

## BAB V

### PENUTUP

”Habis manis sepah dibuang”, pepatah tersebut memang cocok bagi masyarakat konsumtif, habis makan roti bungkus dibuang. Mengonsumsi produk hanya mengejar kepuasan dan nilai-nilai pasif yang terkandung pada sebuah produk. Gejala budaya konsumtif itulah menimbulkan permasalahan bagi diri sendiri/masyarakat dan lingkungan alam, yaitu berupa sampah.

Konsep tentang produk budaya konsumtif merupakan tema pokok dalam penciptaan karya Tugas Akhir yang divisualkan ke bentuk karya tiga dimensi. Penulis mencari gagasan dan ide dari ruang lingkup tema tersebut dan melakukan pengkajian beberapa karya seni patung sebagai referensi dengan pengkajian teori tentang produk budaya konsumtif.

Material untuk berkarya meliputi: botol kaca, plastik/kardus, material tersebut bagi masyarakat dikategorikan sampah. Penulis mengeksekusi material dengan dasar bahwa material tersebut sudah mewakili jenis produk yang dikonsumsi oleh masyarakat. Mempelajari sifat/karakter material merupakan Proses lanjut sebelum proses perwujudan karya.

Tantangan terbesar adalah dalam proses perwujudan karya, bagaimana berkarya dengan material yang dikategorikan sampah untuk dijadikan sebuah karya seni patung. Mulai dari permasalahan material sampai masalah teknik

pembentukan, penulis melakukan berbagai eksperimen untuk mencari solusi alternatif dari permasalahan tersebut tanpa menyimpang dari tema, ide/gagasan awal.

Berkarya dapat dilakukan dimana saja atau menggunakan material apa saja yang dianggap itu rendah. Keberanian mengolah/mengangkat material tersebut dalam berkarya merupakan sebagai penguji mental penulis sendiri, agar timbul keberanian dalam mengangkat suatu permasalahan terutama material sampah untuk ditampilkan dalam pameran Tugas Akhir. Sebuah tanggapan terhadap sebuah karya baik positif/negatif merupakan suatu hal yang wajar jika seseorang melihat karya seni. Tidak terdapat nilai sempurna dalam sebuah karya seni, semua nilai hanya bersifat relatif.

Menurut penulis, dalam berkarya Tugas Akhir harus dilakukan dengan hal-hal yang baru sebagai sebuah proses pencarian identitas dalam berkarya, dan sebagai tantangan untuk menyempurnakan proses berkarya saat terjun di masyarakat.

Demikian karya ini penulis buat untuk kemajuan seni patung, dan membuat seni patung lebih bergairah di dalam kampus (jurusan seni patung) atau wacana seni rupa di luar kampus.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Abdullah, Irwan, *Konstruksi & Reproduksi Kebudayaan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009.

Iwan Saidi, Acep, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Isacbook Press, Yogyakarta, 2008.

J Lee, Martyn, *Budaya Konsumen Terlahir Kembali*, Kreasi Wacana, Yogyakarta, 2004.

Smiers, Joost, *Art Under Pressure*, Insistpress, Yogyakarta, 2009.

Strinati, Dominic, *Popular Culture*. Jejak, Yogyakarta, 2007.

Tim Prima Pena, *Kamus Ilmiah Populer*, Gitamedia Press, Surabaya, 2006.

### Diklat

Fadjar Sidik, *Diklat Kuliah Tinjauan Seni II*, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta, 1984.

Sp., Gustami, *Seni Sebagai Wujud dan Gagasan*, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta, 1991.

### Website

[http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya#Pengertian\\_kebudayaan](http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya#Pengertian_kebudayaan), Paul Wilkinson (2001), "Terrorism versus democracy:the liberal state response", Routledge, Oxon, (diakses penulis pada tanggal 2 Juni 2011, jam 20.30 WIB).

[htm./Catatan atas Catatan Perang Hari Ini \\_ KUNCI Cultural Studies Center](http://www.kunci.org), (diakses penulis pada tanggal 2 Juni 2011, jam 21.30 WIB)

[www.indowartanews.com/definisi\\_konsumtif](http://www.indowartanews.com/definisi_konsumtif), (diakses penulis pada tanggal 19 juni 2011, jam 23.28 WIB).

[www.bnps.co.uk/Jenifer Mastre](http://www.bnps.co.uk), (diakses penulis pada tanggal 20 April 2012, jam 14.54 WIB).