

BAB V

PENUTUP

Penciptaan karya seni grafis adalah salah satu cara untuk mengekspresikan pengalaman lahir maupun batin manusia sekaligus sebagai cara terapi melatih kesabaran serta lebih dapat menghargai suatu proses kerja. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perwujudan karya seni grafis yaitu faktor latar belakang lingkungan, profesi, dan pendidikan.

Penciptaan tugas akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk menceritakan pengalaman penulis secara spesifik mengenai skena *kustom kulture* yang terpicu dari profesi yang dijalani serta ketertarikan terhadap perkembangan teknik cetak, *trend*, dan motor *custom*. Menawarkan suatu visual inti berbentuk *t-shirt* yang secara media itu sendiri adalah bagian dari *trend* dan dunia *Custom Culture*.

Keseluruhan karya merupakan ungkapan pengalaman dan pengamatan penulis yang dialami secara langsung dalam keterlibatan dalam komunitas *Custom Culture*. Penggunaan bentuk berupa bentuk motor serta elemen-elemen lain yang mendukung sebagai objek yang dikemas secara simbol guna menghasilkan maksud pesan yang ingin sampaikan. Karya tugas akhir ini menampilkan 20 karya cetak DTG diatas t-shirt dengan penerapan edisi pada tiap kali penampilannya disepakati hadir dalam jumlah 2 edisi.

Secara keseluruhan bentuk penyajian dalam pameran tugas akhir ini tidak

berhenti pada format dua dimensi sebagai karya seni grafis dengan teknik cetak DTG, namun juga mengarah pada karya seni yang fungsional, hal tersebut terdapat dalam media *t-shirt* yang sangat dekat dengan manusia, maka dapat dikatakan bahwa tugas akhir ini menampilkan karya seni grafis yang memiliki fungsi majemuk, dengan format media yang fungsional dan berkedudukan sebagai karya seni pajang. Sebab bagaimanapun suatu karya seni bebas untuk menapakkan kedua kakinya diatas dua tanah yang berbeda.

Manusia tak pernah lepas dari kesalahan, dengan masih adanya kekurangan yang ada dalam presentasi Tugas Akhir maka berharap dengan sangat laporan ini mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan jenjang S-1 Seni Rupa Murni (Seni Grafis) serta dapat bermanfaat sebagai tambahan wacana dalam khasanah seni rupa Indonesia maupun global. Salam budaya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Dutch, Von, dan Robert Williams, *Custom Culture: Von Dutch, Ed "Big Daddy" Roth, Robert (Bob) Bond, Robert Williams and Others*, San Francisco: Last Gasp. 1993

McCloud, Scott, Terjemahan S. Kinanti. 2008(c). *Understanding Comics (Memahami Komik)*. Jakarta: Keperpustakaan Populer Gramedia

Saidi Iwan, Acep, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Yogyakarta: ISACBOOK. 2008

Sp, Soedarso. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayan Sana. 1990

Suryana, Dayat. *Teknik Sablon: Tahapan Dalam Menyablon*, Jakarta: Createspace. 2013

Susanto, M. *Diksi Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House. 2011

Kamus :

Poerwadarminta, W.J.S., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, Jakarta. 1976

Website :

<http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-custom/> (diakses pada tanggal 3 Mei 2017 jam 04.20 WIB)

<http://kustomfest.com/fantasi-thrive-motorcycle-t003-kaku/> (diakses pada tanggal 13 Mei 2017, jam 23.05 WIB)

https://en.wikipedia.org/wiki/Lowbrow_art_movement (diakses pada tanggal 3 Mei 2017 jam 18.05 WIB)

<http://lawlessjakarta.com/blog/south-east-asia-unite.html> (diakses pada tanggal 30 Juli 2017, jam 23.20 WIB)

<http://kiossahabatbaru.blogspot.co.id/2012/05/unsur-dasar-seni-rupa.html>. (diakses pada tanggal 13 Juni 2017 jam 02.30)

<http://beritaprinting.com/>. (diakses pada 20 Mei 2017 jam 13.22 WIB)