

LAYANAN PESAN ANTAR SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI INSTALASI

Muammar Firmansyah

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
brusbrothers@gmail.com

Wayan Setiadarma

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
wsetiadarma@yahoo.co.id

Marsudi

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
maseidus@yahoo.com

Abstrak

Layanan pesan antar merupakan sebuah layanan yang diberikan oleh pihak penjual kepada calon pembeli atau pelanggannya agar dapat melakukan pemesanan dengan cara menghubungi nomor yang disediakan oleh pihak penjual, kemudian barang yang dipesan akan segera diproses dalam beberapa waktu dan dikirim ke alamat pembeli atau pelanggan dengan kesepakatan pembayaran di awal ataupun dibayar setelah barang dikirim. Kesepakatan tersebut harus disepakati oleh kedua belah pihak. Penulis sengaja memilih tema tersebut sebab merasa dekat dengan dunianya (bisnis *online*) sekaligus menangkap adanya pergeseran kebiasaan yang dilakukan masyarakat dahulu dan sekarang (dalam proses jual beli) yang dirasa menarik untuk dijadikan inspirasi penciptaan karya seni Instalasi. Dalam karya tersebut, penulis mencoba menggambarkan hal-hal yang berkaitan dengan layanan pesan antar sebagai suatu kebiasaan baru masyarakat, misalnya penggunaan telepon sebagai sarana untuk memesan (*order*) barang, armada atau alat transportasi untuk mengantar barang, serta bentuk kemasan barang yang khas dengan logo pecah belahnya (*fragile*).

Kata Kunci : Layanan pesan antar, Inspirasi, Penciptaan, Seni Instalasi

Abstract

Delivery order is a service provided by the seller to prospective buyers or customers in order to make a reservation by contacting the number provided by the seller, then the ordered goods will be processed in a relatively short time and sent to the address of the buyer or customer with a payment agreement at the beginning or paid after the goods are shipped. The agreement must be agreed by both parties. The author deliberately chose this theme because it was close to his world (online business) and capture the shift in viewing habits of society then and now (in the process of buying and selling) are considered interesting to be inspiring the creation of works of art Installations. In these works, the authors tried to describe things that are related to service messages between as a new habit society, for example the use of the telephone as a means of ordering (order) of goods, fleet or transport to deliver the goods, as well as the shape of the packaging of goods which is typical with logo dimpled rupture (*fragile*).

Keyword : delivery order, inspiration, creation, and installation art

PENDAHULUAN

Keadaan lalu lintas di kota-kota besar yang hampir setiap waktu penuh sesak dikepung kemacetan dan mobilitas masyarakat semakin tinggi membuat banyak pelaku usaha kian serius untuk mengembangkan layanan pesan antar (*delivery order*). Kontribusi dari layanan tersebut diyakini oleh pihak pelaku usaha mampu meningkatkan pendapatan serta memicu inovasi dalam

pelayanan itu sendiri. Misalnya ketepatan waktu dalam pengiriman menjadi daya saing yang mereka suarkan.

Pada era sebelum berkembangnya teknologi informasi seperti sekarang ini, kegiatan jual beli dilakukan dengan cara saling bertemu antara pembeli dan penjual untuk melakukan sebuah transaksi yang meliputi pemindahan hak milik berupa barang atau harta kepada pihak lain

dengan menggunakan uang sebagai salah satu alat tukarnya.

Namun seiring berkembangnya teknologi informasi seperti sekarang ini jual beli konvensional sudah mulai ditinggalkan karena masyarakat pada era sekarang cenderung memiliki aktivitas yang padat serta gaya hidup yang serba cepat maka jual beli dengan layanan pesan antar menjadi pilihan.

Selain itu layanan pesan antar menjadi sangat relevan diterapkan pada era sekarang dikarenakan persaingan pasar yang semakin ketat, banyak pelaku usaha yang mulai untuk berbenah memberikan layanan yang terbaik agar mendapat perhatian sebanyak-banyaknya dari konsumen.

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa dahulu pelaku jual beli cenderung pasif dan hanya menunggu datangnya pembeli maka untuk era sekarang pelaku jual beli mengambil keputusan untuk menjemput bola.

Strategi ini terbilang efektif, karena pelaku jual beli bisa lebih memperkenalkan produknya dengan mudah kepada para konsumen dan memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mencari dan memenuhi kebutuhannya.

Selain itu penulis juga menangkap suatu pergeseran budaya yang menarik apabila dijadikan suatu inspirasi atau ide dalam menciptakan karya seni rupa, terlebih penulis juga berkecimpung dalam dunia jual beli *online* yang sangat erat kaitannya dengan penggunaan jasa layanan pesan antar. Sehubungan dengan itu maka penulis mengambil judul “Layanan Pesan Antar Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Instalasi”.

Nantinya penulis menguraikan tentang ide dan konsep, proses penciptaan serta pewujudan karya dengan melakukan pengamatan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan jasa layanan pesan antar secara umum. Misalnya penggunaan sarana telekomunikasi (telepon) sebagai alat untuk memesan barang, armada atau alat transportasi yang digunakan kurir pada saat mengantarkan barang, serta bentuk-bentuk paket kiriman barang yang tertera logo pecah belah (fragile).

Dalam hal ini penulis bercerita dengan menggunakan bentuk-bentuk yang lugas dan jelas. Penulis menjadi pihak yang netral, berada ditengah-tengah dalam menceritakan pergeseran budaya tersebut, nantinya apresiator yang akan menilai sisi negatif ataupun sisi positif berdasarkan sudut pandang dan pengalaman mereka masing-masing.

BATASAN ISTILAH

1. Layanan pesan antar

Layanan pesan antar merupakan sebuah layanan yang diberikan oleh pihak penjual kepada calon pembeli atau pelanggannya agar dapat melakukan pemesanan dengan cara menghubungi nomer yang disediakan oleh pihak penjual, kemudian barang yang dipesan akan segera

diproses dalam waktu yang relatif singkat dan dikirim ke alamat pembeli atau pelanggan dengan kesepakatan pembayaran di awal ataupun dibayar setelah barang dikirim. Kesepakatan tersebut harus disepakati oleh kedua belah pihak.

2. Inspirasi

Inspirasi yang dimaksud disini adalah ide yang dapat menghasilkan sebuah karya.

3. Penciptaan

Penciptaan adalah suatu usaha untuk mewujudkan pikiran. Dalam hal ini penulis mewujudkan ide, gagasan serta konsep menjadi benda berwujud yaitu karya instalasi.

4. Seni Instalasi

Instalasi apabila ditinjau dari segi kebahasaan dapat diartikan “pemasangan” sedangkan seni instalasi atau instalasi seni menurut (Susanto, 2011: 194) belum memiliki kepastian arti yang baku, baik segi pengamat maupun pelaku. Secara teknis, seni ini lahir dari tindak lanjut perkembangan teknik dalam patung *assemblasi* (teknik memadukan objek-objek dengan sistem mengkreasi). *Dalam eksekusi karya menggunakan seni instalasi*, unsur-unsur peristiwa atau lebih tepat disebut proses kejadian suatu peristiwa, telah dianggap sebagai representasi, sehingga secara otomatis akan terjadi kontak atau respon dari interaksi antara objek dan penonton. *Selain itu, seni instalasi juga* berkembang menggunakan efek teknologi multimedia, gerak (kinetik), mesin, lampu, bunyi, video sampai pada respon terhadap alam (Susanto, 2011:195). *Dalam sumber lain juga disebutkan bahwa* hampir semua jenis bahan atau media dapat digunakan dalam seni instalasi kontemporer, termasuk benda-benda alam atau buatan manusia, lukisan dan patung, serta media baru seperti: video, film, fotografi, audio, *performance art*, *happening art* dan komputer. Seni instalasi juga menggabungkan berbagai bentuk secara dimensional untuk mempengaruhi cara kita mengalami atau merasakan suatu ruang tertentu. Instalasi adalah intervensi artistik yang dirancang untuk membuat kita memikirkan kembali kehidupan kita dan nilai-nilainya.

KONSEP

Menurut Susanto (2002:65) Konsep adalah pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat.

Karya instalasi dalam tugas akhir ini merupakan pengalaman pribadi penulis sebagai pelaku bisnis online yang secara langsung menggunakan jasa layanan pesan antar sebagai sarana dalam kegiatan jual beli. Konsep-konsep dalam karya tugas akhir ini merumuskan tentang kebudayaan atau kebiasaan masyarakat yang bergeser karena pengaruh besar dari modernisasi dalam hal ini yakni kegiatan jual beli dengan segala permasalahannya.

Dahulu antara pembeli dan penjual harus saling bertatap muka agar kegiatan jual beli dapat berjalan lancar. Pembeli dengan yakin mengetahui kondisi barang yang dijual sedangkan si penjual tidak perlu berlama-lama menceritakan keadaan barang yang dijual karena pihak pembeli sudah melihatnya secara langsung. Jual beli konvensional lama-kelamaan mulai ditinggalkan masyarakat perkotaan karena dianggap kurang efisien.

Modernisasi ditandai dengan penggunaan teknologi informasi secara besar-besaran menjadi penanda perkembangan zaman, namun sebaiknya disikapi secara arif dan bijaksana agar tidak menjadi hal yang merugikan banyak pihak.

TEORI PENCIPTAAN

Hawkins dalam bukunya *Creating Thought Dance* yang diterjemahkan oleh R.M Soedarsono (2001:207), menyebutkan tiga tahapan agar sebuah karya seni dapat dikatakan baik, pertama eksplorasi, kedua eksperimentasi, dan yang ketiga pembentukan.

1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi dimulai pada saat penulis mengamati aspek- aspek yang terdapat dalam jasa layanan pesan antar. Penulis dapat dengan mudah untuk melakukan tahap eksplorasi ini, karena sudah cukup lama bergelut pada bidang jual beli online yang secara otomatis menggunakan jasa layanan pesan antar sebagai mitra bisnisnya. Dengan melakukan pengiriman barang pada jasa pengiriman barang, penulis mencoba mengamati hal-hal yang berkaitan erat dengan layanan tersebut serta aspek yang dominan dalam jasa layanan pesan antar. Pengamatan penulis jatuh pada pelayanan pada saat pengiriman, armada yang digunakan kurir pengantar barang, dan barang- barang yang telah dibungkus rapi dengan menggunakan selotip coklat yang kemudian terdapat logo pecah belah (*fragile*).

Dari fenomena-fenomena yang diamati tersebut munculah ide untuk menggambarkan tema layanan pesan antar secara netral, sebatas menggambarkan tanpa harus menguraikan bagian positif dan negatifnya secara gamblang. Sebab menurut penulis dalam berkesenian atau menciptakan karya seni hendaknya memposisikan diri sebagai pihak yang netral.

Setelah dipikir secara mendalam, barulah penulis memikirkan bahan atau material apa yang cocok untuk digunakan dalam pembuatan karya instalasi ini. Bahan resin sengaja dipilih untuk memperbanyak objek dalam karya instalasi ini, sebab penulis cenderung menggunakan struktur visual yang di ulang- ulang.

2. Eksperimentasi

Dalam tahap eksperimentasi, penulis mencoba untuk melakukan percobaan- percobaan dalam

menggabungkan atau menempelkan bahan yang akan digunakan sebagai karya (resin) dengan bahan-bahan pendukung lain. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kekuatan dari proses penempelan kedua bahan itu.

Selain melakukan percobaan uji bahan, penulis juga membuat sketsa dari bentuk karya yang akan diciptakan agar memperoleh bentuk yang sesuai dengan kebutuhan penciptaan karya itu sendiri.

3. Pembentukan

Setelah proses eksperimentasi dirasa sudah cukup barulah tahap pembentukan dimulai. Tahap pembentukan adalah tahap yang merupakan awal mula dari proses mewujudkan bentuk yakni dilakukan dengan membuat cetakan dari silicon rubber dengan menggunakan master cetakan baik itu membuat atau mempergunakan bentuk yang telah ada. Proses pembentukan juga mengalami perubahan-perubahan yang bersifat teknis, itu semua terjadi akibat keterbatasan serta kondisi di lapangan pada saat proses pembentukan berlangsung.

Dalam proses pembentukan ini mengalami efisiensi waktu yang baik sebab langkah-langkahnya telah terdeteksi dini, hal tersebut dikarenakan penggunaan metode penciptaan yang sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya 1



Judul : "No Money No Delivery"

Media : Resin, Kayu, Telepon lawas

Ukuran : Tentara terakota tinggi 15 cm
Telepon lawas 20 x 17 x 10 cm
Alas kayu 73 x 73 cm

Tahun : 2015

Konsep

Kemajuan teknologi informasi dewasa ini telah merubah gaya bicara, bahasa, serta gaya hidup masyarakat. Hal tersebut ditandai dengan berkembangnya teknologi

informasi yang semakin mudah di akses dimanapun dan kapanpun. Budaya atau kebiasaan dahulu yang dianggap kuno dan tidak efisien mulai ditinggalkan oleh sebagian besar masyarakat. Entah itu memang benar-benar sesuai dengan perkembangan zaman atau sekedar mengikuti trend yang lagi ramai dibicarakan. Trend atau kebiasaan tersebut menyebar dari mulut ke mulut bahkan melalui teknologi informasi itu sendiri.

Pergeseran kebiasaan tersebut melanda hampir disetiap lini kehidupan tak terkecuali dalam kegiatan jual beli barang. Pada era sebelum berkembangnya teknologi Informasi, jual beli ditandai dengan saling bertemunya si pembeli dan si penjual, si penjual menjelaskan keadaan barang dengan sebenar-benarnya, sedangkan si pembeli dapat mengerti kondisi barang yang akan dibelinya secara langsung. Namun kebiasaan tersebut berubah setelah era teknologi Informasi berkembang pesat. Si pembeli dan si penjual tidak harus saling bertatap muka, si penjual cukup mengunggah foto barang yang hendak dijual ke dalam media online dan calon pembeli cukup mengerti kondisi barang melalui media foto yang kemudian diteruskan dengan proses memesan barang dengan menggunakan sarana komunikasi (telepon).

Diskripsi Bentuk Visual

Dalam karya pertama ini, penulis mengangkat sarana yang digunakan dalam kegiatan jual beli online, Penulis sengaja menggunakan telepon rumah yang terkenal pada era 70an sampai akhir 80an yang merupakan tahun berkembangnya teknologi satelit komunikasi di Indonesia kala itu.

Pada bagian belakang telepon terdapat figure tentara- tentara terakota yang sedang berbaris, hal tersebut di analogikan sebagai barisan kurir (pengantar barang) yang siap sedia mengantar pesanan barang setelah menerima order (pesanan) dari sang pembeli online.

Tentara terakota adalah sebutan untuk patung tentara penjaga makam Kaisar Qin Shi Huang pada 210 – 209 SM yang merupakan kaisar pertama dinasti Qin. Hal tersebut diyakini oleh masyarakat cina sebagai gambaran pasukan yang setia terhadap kaisarnya.

Komposisi telepon berada di depan sedangkan tentara terakota berbaris dibelakang telepon memiliki maksud bahwa layanan pesan antar dimulai dari proses memesan (order) dengan sarana komunikasi (telepon) kemudian diikuti dengan kesiapan para tentara terakota (kurir) untuk menerima perintah.

Warna hitam yang mendominasi dalam karya pertama ini dimaksudkan agar tidak mewakili salah satu warna yang menjadi *trademark* jasa layanan pesan antar, sebab penulis memosisikan diri sebagai pihak yang netral dan berusaha mengulas atau bercerita secara global.

Tentara terakota pun juga dikomposisikan baris berbaris agar memiliki kemiripan dengan bentuk aslinya dengan menambahkan ekspresi yang berbeda-beda pada setiap figurinya. Hal tersebut mencoba menggambarkan keadaan yang sebenarnya terjadi dilapangan bahwa perlakuan kurir terhadap barang berbeda satu sama lain. Ada yang bekerja sesuai prosedur dan ada pula yang tidak.

Karya 2



Judul : No Money no Delivery #2

Media : Resin, Sepeda Jengki, Kraat, Botol kaca

Ukuran : Botol 8 buah tinggi 20cm

Sepeda Jengki 170 x 52 x 90cm

Kraat Minuman 30 x 15 x 27cm

Tahun : 2015

Konsep

Mobilitas masyarakat perkotaan yang semakin cepat serta gaya hidup yang serba instant membuat perubahan hampir di setiap lini kehidupan masyarakat itu sendiri. Kesibukan masyarakat perkotaan mulai meningkat karena kesibukan mencari nafkah. Ibu-ibu rumah tangga beralih profesi sebagai wanita karir sebab biaya kehidupan di perkotaan semakin tinggi, mau tidak mau membuat para ibu turun untuk membantu para suaminya untuk mencari nafkah yang pada akhirnya waktu untuk menyiapkan hidangan bagi keluarga mulai tersita atau bahkan tidak ada.

Akhirnya solusi untuk mengatasi masalah tersebut jatuh pada penggunaan jasa makanan pesan antar yang mulai menjamur di beranda dunia maya bahkan menguasai hampir di setiap tembok-tembok perkotaan.

Berbagai armada transportasi pengantar pesanan (*delivery order*) dari motor hingga mobil silih berganti menambah kepadatan jalan-jalan diperkotaan. Mereka berlomba-lomba untuk memberikan layanan yang tercepat. Bahkan ada beberapa merk dagang yang memberikan jaminan uang kembali jika pesanan yang

dikirim tidak sesuai dalam estimasi waktu yang telah menjadi kesepakatan.

Waktu adalah uang memang benar adanya jika kita berada dalam rutinitas perkotaan yang selalu ramai dengan kesibukan orang-orang mencari nafkah. Namun berbeda dengan kehidupan dipedesaan, tidak selamanya waktu itu adalah uang. Tuntutan kehidupan yang tidak tinggi seperti di kota membuat kehidupan terkesan santai dan damai.

Deskripsi Bentuk Visual

Dalam karya kedua ini digambarkan sebuah sepeda onthel khas pedesaan yang notabene adalah alat transportasi jaman dahulu dipergunakan untuk mengantar kiriman barang (*delivery order*) yang notabene adalah kebiasaan orang perkotaan di era modern. Barang yang dikirim adalah produk minuman dengan branding masa kini.

Penulis mencoba menggali persepsi dengan memvisualkan bentuk-bentuk yang bertentangan satu dengan yang lainnya. Mengajak apresiator untuk membayangkan apa yang terjadi apabila sepeda onthel tersebut benar-benar dipergunakan untuk mengantar paket minuman di perkotaan, melewati jalan raya yang penuh sesak dengan kendaraan lain, bergelut oleh waktu yang singkat, begitu pula sebaliknya apabila kendaraan tersebut digunakan di pedesaan tentunya akan memiliki cerita-cerita menarik apabila ditinjau dari sudut pandang apresiator yang memiliki perbedaan pengalaman dan sudut pandang satu dengan yang lainnya.

Penulis tertarik untuk menggabungkan dua sisi yang berlawanan yakni penggambaran kehidupan pedesaan yang diwakili dengan sepeda onthel sebagai bahasa visualnya. Sedangkan kehidupan perkotaan diwakili oleh produk minuman berenergi dengan *branding* masa kini. Produk minuman berenergi dengan kemasan yang menarik menggunakan kuda sebagai simbol kekuatan, juga memperkuat gambaran hidup diperkotaan yang tidak luput dari bermacam-macam brand itu sendiri.

Untuk karya instalasi kedua ini, penulis menggunakan warna abu-abu dan hitam untuk sepeda onthel sedangkan warna-warna cerah dipilih untuk mewarnai produk minuman masa kini agar dapat mencuri perhatian sekaligus menjadi poin utama dalam karya ini. Hal tersebut dimaksudkan untuk memperkuat ketimpangan yang terjadi antara kehidupan di perkotaan dan di pedesaan.

Karya 3



Judul : Fragile (handle with care)

Media : Resin, Kardus, Plaster, dan Kertas stiker

Ukuran : 200 x 70 x 90cm

Box kepala 10 buah 20 x 20 x 20cm

Box kepala 2 buah 20 x 20 x 30cm

Kepala tengkorak diameter 8cm

Tahun : 2015

Konsep

Dalam dunia jual beli *online*, kemasan atau packing menjadi sangat penting sebab menjadi elemen yang menentukan keseriusan serta keprofesionalan seseorang yang terjun dalam dunia tersebut. Barang yang akan dikirim harus dikemas dengan benar agar tidak rusak pada saat pengiriman. Apabila dalam mengirim barang ternyata terkesan seadanya dan kurang memperhatikan keamanan barang pada saat pengiriman maka boleh dibilang bahwa orang atau instansi tersebut kurang kompeten dalam bidang tersebut.

Deskripsi Bentuk Visual

Komposisi dalam karya ketiga ini sengaja dibuat bertumpuk-tumpuk dan terkesan berantakan sebab penulis terinspirasi dari kondisi paket kiriman pada salah satu jasa pengiriman barang yang juga terkesan demikian. Banyaknya jumlah barang membuat jasa pengiriman tersebut kurang memperhatikan kondisi barang satu persatu.

Penggunaan sticker fragile dan plaster coklat yang umum digunakan sebagai alat untuk membungkus paket kiriman mendominasi hampir disetiap bidang karya, sebab penulis juga ingin menangkap kesamaan yang terjadi dilapangan.

Penggunaan bentuk-bentuk wajah orang tua yang ditempel pada kemasan packing merupakan gambaran bahwa bagian tersebut adalah bagian yang rapuh yang perlu diperlakukan hati-hati.

PENUTUP

Dalam karya terbaru penulis mengangkat pergeseran kebudayaan atau kebiasaan masyarakat kedalam penciptaan karya seni instalasi. Untuk memulainya, penulis mencoba mengamati hal-hal yang terkait dalam proses kerja layanan tersebut, misalnya penggunaan alat telekomunikasi sebagai sarana untuk memesan barang, kemudian bentuk-bentuk alat transportasi yang digunakan untuk mengantarkan paket kiriman, kebiasaan kurir, serta bentuk paket kiriman yang biasa tertera stiker fragile.

Dalam mewujudkan karyanya, penulis menggunakan media non konvensional, penulis mengkolaborasi media resin dengan media penunjang lainnya misalnya kayu, plastik, besi mengkolasekannya menjadi sebuah kesatuan yang artistik.

Teknik asemblasi atau yang biasa dikenal dengan teknik merakit merupakan teknik yang mutlak harus dikuasai untuk menciptakan seni instalasi sebab didalamnya terdapat pengetahuan mengenai karakteristik media-media yang akan dirakit menjadi satu. Selain asemblasi, teknik yang tak kalah penting yakni teknik cetak resin. Agar mahir dalam mencetak resin diperlukan jam terbang serta keuletan agar memperoleh hasil yang maksimal.

Dalam karya pertama yang berjudul "No Money No Delivery", Penulis menggambarkan tentang proses transaksi jual beli yang dimulai dengan menggunakan alat telekomunikasi (telepon) sebagai alat untuk memesan barang, kemudian dibelakangnya terdapat tentara teracota sebagai simbol untuk menggambarkan kurir yang berbaris rapi seolah siap untuk mengantarkan pesanan dari pembeli. Jadi apabila anda tidak memiliki cukup uang untuk membeli sesuatu, janganlah berharap ada seorang kurir mengetuk pintu rumah anda.

Dalam karya kedua yang menggambarkan penggunaan sepeda gayung sebagai armada dalam jasa layanan pesan antar yang merupakan alat transportasi jaman dulu yang digunakan untuk mengantar barang pada masa sekarang merupakan hal yang sebenarnya sangat berlawanan dimana rutinitas kehidupan di era modern seperti saat ini menuntun perubahan pada pola kehidupan yang semakin instan dan praktis.

Lalu pada karya ketiga yang berjudul "Fragile" (*Handle with care*), penulis mencoba menggambarkan bentuk – bentuk paket kiriman yang rawan pecah, oleh sebab itu pada kemasan paket kiriman biasanya tertera stiker fragile yang bertujuan agar si pengantar barang (kurir) dapat mengetahui bahwa barang yang diantarnya merupakan barang yang rawan pecah dan harus diperlakukan hati-hati. Namun kenyataannya di lapangan

banyak oknum kurir yang bekerja tidak atau kurang profesional karena berbagai alasan.

Karya-karya yang tercipta dalam tugas akhir ini mampu memberi kepuasan tersendiri bagi penulis, sebab merasa mampu mensinergikan kebiasaan berjualan online (yang merupakan kegemaran penulis) dengan proses berkarya seni rupa.

Secara garis besar dalam karya tugas akhir ini penulis merasa puas, sebab secara visual dan gagasan yang diungkapkan sudah semakin mengalami kemajuan dari karya-karya sebelumnya. Dari hasil eksperimen yang dilakukan menunjukkan hasil yang baik untuk karya saat ini maupun untuk karya yang akan dibuat selanjutnya.

Namun pada satu sisi, penulis merasa masih perlu banyak belajar kaitannya dengan media-media baru serta teknik-teknik lain yang menunjang penciptaan karya-karya selanjutnya.

Refleksi Kritis

Karya-karya yang tercipta dalam tugas akhir ini mampu memberi kepuasan tersendiri bagi penulis, sebab merasa mampu mensinergikan kebiasaan berjualan online (yang merupakan kegemaran penulis) dengan proses berkarya seni rupa.

Secara garis besar dalam karya tugas akhir ini penulis merasa puas, sebab secara visual dan gagasan yang diungkapkan sudah semakin mengalami kemajuan dari karya-karya sebelumnya. Dari hasil eksperimen yang dilakukan menunjukkan hasil yang baik untuk karya saat ini maupun untuk karya yang akan dibuat selanjutnya.

Namun pada satu sisi, penulis merasa masih perlu banyak belajar kaitannya dengan media-media baru serta teknik-teknik lain yang menunjang penciptaan karya-karya selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Soedarsono, R.M. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius