

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Tanpa memihak salah atau benar sebuah peperangan selalu membawa kisah yang memilukan. Tidak sedikit yang harus dikorbankan dalam sebuah peperangan. Dengan peralatan yang begitu banyak dan kemampuan menghancurkan yang sangat kuat, sudah dapat ditebak bahwa dampaknya akan sangat menyakitkan bagi semua pihak, tidak terkecuali pihak yang menang. Peralatan tempur yang beragam dan modern memiliki peranan penting dalam sebuah perang, karena tanpa alat tempur yang mencukupi akan susah untuk bertahan melawan musuh. Adanya kemajuan teknologi yang terus berkembang mempengaruhi majunya peralatan tempur yang juga semakin canggih, namun hal ini tidak berarti bahwa perang dengan peralatan yang modern tidak membawa efek buruk. Perang tetaplah perang yang akan selalu membawa penderitaan. Adanya kemajuan teknologi yang terus berkembang mempengaruhi majunya peralatan tempur yang juga semakin canggih, namun hal ini tidak berarti bahwa perang dengan peralatan yang modern tidak membawa efek buruk. Perang tetaplah perang yang akan selalu membawa penderitaan.

Membuat rancangan suatu karya dibutuhkan ide dan proses kreatifitas yang tinggi. Didalam pengerjaannya karya seni tidak hanya membutuhkan perencanaan yang matang, tetapi juga keterampilan. Alat tempur memiliki karakteristik yang kuat pada bentuknya, sehingga menarik untuk dieksplor menjadi bentuk deformasi yang berbeda. Bagaimana mendeformasikan alat tempur menjadi sebuah obyek

karya seni, proses ini harus dilakukan dengan melakukan observasi bentuk dari data acuan, kemudian dituangkan dalam bentuk gambar sketsa agar diperoleh gambar yang proporsi. Tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan *prototype* atau purwarupa dengan material yang bermacam-macam agar didapatkan hasil yang sesuai digunakan dalam karya deformasi ini.

Hasil karya yang tercipta sudah cukup berhasil dan sesuai dengan rancangan karya yang telah di buat sebelumnya, walaupun banyak kendala dan kegagalan yang terjadi dalam proses perwujudannya. Pengalaman yang didapatkan dalam proses kreatif ini sangatlah bermanfaat, karena adanya kendala yang dihadapi oleh penulis memberikan pembelajaran yang berharga. Bahwa dalam menciptakan suatu rancangan karya dibutuhkan banyak pengalaman, ketekunan, keuletan serta kesabaran. Sikap tidak pernah menyerah untuk terus belajar juga dibutuhkan, agar nantinya siap saat menghadapi kegagalan dalam berkarya.

## **B. Saran**

Dalam penciptaan suatu karya seni dibutuhkan ide-ide yang inovatif, agar karya yang diciptakan berbeda dari yang lain dan memiliki keunikan serta karakteristik yang kuat. Berkarya dengan media logam maupun dengan media lain tentu dibutuhkan kesabaran dan ketelatenan terutama pada proses pembentukan, karena pasti ada kendala yang harus dihadapi. Kegagalan yang terjadi disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang material yang dipakai serta teknik yang sesuai untuk diterapkan dalam proses penciptaan karya. Sebelum menciptakan sebuah karya sebaiknya melakukan percobaan, memahami material apa dan

bagaimana teknik perwujudannya, hal ini berguna untuk mengurangi resiko kegagalan seperti yang penulis alami. Material yang dipilih dan teknik yang diterapkan sangat mempengaruhi hasil yang akan didapat.

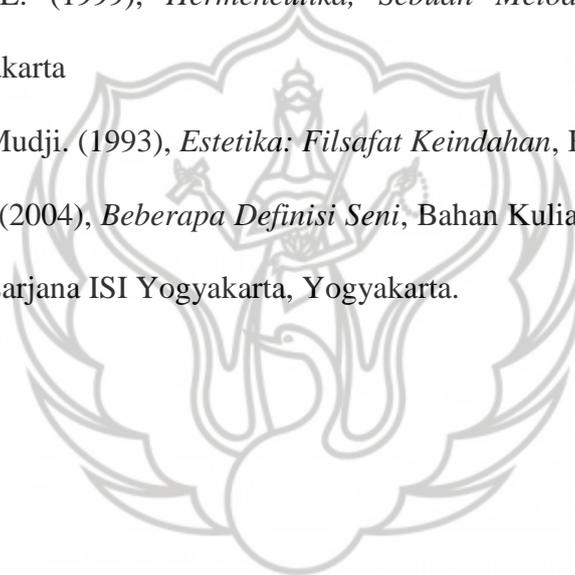
Semoga laporan ini bisa menjadi salah satu referensi untuk pembaca, dan dapat dikembangkan menjadi lebih baik di waktu selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramlan. (Januari-Juni 2010), “*Practice Based Research Art and Design, Why not?*” dalam Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM.
- Asa Berger, Arthur. (2010), *Pengantar Semiotika: Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*, Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Bishop, Chris. (1998), *The Encyclopedia of Weapons of World War II*, Aerospace Publishing, London.
- Beumer. B.J.M. (1974), *Ilmu Bahan Logam*, PT. Bhratara Niaga Media, Jakarta.
- Djelantik, A.A.M. (2004), *Estetika: Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Dwi Marianto, M. (2011), *Menempa Quanta Mengurai Seni*, BP ISI, Yogyakarta.
- Gustami, SP. (1992), *Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia*. Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni II/01, BP ISI, Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya “Untaian Metodologis”*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Gwang Hee, Lee dan Cho, Jang Ho. (2012), *20 Perang Yang Mengubah Dunia I*, PT Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Prawira. (2004), *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung.

- Murray, Williamson dan Millett, Allan R. (2001), *A War to be Won: Fighting the Second World War*, Harvard University Press, London.
- Ojong, P.K. (2008), *Perang Pasifik*, Kompas Gramedia, Jakarta.
- Silalahi, U. (2006), *Metode Penelitian Sosial*, Unpar Press, Bandung.
- Sugiyono. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Sumardjo Jakob. (2000), *Filsafat Seni*, ITB, Bandung.
- Sumaryono, E. (1999), *Hermeneutika, Sebuah Metode Filsafat*, Kanisius, Yogyakarta
- Sutrisno SJ, Mudji. (1993), *Estetika: Filsafat Keindahan*, Kanisius, Yogyakarta.
- Soedarso Sp. (2004), *Beberapa Definisi Seni*, Bahan Kuliah Teori Seni, Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, Yogyakarta.



### Webtografi

<http://www.dw.com/id/seni-besar-dalam-perang-dunia/g-17560922>, diakses pada 2 Februari 2016, pukul 20:14.

[www.academia.edu](http://www.academia.edu), diakses pada tanggal 2 Februari 2016, pukul 21:00.

<http://www.dw.com/id/seni-besar-dalam-perang-dunia/g-17560922>, diakses pada tanggal 3 Februari 2016, pukul 11:09.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Pesawat\\_tempur](https://id.wikipedia.org/wiki/Pesawat_tempur) diakses pada tanggal 3 Februari 2016, pukul 11:25.

<https://sejarahperang.wordpress.com/2008/09/12/di-balik-perang-asia-timur-roya/> diakses pada tanggal 20 September 2016, pukul 19:25.

<https://sejarahperang.files.wordpress.com/2008/09/dibalik-per-asia-tim-2.jpg> diakses pada tanggal 20 September 2016, pukul 19:53.

