

BAB V

PENUTUP

Melalui karya-karya tugas akhir ini, setiap karya adalah proses belajar yang intens. Banyak hal dapat menjadi hambatan maupun dukungan. Penulis memahami dan menyikapinya sebagai tantangan yang membangun dan dapat memperkuat karakter penulis dalam berkarya. Di dalam proses berkarya, banyak kejutan dan sensasi artistik yang penulis dapatkan. Sebagian besar justru membuka peluang pengembangan karakter visual yang penulis tekuni selama ini, seperti;

Pada saat proses eksperimen penulis mendapati bahwa bahan/komponen yang digunakan tidak sesuai dengan ekspektasi, karena keterbatasan informasi dalam pembelian. Terutama dalam penggunaan motor listrik bertegangan DC yang selalu terbakar ketika dihidupkan terus menerus, karena daya yang dihasilkan terlalu besar.

Hambatan dalam proses pengerjaan karya ketika alat yang digunakan mengalami gangguan pada saat melakukan perakitan komponen listrik. Serta hambatan yang penulis rasakan ketika melakukan pemilihan bentuk-bentuk geometris dalam rancangan desain yang nantinya akan ditransformasikan kedalam karya.

Dalam proses Tugas Akhir ini, penulis selalu diberi kemudahan untuk bertemu dengan dosen pembimbing serta diberi arahan dan masukan.

Penulis berpendapat bahwa seni grafis memiliki kekayaan teknik serta kemungkinan hasil yang dicapai sangat beragam. Pada proses pewarnaan, penulis menggunakan teknik putar dan tumpah tindih (berlapis) yang diadopsi dari teknik cetak tinggi, ke dalam teknik intaglio (cetak dalam) dengan satu *klise* atau bahkan lebih di atas kertas yang sama. Dari proses teknik tersebut didapat hasil bentuk maupun pencampuran warna dengan sendirinya. Seperti, warna merah bertumpuk dengan warna biru menghasilkan warna ungu atau sebaliknya. Seperti pada karya “*Seri Transformasi#1*” Selain itu, dalam melakukan proses penciptaan, penulis menemukan banyak kemungkinan dari bentuk-bentuk geometris ketika ditransformasikan menjadi bentuk yang baru. Sehingga ke depannya teknik tersebut dapat dikembangkan secara lebih lanjut.

Ada beberapa keunggulan dari karya yang penulis ciptakan, diantaranya; 1) Keunggulan dalam pemanfaatan cahaya yang dihasilkan dari lampu LED ketika menyinari bagian karya intaglio, sehingga menambah kesan dramatis terhadap karya yang mendapatkan sinaran lampu LED dibandingkan karya yang tidak mendapat sinar. 2) Melalui unsur cahaya dan gerak, karya yang penulis ciptakan dapat menghasilkan bentuk-bentuk baru dari perputaran bentuk geometris secara terukur menggunakan motor listrik bertegangan DC. 3) penggunaan material *acrylic sheet* dalam memvisualkan hasil karya seni grafis dengan perkembangan teknologi baru, seperti mesin laser.

Berkarya seni merupakan proses memahami, mempelajari, menilai, menyikapi dan mempresentasikan. Semua hal yang pernah didapat akan menentukan peranan perupa dalam kehidupan berkeseniannya. Menuruti kata hati dan memilih Bahasa ungkap yang berbeda, merupakan karakter yang harus dimiliki oleh tiap perupa. Hal demikian yang nantinya akan memperkaya dunia seni rupa, sekaligus membentuk kepribadian yang kuat dalam diri seorang perupa.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Primer :

Bates, Kenneth F. 1975. *Basic Design*, New York: Furk and Wagnalis.

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Edisi ke-4. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Djiteng, Marsudi. 2011. *Pembangkit Energi Listrik*, Jakarta: Erlangga.

Encyclopedia American XI. 1984. New York: Grolier Inc.

Mayer, Ralph. 1975. *A Dictionary of Art Term and Tecniques*. New York: Apollo Edition

Rasmusen, Henry N. 1950. *Art Structure, A Textbook Of Creative Design*. New York, Toronto McGraw -Hill Book Company, inc: New York.

Santrock. Jonh W. 2010. *Piskologi Pendidikan Edisi Kedua*, Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Sidik, Fajar dan Prayitno, Aming. 1984. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI “ASRI”.

Susanto, Mikke. 2012. *Diksirupa, DictiArt Lab & Djagad Art House*. Yogyakarta & Bali.

W.A Darmaprawira, Sulasmin. 2002. Warna Teori dan Kreativitas Penggunaanya.

Bandung: ITB.

Zuhal. 1995. Ketenagalistrikan Indonesia, Jakarta: Ganeca Prima.

1. website

<https://www.Journal of urban society's art>.

diakses pada tanggal 18 mei 2017, pukul 20.29 WIB

<http://www.dictionary.com/browse/transform>

diakses pada tanggal 15 februari 2017, pukul 14.00 WIB

<http://www.ar.itb.ac.id/wdp/>

diakses pada tanggal 20 maret 2016, pukul 20.30 WIB