

BAB V

PENUTUP

Proses menciptakan karya seni yang tak lepas dari pengamatan dan pengalaman. Untuk memilih media ekspresi, seorang seniman dituntut lebih mengenal, memahami serta mampu secara teknis menciptakan karya seni. Seorang seniman dalam kreativitas dan imajinasinya, mencoba berupaya berkarya seni sebagai media untuk komunikasi, mengungkapkan isi hati untuk menyampaikan pesan, pengetahuan kepada orang lain. Wujud karya seni tidak terlepas dari pengaruh pribadi dan lingkungan sosial sekitar serta peristiwa kehidupan manusia yang terjadi sebagai tema penciptaan karya. Melalui wujud visual yang indah, mereka dapat mengekspresikan segala yang ingin ia sampaikan tanpa khawatir akan batasan-batasan yang mengikat. Karya seni menawarkan alternatif kepada manusia untuk menyalurkan segala emosi yang ia rasakan.

Penyajian karya tugas akhir ini penulis berusaha untuk membuat alternatif lain agar dapat memberikan nuansa baru dalam dunia seni logam, disamping untuk melatih kepekaan seniman juga bentuk kepedulian terhadap persoalan yang ada di masyarakat. Penulis mencoba menghadirkan karya yang berbeda dari yang selama ini terciptakan dilingkungan luar kampus ataupun di dalam kampus. Berdasarkan pengamatan dari hasil karya mahasiswa, selama ini belum ada yang secara langsung mengolah motor maupun sekaligus dijadikan inspirasi dan selanjutnya disajikan menjadi karya seni kriya. Kebanyakan hanya assesorisnya saja dan juga sebatas di jadikan sumber ide penciptaan, itulah nilai keunikan tersendiri yang menjadi pembeda pada karya sebelumnya.

Esensi Vespa yang lebih utama bagi penulis adalah, bukan sekadar alat transportasi dan rekreasi. Vespa-vespa ini adalah catatan hidup, hari yang lalu maupun hari depan. Belajar dari Vespa dapat menjadikan seseorang sebagai sosok yang kuat, baik secara mental maupun fisik. Sepanjang waktu penulis bisa merenungi berbagai sistem kerja dan dinamika Vespa. Inilah pelajaran yang tidak didapat dari akademi teknik manapun. Bebekal pengalaman dan kemampuan estetik maka tampilan Vespa-Vespa ini oleh penulis dirubah menjadi memiliki nilai filosofis dengan menciptakan ornamen terinspirasi dari tokoh Wayang yakni Bima yang melekat pada bodi Vespa.

Dari sekedar gaya, Vespa dan *embel-embelnya* berubah menjadi sebuah benda maskot yang memberikan kesadaran baru bagi penggunanya dan mempengaruhi tingkah laku serta gaya hidup sebagian pengguna dalam bermasyarakat. Vespa sebagai kendaraannya dengan harapan memperoleh kekuatan, status, bahkan sebuah kesadaran baru yang sebenarnya melampaui fungsi utama dari objek yang dipakai.

Penulis menyadari bahwa ketika masa belajar tentunya masih banyak kekurangan, dengan demikian penulis saran dan kritik yang membangun untuk langkah kedepan nantinya. Semoga proses kreatif ini bisa berkelanjutan dan tetap konsekuen terhadap pengkaryanya.

Daftar Pustaka

- Adopt!Adapt*, Tujuh Bintang Art Space, Yogyakarta: 17-27 Maret 2010
- B.A, Soekarno., *Mengenal Wayang Kulit Purwa* , Semarang; Aneka Ilmu
- Bastomi, Suwaji., *Apresiasi kesenian tradisional*, IKIP Semarang, 1988
- Chaniago, Sabri., “Perancangan Disain Komunikasi Visual Cergam Vespa Historia”, (Tugas Akhir S-1 Disain Komunikasi Visual Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006
- Dharsono, Kartika Sony, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004
- Gustami, Sp., “Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia”, dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Tahun II/01, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 1992
- _____, “Proses Penciptaan Seni Kriya; Untaian Metodologis”, Yogyakarta: Materi Kuliah Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia, 2004
- _____, “Seni Kriya Indonesia Dilema Pembinaan dan Pengembangannya,” dalam *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, 1/03- Oktober 1991, Bp. ISI
- _____, “Trilogi Keseimbangan” Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya untaian Metodologis, dalam *Jurnal Dewa Ruci*, Volume 4, No. 1, ISI Surakarta, 2006
- Isnanta, Satriana Didiek., *Kajian Desain Toyota Kijang dan Penguatan Citra Pada Masyarakat Solo*, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta
- Margaret Wertheim, *The Parly Gates of Cyberspace: A History of Space From Dante to Internet*, W.W. Norton Company, 1999
- Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya, *Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia*, Bandung: ITB. 2002
- Soedarso. Sp., “Seni Kriya” Cabang Seni Yang Sedang Gelisah”, *SENI Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, VII/01, Agustus 1999
- _____, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar sana, 1990, mengutip Thomas Munro *Evolution Arts, The Clevelan Museum of Arts*, Cieleland, 1963

Daftar Pustaka

- Adopt!Adapt*, Tujuh Bintang Art Space, Yogyakarta: 17-27 Maret 2010
- B.A, Soekatno., *Mengenal Wayang Kulit Purwa* , Semarang; Aneka Ilmu
- Bastomi, Suwaji., *Apresiasi kesenian trdisional*, IKIP Semarang, 1988
- Chaniago, Sabri., “Perancangan Disain Komunikasi Visual Cergam Vespa Historia”, (Tugas Akhir S-1 Disain Komunikasi Visual Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006
- Dharsono, Kartika Sony, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004
- Gustami, Sp., “Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia”, dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Tahun II/01, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 1992
- Gustami, Sp., “Proses Penciptaan Seni Kriya; Untaian Metodologis”, Yogyakarta: Materi Kuliah Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia, 2004
- Gustami, Sp., “Seni Kriya Indonesia Dilema Pembinaan dan Pengembanagnnya,” dalam *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, 1/03- Oktober 1991, Bp. ISI
- Gustami, Sp., “Trilogi Keseimbangan” Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya untaian Metodologis, dalam *Jurnal Dewa Ruci*, Volume 4, No. 1, ISI Surakarta, 2006
- Isnanta, Satriana Didiek., *Kajian Desain Toyota Kijang dan Penguatan Citra Pada Masyarakat Solo*, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta
- Margaret Wertheim, *The Parly Gates of Cyberspace: A History of Space From Dante to Internet*, W.W. Norton Company, 1999
- Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya, *Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: ITB. 2002
- Soedarso. Sp., “Seni Kriya” Cabang Seni Yang Sedang Gelisah”, *SENI Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, VII/01, Agustus 1999
- Soedarso Sp., *Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar sana, 1990, mengutip Thomas Munro *Evolution Arts, The Clevelan Museum of Arts*, Cieleland, 1963

- Sugeng Tukiyo M., *Tinjauan Kosa karya Kria Indonesia*, Surakarta, 2002
- Sunaryo Hudi S. dan A.Sri Bandono. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Logam I*, Jakarta, DEPDIKBUD, 1997
- Soedarsono, *Wayang dalam Kehidupan Masyarakat Jawa*, Panitia Pameran Wayang, Yogyakarta
- Sumardjo, Jakob., *Filsafat Seni*, Bandung: ITB, 2000
- Supriadi, Dedi., *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, Alfa Beta, Bandung, 1994
- Tedjoworo., *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, Yogyakarta: Kanisius, 2001
- T, Fry., "*Green Hands Againsts Dead Knowledge*" dalam Loannu , N., "(ed), *Craft in Society An Anthologi of Perspectives*, Freemantle Art Centre Press, Western Australia, 1992
- Tjetjep Rohendi Rohidi., *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*, Bandung: STISI Press, 2000
- Tim Leksikon Grafika, *Leksikon Grafika*, Jakarta: Leksikon Grafika Indonesia, 1980
- Tim Penyusun Pusat Pendidikan dan Pengembangan bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Perum Balai Pustaka, 1995
- Umar kayam, *Kelir Tanpa Batas*, Yogyakarta: Gama Media, 2001
- <http://www.motorcyclemodificationz.com>, *vespa modification wood concept body art*, September, 28, 2011
- <http://teknologi.kompasiana.com>, Juni, 8, 2012
- <http://wayang.wordpress.com>, Februari, 28, 2011
- <http://www.kaorinusantara.web.id>
- <http://arti-kata.com>, Juni, 14, 2012
- <http://www.motorbike-search-engine.co.UK>-ALL Rights Reserved/Disclaim, Maret, 7, 2012.
- <http://indonesiaartnews.or.id/artikeldetil>, September, 12, 2011