

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses berkarya adalah hal penting dalam proses perwujudan dituntut adanya perenungan, penghayatan sekaligus pekikiran akan ide-ide yang akan diungkapkan. Penulis berusaha untuk memahami ide karya yang akan diwujudkan dalam karya tugas akhir ini yang bisa dipertanggungjawabkan secara keilmuan. Ada beberapa faktor yang menjadi pengaruh penting dalam karya grafis, mulai dari faktor lingkungan dan ingatan masa lalu, serta kegelisahan yang bersumber dari pengalaman.

Melihat potensi kuda beban dalam masyarakat dengan melalui pengamatan, potensi kuda beban banyak memberikan ilmu dalam pengamatan dengan adanya sumber ide dalam melakukan proses penciptaan. Kuda dapat di bedakan berdasarkan fungsinya. Dalam melihat potensi kuda beban lingkungan penulis sangat berpengaruh terhadap kelakuan kuda dalam melakukan aktivitas.

Karya seni grafis merupakan bahasa ungkap untuk gagasan dari hasil pemaknaan apa yang dirasakan penulis. Setelah semua di jelaskan secara rinci di dalam latar belakang dan konsep penciptaan, manusia bisa belajar dari alam sekitar untuk menggali nilai-nilai keindahan yang ada di alam. Penulis melihat kuda bukan hanya fisiknya saja tetapi apa yang ada dibalik kuda itu. Sehingga menciptakan persepsi baru dalam berkarya seni

grafis di balik ruang imajinasi metafor yang bersifat paradiks. Dari uraian diatas maka dapat di simpulkan hal sebagai berikut:

1. Dalam memperkuat stuktur karya, penulis melakukan pengamatan tentang kuda dari melihat lansung di lingkungan penulis maupun dari katalog, buku, film, agar menghindari dari penafsiran dalam memaknai kuda.
2. Fenomena yang menginspirasi penulis untuk menemukan ide, kebayakan fenomena di lingkungan masyarakat sekitar penulis.
3. Dalam proses penciptaan, penulis melakukan pengdokuntasian berupa photo dari lingkungan penulis.

B. Saran-saran

Seni grafis bukan hanya sekedar seni, tetapi seni grafis adalah alat untuk membuka polah pikir yang positif bagi masyarakat luas. Berbagai fenomena di dalam lingkungan masyarakat, merupakan sumber ide yang tak perna habis untuk diungkap dan untuk dituangkan melalui karya seni, khususnya seni gafis. Selain itu, dalam proses bekarya perlu riset atau kajian seni yang bisa di pertanggungjawabkan dalam karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Supriyanto, Enin, dkk. (2000). *Pengantar Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*. Yogyakarta Kepustakaan Populer Gramedia dan Bentara Budaya
- Sugiharto, Bambang. (1996). *Postmodernisme "Tantangan Bagi Filsafat"*. Kanisius. Yogyakarta.
- Soedarso SP. (1990), *Tinjauan Seni; Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa "Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*. Galang Press, Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa "Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa"*. DictiArt Lab & Djagad Art house. Yogyakarta.
- Sachari, Agus. (2002). *Estetika: makna, symbol dan daya*, ITB Bandung, Bandung.
- Sumarjo, Jacob. (2000). *Filsafat seni*, ITB, Bandung.
- SP, Gustami. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya " Untaian Metodologis"* Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.
- Mariato M. Dwi. (2011). *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Badang Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mariato, M. Dwi. (2006). *Quantum Seni*, Dahara Prize, Semarang.
- Mariato, M. Dwi. (2007). Relasi luar Dalam Antara Seniman dan Metafora, Dalam Surya Seni : *Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, Vol 3. No. 1 Februari 2007. Pogram Pascasajana ISI Yogyakarta
- Tedjoworo, H. (2001). *Imaji Dan Imajinasi " Suatu Telaah Filsafat Postmodern "*. Kanisius, Yogyakarta

LAMPIRAN GAMBAR



Lampiran 1. Kuda peliharaan



Lampiran 3. Masakan kuda (gantala jarang)



Lampiran 4. Kuda peliharaan



Lampiran 5. Kuda beban



Lampiran 6. Kuda dalm kandang



Lampiran 7. Pasar kuda



Lampiran 8. Kuda di mandikan di laut



Lampiran 9. Kuda dimandikan di laut



Lampiran 10. Kuda di naikan di mobil



Lampiran 11. Poster tugas akhir



Lampiran 12. Undangan pameran tugas akhir



Lampiran 13. Persiapan ujian tugas akhir



Lampiran 14. Situasi ujian tugas akhir



Lampiran 15. Pemasangan spanduk



Lampiran 16. Display karya



Lampiran 17. Pembukaan pameran



Lampiran 18. Situasi pameran

