

EFEK KOROSI DALAM BENTUK KARYA 2 DIMENSI

KARYA AKHIR

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



**Oleh :
BAYU RAHMAD TRISYA
14020070/2014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA AKHIR


EFEK KOROSI DALAM BENTUK KARYA 2 DIMENSI

Nama : Bayu Rahmad Trisya
Nim : 14020070
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa Sastra dan Seni

Padang, 12 November 2021


Disetujui oleh :

Dosen pembimbing



Yasrul Sami, S. Sn, M. Sn
NIP.19690808.200312.1.002

Mengetahui:
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M. Pd
NIP.19620815.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji Karya Akhir Jurusan
Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Judul : Efek Korosi dalam Bentuk Karya 2 Dimensi
Nama : Bayu Rahmad Trisya
NIM : 14020070
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni




Padang, 11 November 2021

Tim Penguji :

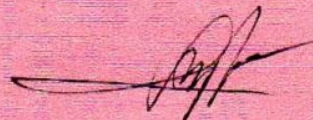
Jabatan/ Nama/ NIP,

1. Ketua : Yasrul Sami, S. Sn, M. Sn
NIP: 19690808.200312.1.002
2. Anggota : Dr. M. Nasrul Kamal, M. Sn
NIP: 19630202.199303.1.002
3. Anggota : Drs. Abd Hafiz, M. Pd
NIP: 19590524.198602.1.001

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Menyetujui :
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M. Pd.
NIP: 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya akhir dengan judul “Efek Korosi dalam Bentuk Karya 2 Dimensi” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di universitas negeri padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 10 November 2021

Saya yang menyatakan



Bayu Rahmad Trisya

14020070

ABSTRAK

Bayu Rahmad Trisya, 2021: *Efek Korosi dalam Bentuk Karya 2 Dimensi*, Jurusan Seni Rupa, FBS UNP.

Pembimbing Yasrul Sami, S. Sn, M. Sn

Penciptaan ini bertujuan untuk memvisualisasikan Efek Korosi. Berangkat dari pengalaman pribadi penulis mencoba mengungkapkan dalam karya Seni Lukis. Selanjutnya aliran yang digunakan dalam membuat karya akhir ini adalah Seni Lukis Abstrak, melalui karya lukis Abstrak penulis mengharapkan kebebasan dalam berekspresi sehingga terciptanya karya yang memiliki estetika tersendiri.

Selanjutnya dalam kegiatan proses pembuatan karya yang dilakukan, melahirkan karya yang berbeda-beda, namun setiap karya memiliki hubungan satu sama lain yang saling terikat karena memiliki tema, ide, dan konsep yang sama. Setelah melakukan serangkaian proses penciptaan yang panjang maka terciptalah sepuluh karya seni lukis Abstrak. Diantaranya, hasil dari visualisasi efek korosi dalam karya seni lukis ini berupa 10 karya dengan judul: (1) Efek Korosi. (2) Mengisi Ruang. (3) Garis Emas. (4) Berkah dan Petaka. (5) Harmoni Gelombang. (6). Kerusakan yang Indah (7) Merah, Kuning, Hitam sedikit karatan. (8) Taman Bermain. (9) Merah tak Berani, Putih tak Lagi Suci. (10) Sampaikan. Melalui karya seni lukis yang bertemakan *efek korosi* ini, diharapkan bagi penulis menjadi pribadi yang lebih baik serta bisa menjadikan bahan perbandingan dan masukan bagi penikmat seni.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir dengan judul “Efek Korosi Dalam Bentuk Karya 2 Dimensi “ guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Seni Rupa pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam pembuatan karya akhir ini, Penulis menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, dan bimbingan yang sangat berharga. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku ketua Jurusan dan prodi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Ibuk Yofita Sandra, S.Pd M.Pd, selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu, serta mengarahkan penulis dalam penyelesaian karya akhir ini.
3. Bapak Yasrul Sami, S.Sn, M.Sn, selaku Pembimbing Karya Akhir yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu, serta mengarahkan penulis dalam penyelesaian karya akhir ini.

4. Bapak Dr. M. Nasrul Kamal, M. Sn, dan Bapak Drs. Abd Hafiz, M. Pd, selaku dosen penguji I.II selaku tim penguji yang telah memberikan pengujian, masukan dan saran untuk laporan karya akhir ini
5. Bapak dan ibu Dosen, dan Staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
6. Orang tua tercinta yang tak hentinya memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis.
7. Kepada semua pihak tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan balasa yang setimpal dan karya akhir ini bermanfaat bagi kita semua hendaknya. Amin.

Padang , 1 November 2021

Penulis

Bayu Rahmad Trisya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	3
C. Orisinalitas.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	8
1. Korosi.....	8
2. Efek korosi.....	11
3. Seni rupa dua dimensi.....	12
B. Landasan Penciptaan.....	12
1. Pengertian Seni.....	12
2. Pengertian Seni Rupa.....	14
3. Unsur-Unsur Seni Rupa.....	14
4. Prinsip-Prinsip Seni Rupa.....	15
5. Pengertian Seni Lukis.....	16
6. Seni Lukis Abstrak.....	17
a. Pengertian Seni Lukis Abstrak.....	17
b. Sejarah Seni Lukis Abstrak.....	19
c. Psikologi Warna.....	21
7. Teori Metafora.....	24
C. Tema/Ide/Judul.....	27
D. Konsep Perwujudan.....	28

BAB III	METODE/PROSES PENCIPTAAN.....	29
	A. Perwujudan Ide-Ide Seni.....	29
	1. Tahap Persiapan.....	29
	2. Tahap Elaborasi.....	30
	3. Tahapan Sintesis.....	30
	4. Realisasi Konsep.....	30
	5. Tahap Penyelesaian.....	31
	B. Kerangka Konseptual.....	38
	C. Jadwal Pelaksanaan.....	39
BAB IV	DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA.....	40
BAB V	PENUTUP.....	64
	A. Kesimpulan.....	64
	B. Saran.....	65
	DAFTAR RUJUKAN.....	67
	LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya rujukan	6
Gambar 2. Kuas	32
Gambar 3. Palet	32
Gambar 4. Cat akrilik.....	33
Gambar 5. Paku berkarat	33
Gambar 6. Arang kayu.....	34
Gambar 7. Krayon	34
Gambar 8. Serbuk kayu	35
Gambar 9. Semen keramik.....	35
Gambar 10. Lem kayu.....	35
Gambar 11. Clear pelapis.....	36
Gambar 12. Kanvas	36
Gambar 13. Kerangka Konseptual.....	38
Gambar 14. Efek Korosi	41
Gambar 15 Mengisi Ruang	44
Gambar 16 Garis Emas	46
Gambar 17 Berkah dan Bencana.....	49
Gambar 18 Harmoni Gelombang.....	52
Gambar 19 Kerusakan yang Indah	54
Gambar 20 Merah, Kuning, Hitam, Sedikit Karatan	56
Gambar 21 Taman Bermain	58
Gambar 22 Merah tak Berani, Putih tak Lagi Suci.....	60
Gambar 23 Sampaikan.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal pelaksanaan	39
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran	1. Lembaran Daftar Hadir Pengunjung Pameran.....	69
Lampiran	2. Dokumentasi Pameran.....	71
Lampiran	3. Biodata Pribadi.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sumber inspirasi untuk menghasilkan sebuah karya seni lahir dari berbagai hal, seperti pengalaman pribadi, realita sosial, eksperiment dan imajinasi. Cabang ilmu seni rupa seperti; seni lukis, seni grafis, patung, desain, dan ilmu seni rupa kekinian seperti performance art, instalasi art dan lainnya juga menginspirasi untuk mengolah ide penciptaan menjadi bentuk visual. Inspirasi membutuhkan wawasan yang luas dan pengamatan yang tajam dalam pengungkapan dan melahirkan karya seni.

Sesungguhnya perkembangan seni rupa memberikan banyak ruang eksploratif yang dapat dimanfaatkan bagi pencipta seni rupa untuk melahirkan nilai-nilai fisik bentuk, estetika, dan bahasa simbol yang memiliki makna dan arti daya cipta sebagai karakteristik yang unik dan khas. Fenomena ini menjadi daya tarik penulis untuk mewujudkan karya seni lukis yang mengungkapkan efek korosi dalam karya dua dimensi, sebagai metafor fenomena lingkungan sosial penulis dan bagaimana cara memvisualisasikannya dalam karya seni lukis.

Efek korosi adalah suatu kondisi dimana besi mengalami kerusakan atau degradasi logam akibat reaksi redoks antara suatu logam dengan berbagai zat di lingkungannya yang menghasilkan senyawa-senyawa yang tidak dikehendaki seperti karat pada logam dan memberikan kesan yang ditinggalkan pada wadah yang ditempati oleh logam berkarat. Setelah mengamati sebuah proses alam

tersebut, penulis menangkap simbol alam yang bisa dikaitkan dengan fenomena yang terjadi disekitar lingkungan penulis sebagai metafor dari kehidupan sosial penulis.

Setiap perilaku dan sikap yang diambil oleh manusia pasti akan meninggalkan sebab dan dampak ke depannya. Dari penggambaran sebuah simbol alam di atas dapat penulis jadikan metafor perilaku negatif manusia terhadap alam yang memberikan kesan dan dampak yang tidak baik terhadap ekosistem menjadi terganggu. Gambaran fenomena kerusakan alam, sosial, dan isu- isu lingkungan yang ada disekitar lingkungan penulis yang berdampak negatif terhadap alam dan manusia itu sendiri yang akan diwujudkan melalui metafor logam yang terdegradasi dan meninggalkan bekas di tempat yang ia tempati sebagai kesan visual sebagai simbol kerusakan dan dampak dari suatu kerusakan itu sendiri dalam kehidupan masyarakat yang terjadi pada zaman sekarang. ketika alam sudah terganggu dan rusak akibat ulah manusia, alam tidak akan tinggal diam dan akan memberikan reaksi seperti terjadinya bencana alam, satwa punah, dan demonstran yang tidak menerima lahan mereka dirampas, inilah salah satu gambaran permasalahan yang memberikan dampak kepada manusia itu sendiri mewakili dari metaphora efek korosi dari sekian banyak permasalahan manusia terhadap kehidupannya.

Pendeskripsian dari efek korosi tersebut menimbulkan niat penulis untuk menjadikan visual efek korosi sebagai metafor kehidupan sosial dalam mengeksplorasi teknik yang mengungkapkan nilai-nilai filosofi dari setiap pengalaman yang penulis rasakan dalam permasalahan kehidupan masyarakat.

Berdasarkan latar belakang penciptaan di atas maka penulis merasa tertarik untuk mengungkapkan masalah tersebut dalam bentuk karya lukis dengan tujuan memvisualisasikan efek korosi dalam bentuk karya dua dimensi dengan eksplorasi teknik abstrak ekspresionis.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berawal dari latar belakang yang telah diuraikan, dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat dan berbagai masalah yang terjadi sehingga dapat disimpulkan rumusan ide penciptaannya adalah bagaimana memvisualisasikan efek korosi dalam bentuk karya dua dimensi yang dituangkan pada karya seni lukis abstrak.

C. Orisinalitas

Seni dianggap orisinalitas jika memiliki ide, corak, dan gaya yang khas atau berbeda, sama halnya dengan menampilkan bentuk-bentuk baru tergantung pada persepsi daya cipta. Menciptakan sesuatu hal baru merupakan tantangan yang harus dilalui penulis sendiri. Penulis berusaha untuk tidak meniru karya siapa pun dan berbeda dengan karya-karya yang sudah ada. Hal inilah yang menjadi tolak ukur orisinalitas pada sebuah karya seni.

Pencarian identitas dalam berkarya seni adalah proses penggalian potensi yang penulis lakukan secara terus-menerus untuk menemukan karakter tersendiri yang mampu membedakan karya penulis dengan seniman lainnya. Karya-karya seniman dari dalam maupun luar negeri adakalanya menjadi acuan dan sebagai pendorong bagi penulis.

Karya lukis akan dibuat dengan karakter yang mendekati dengan visual karya acuan. Sesuai persepsi penulis dengan kaedah-kaedah dan unsur-unsur seni sebagai landasan daya cipta, garis, ruang, dan warna yang ditampilkan disesuaikan dengan tema, komposisi, ukuran, keseimbangan, dan daya tarik yang menjadi pusat perhatian dari masing-masing karya seni lukis. Orisinalitas karya seni sebagai acuan sekaligus pembanding karya seni, penulis termotivasi pada karya Samantha Da Silva yang bercorak abstrak.

Samantha Da Silva (lahir 1978 Santos, São Paulo, Brazil) adalah seorang inovator kreatif, seniman profesional, tinggal dan bekerja di SLC, Utah, Amerika Serikat. Setelah melakukan perjalanan secara ekstensif dan memperoleh hampir tiga kewarganegaraan, karya Da Silva berfokus pada gagasan tentang rumah, kepemilikan, dan perjalanan waktu yang tak terhindarkan. Jika rumah adalah tempat hati berada, maka menurut definisi yang paling sederhana, rumah adalah tempat kita berada. Da Silva menanamkan lingkungannya ke dalam karya yaitu: garam, pasir, serutan kayu, plester, pigmen metalik, dan koran untuk membuat abstrak bertekstur halus.

Sebagai seniman generasi ketiga, Da Silva terinspirasi sejak usia dini oleh keluarga artistiknya yang berlimpah. Neneknya, seorang seniman potret, bibinya, seorang perancang perhiasan yang ulung, dan ibunya, seorang pewarna air, semuanya mempengaruhi Da Silva untuk bereksperimen dengan berbagai media. Setelah lulus SMA, Da Silva memilih ke luar dari sekolah seni karena jalur karier yang 'lebih aman'. Tetapi hidup memiliki kekuatan magnet yang menarik anda kembali ke tempat yang anda inginkan. Sepuluh tahun dan serangkaian

pengalaman luar biasa yang menggemparkan membawanya kembali ke cinta awalnya seni. Bermaksud menebus waktu yang hilang, Da Silva mendedikasikan dirinya penuh waktu untuk menciptakan dan mengajar seni. Kecintaannya pada lukisan abstrak telah terwujud melalui ekspresi produktif di atas kanvas. Karya Da Silva telah dipamerkan diratusan pameran termasuk penampilan televisi di *Love It or List It* HGTV, kolaborasi dengan *Schoolhouse Electric*, dan fitur sampul di *Dote Magazine*. Sebagai seorang pendidik, Da Silva telah bermitra dengan lembaga pembelajaran progresif termasuk: *The Calgary School Of Art*, *Donkey Mill Art Center* di Hawaii, *Metchosin International School of the Arts*, dan *Hollyhock Leadership Institute*.

Kanvas kosong rata di lantai, kami saling menatap, aku menyentuhmu, raba kapas yang diregangkan dengan tangan saya, aku tersenyum. Aku menciummu dan mengucapkan terima kasih. Saya memeras cat ke kanvas. Saya menggunakan roller cat untuk memindahkan cat, memadukan warna, membuat garis dan bentuk. Tekstur dibuat dengan menambahkan plester, serbuk gergaji, pasir, koran, tinta, dan alkohol gosok ke permukaan yang dicat. Air adalah bagian intrinsik dari proses saya. Langsung dari tabung, cat akrilik kencang, kaku. Dengan tambahan air, cat menjadi rileks, menarik napas dalam-dalam, mulai bergerak dan menari melintasi kanvas. Saya memiringkan dan memanipulasi kanvas sehingga bentuk mulai terbentuk. Saya menanggapi bentuk-bentuk ini secara intuitif. Untuk alasan ini, pekerjaan saya tidak pernah terbentuk sebelumnya. Saya lebih suka pekerjaan itu mengarahkan saya. Lukisan Abstrak *Fearless* merupakan proses penambahan dan pengurangan untuk menciptakan

keseimbangan dan harmoni pada kanvas. Dikutip dari (<https://www.samanthadasilva.com/about.html>. 17 Februari 2021)



Gambar 1. After Gold Karya Samanta Da Silva, *mixed media on canvas*. 36 cm x 48 cm (<https://www.samanthadasilva.com/blog/new-paintings>. Diakses 8 februari 2021).

Penjabaran historis seniman acuan di atas, ketertarikan penulis terhadap sosok Samantha Da Silva berawal ketika penulis mencari referensi dalam berkarya di internet lewat aplikasi pinterest dan menemukan sebuah karya lukisan abstrak dengan warna emas yang mencolok kombinasi warna abu-abu dan sedikit penekanan warna gelap serta terlihat tekstur yang tampak di lukisan Samantha Da Silva yang membuat penulis kagum akan lukisan tersebut karena eksplorasi teknik yang dipadukan di atas medium dua dimensi itu sangat kaya akan penggunaan material dan teknik yang beragam.

Bertolak dari karya Samantha Da Silva, penulis tidak menggunakan teknik yang sama. Dalam penciptaan karya penulis menggunakan teknik yang berbeda yaitu menggunakan perpindahan warna reaksi korosi benda metal sebagai warna

utama, dan media campur seperti arang kayu, krayon, acrylic, serbuk gergaji, koran dan clear di atas kanvas dengan mempertimbangkan bentuk estetis.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Penjelasan-penjelasan sebelumnya penciptaan ini bertujuan untuk memvisualkan efek korosi dalam bentuk karya dua dimensi dalam lukis abstrak.

2. Manfaat

Penciptaan karya ini manfaatnya adalah:

a. Bagi diri sendiri

Menambah pengetahuan dan keterampilan menulis dalam berkarya, kemudian menambah kepekaan penulis dalam melihat dan mengeksplorasi lebih jauh tentang lingkungan serta menambah *soft skill* dalam melukis.

b. Bagi Masyarakat

Masyarakat bisa lebih memahami tentang abstraksi wujud metal dalam sebuah karya lukis abstrak.

c. Bagi Seni Rupa

Menjadi bahan acuan dalam penulisan laporan karya akhir. Selanjutnya dengan konsep abstraksi wujud metal dalam karya lukis abstrak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam setiap pembuatan karya akhir ini, penulis selalu menumbuhkan harapan untuk menciptakan karya-karya terbaik. Berbagai tahapan yang harus dilalui, mulai dari melakukan pengamatan (observasi), mencari ide hingga pengumpulan data atau informasi, agar konsep pembuatan karya benar-benar matang. Tahapan tersebut dilakukan agar karya-karya yang diciptakan memiliki gagasan yang sesuai dengan maksud yang akan disampaikan kepada masyarakat.

Berdasarkan rangkuman dari semua karya yang ditampilkan pada tugas akhir ini, merupakan hasil dari pengamatan yang menimbulkan keresahan bagi penulis khususnya. Sehingga menjadi keinginan untuk memvisualisasikannya ke dalam karya seni lukis Abstrak. Sumber ide yang paling mendasari terciptanya karya ini adalah tentang Bagaimana Efek korosi yang terjadi pada logam yang dapat berkarat dengan memanfaatkan karakteristik warna dengan mengkombinasikannya dengan material yang lain seperti cat, crayon, lem, arang kayu, serbuk kayu kedalam sebuah karya agar dapat mewakili dan merespon isu- isu lingkungan sosial yang ada disekitar penulis.

Perasaan tersebutlah yang menjadi daya tarik khusus bagi penulis untuk memvisualisasikannya ke bidang kanvas, dengan judul karya (1) Efek Korosi. (2) Mengisi Ruang. (3) Garis Emas. (4) Berkah dan Petaka. (5)

Landscape. (6). Kerusakan yang Indah (7) Merah, Kuning, Hitam sedikit karatan. (8)Taman Bermain. (9) Merah tak Berani, Putih tak Lagi Suci. (10) Sampaikan.

B. Saran

Ada beberapa saran yang dapat penulis berikan, pertama mengenai pemahaman akan dunia seni rupa khususnya seni lukis. Bagi siapapun yang hendak mendalami atau yang telah berkecimpung di dalamnya, ada baiknya untuk memahami betul, hal-hal yang bersangkutan dengan dunia kesenirupaan. Selain itu perlu kepekaan akan kondisi dan perkembangan yang terjadi di lingkungan sekitar. Sehingga mampu menyajikan karya-karya dengan ide cemerlang yang telah menjadi konsep pokok dalam proses penciptaan.

Bagi masyarakat yang belum mengetahui ataupun sudah mengetahui tentang kerusakan yang ada di muka bumi secara sengaja ataupun tidak disengaja tidak lain adalah karena ulah manusia itu sendiri. Secara tidak sadar manusia dalam mempertahankan hidupnya mereka harus merusak ekosistem yang telah ada dan tidak ingat harus memperbaikinya kembali agar hidup dapat saling menguntungkan tanpa ada yang dirugikan. Keegoisan manusia sendirilah yang membuat manusia itu tersudut dan terancam, seperti bagaimana manusia itu mengganggu dan mengancam makhluk hidup lainnya demi kepentingan manusia itu sendiri tanpa memperdulikan tentang apa yang telah mereka rusak.

Sebagai penutup, karya akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran, agar menjadi lebih baik dan sebagai tambahan ilmu, diharapkan adanya apresiasi serta kritik mengenai karya akhir ini agar menjadi pembelajaran untuk kedepannya. Selain itu, penulis juga berharap agar karya akhir ini dapat menambah referensi ilmu pengetahuan tentang penggunaan material berkarya yang tidak biasa pada umumnya yang menggunakan bahan- bahan konvensional, mengolah bahan- bahan terbuang menjadi sebuah karya seni adalah sesuatu yang sangat menantang kreatifitas mengolah visual terutama di bidang seni lukis pada jurusan senirupa khususnya dan seluruh mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Y. R., & Sami, Y. (2017). Gaya Hidup Wanita Modern dalam Karya Seni Lukis. *Serupa The Journal of Art Education*, 5(2) ..
- Anhas, A. P. (2018). *Analisis Color Palette Pada Elemen Artistik Sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama Dalam Film "My Stupid Boss"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Arsana, Nyoman. 1983, Dasar-dasar seni lukis, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bardal, Einar. 2003. "Corrosion and Protection". The Norwegian University of Science and Technology: Trondheim, Norway.
- Cauto, Nasbahry dan Minarsih. 2009. *Seni Rupa Teori dan Aplikasi*. Padang: UNP Press Padang.
- Darmawan. 1984. Pegangan pendidikan seni rupa, Bandung: Cv Armico Bandung.
- Dwi Marianto, Martinus. 2017. Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum. Yogyakarta: BP ISI.
- Gapsari, F. (2017). *Pengantar Korosi*. Universitas Brawijaya Press.
- Handriyotopo, H. (2019). Metafora Dan Jejak Retorika Visual Karya Seni.
- Harisah, A., & Masiming, Z. (2008). Persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial. *SMARTek*, 6(1).
- Lisjar, H. (2015). *Penghambatan Laju Korosi Dengan Memanfaatkan Ekstrak Ubi Jalar Ungu (Ipomoea Batatas Var. Ayamurasaki) Sebagai Inhibitor Korosi* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).
- Kartika. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Khartika, Dharsono Sony. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern*. Surakarta: Depdiknas.
- Kusrianto, Adi dan Made, Arini. 2011. History Of Art. Jakarta: PT. Gramedia Jakarta.
- Nurhikma, N. (2020). *Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Untuk Peserta Didik Kelas X Sman 3 Bantaeng* (Doctoral dissertation, Fakultas Seni dan Desain).