

## BAB V

### PENUTUP

Seni rupa khususnya kriya seni mengalami perkembangan tanpa batas, penggunaan material baru, kesadaran, dan pemikiran baru untuk mewujudkan karya kriya yang mempunyai karakteristik pribadi sesuai dengan zamannya, berkembang seiring dengan keberadaan karya kriya tradisional dengan pemikiran lama (pakem).

Berawal dari pengaruh lingkungan penulis berada, dan sebagai makhluk sosial yang bersentuhan dengan masyarakat sekitarnya melalui proses melihat, mengamati, merasakan, merenungkan, dan memahami tentang permainan judi dadu dan peralatan serta akibat yang ditimbulkan, akhirnya menumbuhkan inspirasi atau ide untuk membuat karya seni sebagai karya tugas akhir dengan judul Judi Dadu Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Logam. Tema judi sudah banyak diangkat dan diwujudkan dalam karya seni oleh seniman pendahulu, penulis menyadari bahwa bahasa ungkap setiap individu seniman satu dengan yang lainnya secara visual maupun secara konsep berbeda-beda, akan tampak karakteristik seniman dengan karya seni yang dihasilkannya.

Karakteristik pembuatan karya tugas akhir ini, dari segi bahan menggunakan plat kuningan dan plat aluminium, selain mudah dipatri dengan patri lunak (timah), plat kuningan juga lebih ekonomis. Penggunaan kayu sebagai aplikasi bahan untuk membuat alas karya yang merupakan bagian dari karya dan

didukung dengan symbol menjadi kesatuan dan keutuhan karya tugas akhir ini yang artistik dan inovatif

Penulis menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan–kekurangan dan kelemahan, baik dalam penulisan maupun dalam karya yang dihasilkan, untuk itu diharapkan kritik dan saran serta masukan–masukan bagi setiap pencinta seni agar dapat meningkatkan mutu dan nilai apresiasi dari karya tersebut maupun dalam karya–karya selanjutnya, dan tentunya dapat bermanfaat bagi khalayak umum dan sebagai bahan perenungan bersama serta perkembangan karya kriya logam pada khususnya



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari, *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*, (Bandung: Penerbit ITB, 2002)
- Dick Hartoko, *"Manusia dan Seni*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1984)
- Ernest Cassirer, *An Easy on Man, An Introduction to a Phillosophy of Human Culture*, dalam Budiono Heru Satolo, *Simbolisme dalam Budaya Jawa* (Yogyakarta: Hanindita Graha Widya, 1991)
- Gorys Keraf, *Komposisi*, (Flores: Nusa Indah, 1993)
- Hoetomo, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Mitra Pelajar, 2005)
- Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001)
- Johanes Papu, *Prilaku Berjudi*, [www.google.com](http://www.google.com). 28 Juni 2002.
- Lief The Art of Palguna*, Katalog Pameran Tunggal Seni Lukis, (Jakarta: Dewa-Dewi at Motiq Galeri, 2005).
- Mitchell Beazley, *Modern Electic*, (London: Octopus Publishing Group Limited, 2001).
- Momon Sudarma, Undang-undang Anti Judi, dalam *Pikiran Rakyat* (Bandung: Sabtu, 26 Februari 2005)
- M. Zulfajri dan Ratu Aprillia Senja, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Difa Publisher, 2005)
- The Art Book*, (London: Paidon Press Limited, 1994).
- Perjalanan Seni Lukis Indonesia Koleksi Bentara Budaya, (Jakarta: KPG Kepustakaan Populer Gramedia, 2004)
- Richard. W. Lewic, *Absolut Book*, (Boston: Charles, E. Tuttle. Co.Inc, 1996).
- Soedarso Sp, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, cetakan ketiga, 1990)
- Sudarmaji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, (Yogyakarta: STSRI ASRI, 1973).
- Susan. K. Langer, *Problem of Art*, terjemahan, FX Widayanto, (Bandung: ASTI Bandung, 1998)

Susan. K. Langer, *Problem of Art*, terjemahan, FX Widayanto, (Bandung: ASTI Bandung, 1998)

*Termo-Gram*, Katalog Pameran Seni Rupa, (Bali: Neka Museum, 21 Desember 2003-21 Januari 2004)

Wawancara langsung dengan Giyono 54 th, Pelaku Judi Dadu, di Desa Bekelan RT.01/03, Kasihan Bantul, Yogyakarta 19 Juli 2006.

*4 Sehat Mo-Limo Sempurna* Katalog Pameran Seni Rupa, (Yogyakarta: Bentara Budaya, 21-27 September 2004) .

