

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Hal yang ingin diulas dalam penciptaan “Burung Garuda Dalam Seni Kriya” ini cara merepresentasikan karya dengan memperhatikan nilai estetika, nilai historis, dan makna filosofis yang dihasilkan dalam karya Garuda ini. Sementara itu penulis hal tersebut penulis ingin mengulas proses kreatif dan proses perwujudan karya dengan menggunakan seni kinetik dalam penciptaannya.

Proses penciptaan di atas merupakan proses yang dilakukan sebagai tahap penyelesaian Tugas Akhir. Tahap penciptaan yang dilakukan mulai dari eksplorasi ide. Ide utama dari karya yang dibuat adalah bentuk Burung Garuda ke dalam seni kriya. Penuangan ide ke dalam bentuk sketsa dan desain menjadi pengantar terwujudnya ide menjadi sebuah karya seni. Perwujudan adalah tahap paling berpengaruh atas terciptanya sebuah karya seni yang memiliki nilai tanda dan jaringan makna.

Penciptaan ini menghasilkan 5 karya seni kriya, 3 karya dua dimensi dan 2 karya tiga dimensi. Menghasilkan karakter baru dari burung Garuda, sebagai hasil dari proses deformasi, yaitu berupa burung Garuda ke dalam karya seni kinetik dengan memperhatikan gerakan yang dihasilkan.

Berdasarkan apa yang telah dilakukan, terjadi beberapa kendala yang sedikitnya mempengaruhi proses dari penciptaan. Mulai dari kendala teknis yaitu dalam proses *finishing* proses ini menggunakan teknik sangkling, sehingga perlu bongkar pasang karya yang sudah bisa bergerak harus dibongkar terlebih dahulu untuk proses *penyangklingan* kemudian baru bisa

dirangkai menjadi satu kesatuan, karena kerumitan-kerumitan bagian yang di sangkling.

Dengan terciptannya karya-karya ini, semoga dapatmenjadibahankajian, diskusi, ataupun kritikan. Dapat juga memperkaya khasanah seni kriya dalam pendidikan seni.

B. Saran

Dalam proses kreatif menciptakan sebuah karya, tentunya akan mengalami sebuah perkembangan karena pengaruh internal maupun eksternal setiap waktunya. Ketika sudah dibagian akhir akan terasa perbedaan hasil yang dicapai dari perencanaan sebelumnya. Hal tersebut bagi penulis adalah wajar, karena sejatinya proses kematangan seseorang akan terus berkembang. Untuk itu apa yang sudah dihasilkan dalam karya penciptaan ini tentu masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan.

Memberikan Saran dan kritik merupakan sebuah apresiasi yang paling diperlukan bagi penulis untuk bisa berkembang dalam berkesenian. Kedisiplinan, dan professional sangat diperlukan dalam melakukan proses kreatif berkesenian. Bagian terpenting adalah menikmati prosesnya dengan sepenuh hati dan itu bisa menumbuhkan kejujuran dan kemurnian dalam berkarya seni. Harapannya semoga karya-karya penciptaan ini bisa memberikan sebuah refleksi akan kesadaran mencintai lingkungan alam dan budaya, makhluk hidup lainnya serta stimulus kreativitas dan inovasi dalam kesenian. Terima kasih, salam alam dan budaya.

KEPUSTAKAAN

- Abdullah, Hamidin. (2010), *Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis dan Seni Reka (UiTM)*, Editorial Journal INTI FSSR INTI Jilid 18 (Bil.1).
- Chen, G.-D., Lin, C.-W., & Fan, H.-W. (2015), *The History and Evolution of Kinetic Art. International Journal of Social Science and Humanity*.
- Gustami, SP., (2004), "*Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*", Program Pascasarjana S2 Penciptaan Dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Hidayat, Nanang R. (2008), *Mencari Telur Garuda*. Jakarta: Nalar.
- Ismanto, An.Sains Leonardo. (2005). "*Menguak kecerdasan terbesar Masa Renaisans*" Yogyakarta: Jalasutra Anggota IKAPI.
- Iswantara, Nur. (2017), *Kreativitas (sejarah, teori dan perkembangan)*, Gigih pustaka Mandiri.
- Kartika, Dharsono Sony. (2004), *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Langer, Suzanne K, (2006), *Problematika Seni*, Bandung: Sunan Ambu Press.
- Oentoro, Y. (2013). *Representasi Figur Burung Garuda yang Digunakan sebagai Lambang Negara*. Nirmana
- Pasha, Musthafa Kamal. (2003) *Pancasila dalam Tinjauan Historis Yuridis dan Filosofis*, Citra arsa Mandiri, Yogyakarta.
- Scheneckenburger, M. Walter F Ingo (2005). *Art of the 20th Century*, Volume 1 & 2: Taschen GmbH.
- Sani, Fitri Lestari. (2015), *fenomena Komunikasi anggota Komunitas Graffiti di Kota Medan (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas ME & ART)*, Jom FISIP, Vol. 2, No.1.
- Soekatno. (1992). *Mengenal Wayang Kulit Purwo*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sudarmaji, (1979), *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Dinas Museum dan Sejarah, Jakarta.
- Soedarso, SP. (1990), *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- _____. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: Studio Delapan Puluh.

Susanto, Mikke. (2011), *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Djagad Art House.

Zaelani, Rizki. (2011), "*Kinetic Art*". Edwingsgallery.com. 10.20 am 15 Mei 2020

WEBTOGRAFI

http://edwingsgallery.com/kinetik_perkembangan.php akses 13 Januari 2014 jam 22:40 WIB.

<http://senikinetic.tumblr.com/>.akses 22 juni 2015 jam 10:26 WIB

<https://tribakti10.blogspot.co.id/2015/11/pencipta-lambang-negara-republik.html>. akses 2 Oktober 2017 22:30 WIB

<http://phdi.or.id/artikel/garuda-panca-sila-bagi-umat-hindu>.akses2 Oktober 2017 22:30 WIB

<http://indoartnow.com/artists/edwin-rahardjo>.akses 24 oktober 2017 21:30 WIB

<http://businesslounge.co.id/2014/10/30/sekilas-karya-karya-menarik-dalam-pameran-trienalversi/>.akses 24 oktober 2017 21:30 WIB

<https://singaporeguidebook.com/2018/07/09/strandbeests-hasil-karya-theo-jansen-dipamerkan-di-singapura/>, 2020.

