

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Memiliki ketertarikan tentang jamur enoki membuat penulis terinspirasi untuk membuat karya tugas akhir dengan tema jamur enoki. Penulis mencoba mengeksplorasi bentuk jamur enoki untuk divisualkan dalam karya tugas akhir dengan tema jamur enoki sebagai sumber penciptaannya. Pengalaman pribadi dan pengamatan tentang apa yang ada di sekitar selalu menarik untuk dijadikan sebagai sumber penciptaan dalam membuat karya. Memiliki pengalaman yang menarik dengan jamur enoki membuat penulis ingin memvisualisasikan bentuk jamur enoki ke dalam karya tugas akhir dengan konsep kehidupan yang penulis alami dan rasakan.

Penulis memulai proses penciptaan dengan mencari sumber ide dan mengolah data tersebut dengan berdasarkan teori estetika Djelantik untuk dapat memberikan unsur estetis dan memberi penonjolan pada karya, sehingga dapat terlihat bentuk yang ingin ditampilkan pada karya. Proses pengolahan bentuk dilakukan untuk mendapatkan wujud visual yang kemudian dapat memberikan makna berdasarkan persepsi penulis berdasarkan teori semiotika Pears. Karya yang dibuat merupakan desain yang telah disetujui oleh dosen pembimbing.

Persiapan alat dan bahan yang tepat merupakan salah satu hal penting dalam penciptaan karya tugas akhir ini untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Proses pembentukan dilakukan dengan beberapa teknik untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan sesuai desain terpilih. Berlanjut proses pembakaran biskuit agar benda dapat diterapkan gelasir selanjutnya dibakar gelasir. Setelah proses pembakaran gelasir, proses belum dikatakan selesai. Tahap penyajian karya juga sangat penting agar karya dapat divisualkan dengan maksimal agar maksud dan makna karya dapat tersampaikan kepada setiap orang yang melihat.

Penciptaan tugas akhir ini penulis berhasil membuat karya berjumlah 8 karya dan memvisualisasikan jamur enoki dengan menggunakan beberapa media penyajian. Karya yang diciptakan dikombinasikan dengan beberapa

bahan, seperti kayu, resin, dan kaleng bekas. Tidak hanya sekedar menciptakan karya penulis juga mampu memanfaatkan barang bekas yang penulis hasilkan untuk dapat dikombinasikan dengan karya keramik ini. Karya tugas akhir ini merupakan sebuah ekspresi pribadi dalam menjadi seorang individu yang sedang belajar tentang bagaimana memandang dan memaknai hidup. Seperti halnya jamur, yang hidup sebagai makhluk yang dapat memberi manfaat tapi ada juga jamur yang merugikan.

## B. Saran

Berdasarkan proses dan hasil penciptaan karya tugas akhir, dapat memunculkan saran-saran dan rekondasi yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menciptakan karya berikutnya. Saran untuk perupa/seniman, jangan ragu-ragu untuk mengeksplorasi yang belum pernah diolah orang lain. Pengolahan yang tepat dapat menjadi karya yang menarik jika diolah dengan tepat. Banyak kemungkinan yang terjadi ketika ide menggiring pada wilayah kreativitas. Pola yang mengatur secara visual memberikan dampak yang positif terhadap proses berkarya. Ini dimulai dari diri sendiri untuk aktif dalam berkomunikasi aktif secara interaksi untuk mengemukakan ide dan pikiran.

Pada proses penciptaan, kedisiplinan adalah hal utama yang harus dijaga konsisiten agar tidak terjadi kemunduran waktu proses pengerjaan yang akan menghambat proses selanjutnya. Adapun kesiapan alat dan bahan adalah hal yang penting. Menyiapkan alat yang baik dan mengolah bahan dengan tepat akan membuat pekerjaan lebih efisien. Kegagalan dalam pembuatan karya adalah hal yang wajar, menjaga semangat berkarya dan berpikir positif adalah kunci untuk tetap *on track*. Semoga pencapaian proses berkarya nantinya lebih berkembang dan sesuai dengan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agriflo. 2012. *Jamur Info Lengkap dan Kiat Sukse Agribisnis*. Depok.
- Astuti, Ambar. (2008), *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*, Jurusan Kriya FSR ISI Yogyakarta.
- Astuti, Ambar. 1997. *Pengetahuan Keramik*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- Budiyanto, dkk. 2006. *Kriya Keramik untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Candy, Linda. 2006. *Practice Base Research: A Guide*. Creativity & Cognition Studios.
- Djelantik .A.A.M. (2001), *Estetika Sebuah Pengantar*, MSP (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia), Bandung.
- Gray, Carole and Malins, Julian. 2004. *Visualizing Research : A Guide to the Research Process in Art and Design*. Burlington: Ashgate Publishing Company.
- Guntur. 2016. *Penelitian Artistik: Sebuah Paradigma Alternatif*. Jurnal Seminar Internasional ISI Surakarta.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Estetika Timur*, Prasista Yogyakarta.
- Kaelan. 2009. *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*. Yogyakarta: Paradigma.
- Moeliono, Anton M. 1998. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta.
- Soedarso SP. 2006. *Jaringan Makna Kenangan Purna Bakti*. Yogyakarta.
- Subardi, dkk. 2009. *Biologi 1 untuk Kelas X SMA dan MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

**DAFTAR LAMAN**

<https://id.wikipedia.org/wiki/Visualisasi>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Enokitake>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Cabang-cabang\\_biologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Cabang-cabang_biologi)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Mikologi>

[Rhttps://id.pinterest.com/pin/323344448231850929/](https://id.pinterest.com/pin/323344448231850929/)

<https://id.pinterest.com/pin/483081497501774359/>

<http://kbbi.web.id/visualisasi>