain yang mendukung hal ini berpengaruh pada produk yang dihasilkan. Eksperimen- eksperimen dialami sehingga menghasilkan pengetahuan pengetahuan baru sehingga menambah wawasan dalam proses selanjutnya, seperti pengetahuan bahan yang berkualitas, teknik pengerjaan yang praktis dan cepat, finishing yang unik serta ide ide baru tentang naga berkembang melalui percobaan percobaan yang di lalui.

Teknik yang digunakan dalam mewujudkan karya kriya ini umumnya adalah teknik ukir dan dibantu dengan teknik kerja bangku. Penulis menerapkan kombinasi teknik ukir gaya Minangkabau dengan khas sanggar *sociok bak ayamdi Pandai sikek*. Teknik ini penulis pelajari disana selama 2 tahun untuk mendalami bagaimana membuat ukiran rumah *gadang* secara cepat, rapi, dengan hanya satu- dua alat ukir. Tekni kedua yang penulis terapkan adalah teknik ukir gaya jepara yang menggunakan satu set pahat ukir yang penulis pelajari selama masa perkuliahan. Setiap teknik ukir daerah tertentu mempunyai kekurangan dan kelebihan masing masing. Menurut penulis kekurangan teknik ukir Minang adalah tidak bisa membuat bentuk yang halus dan detail seperti gaya Jepara akan tetapi mempunyai kelebihan dengan kecepatan dalam pembuatan melebihi gaya ukir

jepara, untuk itu penulis mencoba mengkombinasikan dua teknik ukir tersebut dalam proses penciptaan ini untuk menutupi kekurangan satu sama lain.

Produk yang dihasilkan dengan ide naga ini adalah *sampek* naga dengan motif naga *asok* khas suku Dayak, kursi yang di ambil dari bentuk bagian dari naga dan produk visual art 2 dimensi dan 3 dimensi yang terinspirasi dari sosok naga.

B. Saran

Proses penciptaan ini penulis mengalami kesulitan mencari data tentang naga dalam bentuk tertulis karena kebiasaan tradisi Indonesia mewarisi tradisi dari generasi kegenerasi disampaikan secara lisan hal ini menyebabkan dokumentasi berkaitan tentang naga saat dijadikan ilmu pengetahuan ilmiah saat terbatas. Padahal naga merupakan salah satu ikon dalam tradisi Indonesia yang harus dilestarikan dan dikembangkan eksistensinya.

Proses penciptaan ini penulis sering kali kesulitan karena bahan yang dipakai kurang berkualitas karena faktor cuaca sehingga mengalami keretakan dan kerusakan karena jamur hal ini disebabkan penebangan kayu yang blum waktunya, Akibat material tersebut hasil karya jadi kurang sempurna dan memakan waktu dalam pengerjaannya, apalagi keterbatasan alat pendukung yang kurang memadai memakan waktu lama dalam proses pembuatan produk kriya kayu dengan ide naga ini.

DAFTAR PUSTAKA

- ASSOC, Prof, Ramlan Abdullah, Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis dan seni Reka. UITM
- Coleman, J.A, The Dictionary Of Mytology, (London Arcturus,2009)
- Danesi, Marcel ,*Pesan, Tanda dan Makna*, (Yogyakarta : JALASUTRA Anggota IKAPI, 2010).
- Dermawan, Benjamin, “SAMPEK” Sebagai Dasar Penciptaan Seni Kriya. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2005
- Dharsono, Sony Kartika, *Estetika* (Bandung: Rekayasa Sains,2007), p.63
- Dlelantik. A. A. M. *Estetika Sebuah Pengantar* (Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2004).
- Eberhard, Wolfram, *a Dictionary of Chinese Symbols: Hidden Symbol in Chinese Life and Thought* (London: 11 new Fetter Lane,1996)
- Gie, TheLiang.,*Filsafat Keindahan*, (Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), 2004).
- Gustami, Sp,*Proses Penciptaan Seni Kriya; Untaian metodologis*. (Yogyakarta: Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia, 2004).
- Iswara Helen, dkk, *Batik Pesisir : An Indonesia Heritage*, (Jakarta : Kepustakaan Popular Gramedia, 2012)
- Sachari, Agus, *ESTETIKA* , Bandung: Institut Teknologi Bandung, 2002
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, *Nirmana: elemen- elemen Seni dan desain* (Yogyakarta :JALASUTRA Anggota IKAPI, 2009
- Sellato, Bernard, *Hornbill and Dragon*(Malaysia : Elf Aquitante Indonesia- Elf Aquintante, 1989).
- Sobur, Alex, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009)
- Sp, Soedarso. *Tinjauan Seni Rupa, Sebuah pengantar untuk Apresiasi seni* (Yogyakarta : Saku Dayar sana, 1990), p.1
- _____, *Trilogi Seni : Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan* (Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta, 2006).

Stock, Rebacca, kim hunt, Encyclopedia of World Mythology, (Michigan : Farmington Hills,2009).

Supardi, Ornamen Kalimantan: Makna dan kekuatan (Jakarta : Gramedia Pustaka, 2012)



WEBTOGRAFI

<https://id.wikipedia.org/wiki/Naga>

<http://wowwiki.wikia.com/wiki/Naga>

<http://www.yudhe.com/fakta-dan-mitos-tentang-naga/>

https://id.wikibooks.org/wiki/Mitologi_Perbandingan/Naga

