

BAB V

PENUTUP

Banyak hal yang terjadi pada proses kreatif dari suatu penciptaan. Mulai dari pengamatan pada hal-hal yang menjadi latar belakang lalu munculnya ide penciptaan kemudian mengalami proses pembentukan secara konseptual dan teknik hingga terwujudnya karya seni. Karya seni grafis merupakan salah satu cara menyampaikan pandangan secara visual ketika menyikapi sebuah permasalahan. Permasalahan sosial maupun permasalahan pribadi direnungkan dan dimanifestasikan ke dalam karya seni grafis. Ada banyak faktor yang mempengaruhi dalam proses perwujudan sebuah karya seni grafis, yaitu faktor latar belakang kehidupan, lingkungan alam dan konsep pengetahuan *steampunk* pasca-apokaliptik tentang kerusakan terhadap lingkungan alam yang menyebabkan kehancuran dunia.

Imajinasi adalah gambaran dan visualisasi dari dalam otak yang berupa gambaran, suara, dan rasa. Manusia dalam mengarungi perjalanan hidupnya senantiasa dipenuhi rasa ingin tahu tentang realitas yang berhubungan dengan dirinya dan alam, sebab itu apa saja yang disaksikan penulis memberi motivasi diri untuk untuk mengetahui lebih jauh dan lebih dalam. Pada tingkat ini kinerja akal mulai bergerak ke arah yang lebih jauh memahami hakekat realitas wujud dan pengamatan alam natural mulai bersifat imajinatif. Untuk sampai pada sebuah gerakan imajinatif yang tepat dan benar, penulis mesti didukung oleh prinsip-prinsip akal.

Lingkungan alam merupakan bagian dari kehidupan manusia sebagai salah satu makhluk hidup yang menjadi bagian dari ekosistem. Perubahan yang terjadi pada lingkungan alam diharapkan seimbang dengan kelestarian lingkungan alam itu sehingga dapat memberikan kehidupan yang baik untuk semua makhluk hidup dan generasinya di masa yang akan datang. Pada kenyataannya sangat berbeda, banyak kerusakan lingkungan hidup yang disebabkan oleh manusia. Ketamakan manusia membuat lingkungan alam menjadi rusak yang berdampak pada makhluk hidup lainnya. Kerusakan bumi yang disebabkan oleh manusia akan membuat alam menjadi

krisis serta akan terjadinya kehancuran dunia. Atas dasar penjelasan di atas menimbulkan empati terhadap penulis yang menginginkan kerusakan lingkungan alam harus diberhentikan dan mengingatkan kepada masyarakat dampak dari kehancuran dunia akibat kerusakan lingkungan alam.

Melalui karya seni grafis, penulis menyampaikan tentang sebab dan akibat yang menjadi dampak kehancuran dunia berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis berdasarkan dari pemberitaan para ilmuwan, menonton film tentang film apokalip dan isu global.

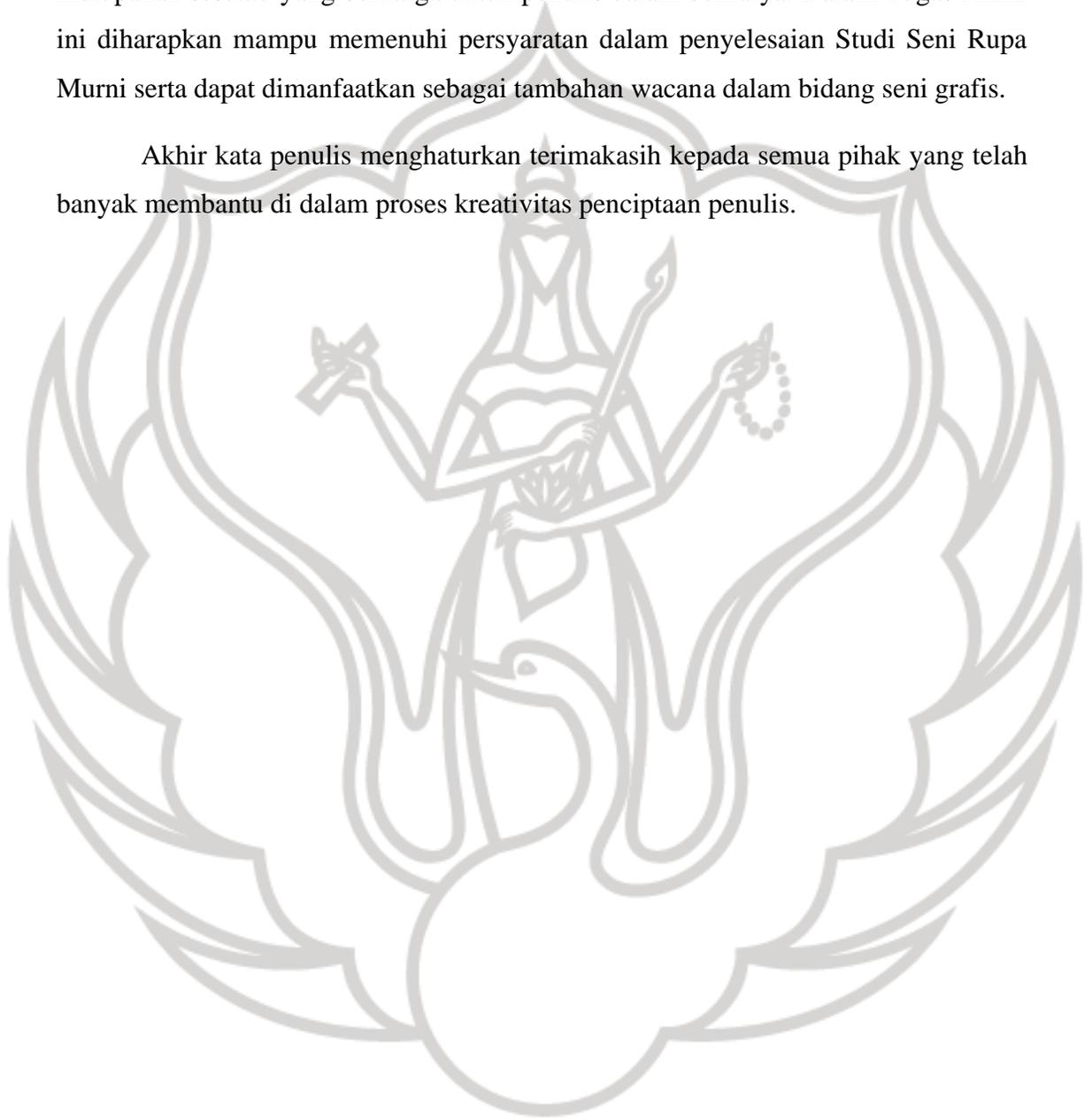
Karya-karya tugas akhir ini membantu penulis dalam mengungkapkan apa yang menjadi kegelisahan penulis. Proses penciptaan karya tugas akhir ini digarap dengan serius dan hati yang senang membayangkan jika kerusakan lingkungan alam tidak terjadi. Karya tugas akhir penciptaan ini menampilkan bentuk kendaraan yang dimodifikasi secara ekstrem maupun direkonstruksi dengan hadirnya bangunan di atas kendaraan yang menampilkan kengerian di masa depan akibat kerusakan lingkungan yang menyebabkan kehancuran dunia. Memadukan komposisi, bentuk dan warna yang terambil dari bahan logam-logam untuk memberikan kesan *steampunk* di atas kehancuran dunia.

Akhirnya terciptalah karya-karya yang secara keseluruhan menurut penulis cukup mengekspresikan apa yang penulis amati. Karya yang menurut penulis paling berhasil adalah karya seni grafis dengan judul "*Miserable Destruction*". Signifikansi antar ide dan bentuk pada karya ini sangat memberikan celah dalam ruang ekspresi penulis untuk menyampaikan tentang keadaan objek yang penulis amati.

Sesuai pada apa yang disampaikan penulis di atas keseluruhan karya dikerjakan dengan semaksimal mungkin seperti konsep yang diinginkan penulis. Melalui medium cetak saring di atas kertas dilakukan penulis untuk mewujudkan *Steampunk* Pasca-Apokaliptik ke dalam sebuah karya seni grafis, namun tidak semua karya menarik jika dilihat dari teknik maupun konsepnya. Dari sini penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menyadarkan masyarakat lewat karya.

Dengan demikian besar harapan penulis kepada para penikmat karya maupun masyarakat umum untuk dapat memahami makna karya, sehingga maksud, tujuan dan pemikiran penulis selaku pencipta karya dapat tersampaikan. Kritik dan saran merupakan sesuatu yang berharga untuk penulis dalam berkarya. Dalam Tugas Akhir ini diharapkan mampu memenuhi persyaratan dalam penyelesaian Studi Seni Rupa Murni serta dapat dimanfaatkan sebagai tambahan wacana dalam bidang seni grafis.

Akhir kata penulis menghaturkan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu di dalam proses kreativitas penciptaan penulis.



DAFTAR PUSTAKA

- BSc, Soedjono. 1994. *Cara Kerja Ketel Uap*. Bandung: Mugantara.
- Eisenstadt, S.N. 1986. *Revolusi dan Transformasi Masyarakat*. Jakarta: Rajawali.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Memayu Hayuning Bawana Laku Menuju Keselamatan Dan Kehidupan Orang Jawa*. Jakarta: Narasi.
- Joshua Tanenbaum, Karen Tanenbaum dan Ron Wakkary. 2012. *Steampunk as Design Fiction*. DOI: 10.1145/2207676.2208279. ACM Digital Library. Kanada.
- Magdoff, Fred dan Foster, John Bellamy. 2018. *Lingkungan Hidup dan Kapitalisme*. Yogyakarta: Marjin Kiri.
- Marsunu, Y.M Seto. 2007. *Apokaliptik: Kumpulan Karangan Simposium Semua Ikatan Sarjana Biblika Indonesia 2006*. Jakarta: Percetakan Lembaga Alkitab Indonesia.
- Reeve, Phillip. 2018. *Mortal Engines*. Jakarta: Mizan Media Utama.
- Setianingrum, Anisa. 2017. *Revolusi Industri : Sebab dan Dampaknya*. Yogyakarta: Penerbit Sociality.
- Sony Kartika, Dharsono. 2017. *Seni Rupa Modern: Edisi Revisi*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sp., Soedarso. 1990. *Tinjauan Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Virchow, Voigts. 2009. *Wajah Dalam Victoria: Hermeneutika Subkultural dari Neo-Victorianisme*. Inggris: Eckart.

Webtografi

<https://www.kompasiana.com/desikbb/561e5ba6b4927357258a8833/pembangunan-berkelanjutan-yang-tidak-sesuai-mengakibatkan-penurunan-tanah-di-jakarta?page=all> (diakses penulis pada tanggal 2 Februari 2020, jam 13.35 WIB)

<https://fullercraft.org>, Joshua; Ktanenba; Rwakakary, *Steampunk as Design Fiction* (diakses penulis pada tanggal 30 Januari 2020, jam 21:16 WIB)

<https://id.m.wiktionary.org/wiki/pasca> (diakses penulis pada tanggal 30 Januari 2020, jam 21:32 WIB)

<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/sr>, Eka Ratna Wati: *Industrialisasi dan Perubahan Sosial Ekonomi Masyarakat* (diakses penulis pada tanggal 6 November 2020, jam 22:15 WIB)

[Id.scribd.com](https://www.scribd.com), Ika Wahyu Noor Arifah, *Jurnal: Ketel Uap* (diakses penulis pada tanggal 10 Februari 2020, jam 10:15 WIB)

<https://www.gurupendidikan.co.id/bioteknologi/>, (diakses penulis pada tanggal 17 Februari 2020, jam 16:50 WIB)

<https://journalofastrobiology.com/>, Ian Stoner: *Planetary Protection* (diakses penulis pada tanggal 27 Februari 2020, jam 20:15 WIB)

www.google.com/amp/s/www.mongabay.co.id/2018/12/17/kattowice-janji-perubahan-iklim-dan-nasib-generasi-mendatang/amp (diakses penulis pada tanggal 2 Maret 2020, jam 14:20)