

NOVEL *GAME OF THRONES* TULISAN GEORGE R.R. MARTIN PADA PENCIPTAAN KARYA SENI LOGAM

Ahmad Luthfi Miftaql Laili

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Luthfi.ahmad24@gmail.com

Dra. Indah Chrysanti Angge M, Sn.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
indahangge@unesa.ac.id

ABSTRAK

Game of thrones merupakan novel fiksi dari George R.R. Martin yang memiliki tema tentang perebutan tahta dari tujuh kerajaan besar yang berlatar tempat di Eropa dan berlatar waktu pada abad pertengahan. Karya Martin tersebut dikenal sebagai karya sastra yang memiliki alur cerita kompleks, karakter mempesona, dialog hebat, dan sempurna.

Karya tersebut kemudian divisualisasikan kedalam karya seni logam. Pada penciptaan skripsi karya ini, berupa menjadikan novel *Game of Thrones* sebagai tema dari penciptaan karya seni logam, yang terdiri dari sebuah panel berupa relief yang menggambarkan pertempuran dalam novel, yang berukuran lebar 160 cm dengan tinggi 100 cm, dan dua baju zirah dengan medium logam pada manekin dengan tinggi 50 cm. logam yang dipilih merupakan logam tembaga dengan ketebalan 0.4 mm. Proses penciptaan karya ini terdiri dari perancangan, perwujudan dan *finishing* karya. Teknik yang digunakan merupakan teknik ukir *wudulan* pada karya pertama dan teknik ukir *endak-endakan* pada karya kedua. Tahap terakhir adalah tahap *finishing* karya dengan pewarnaan logam menggunakan Na₂S, serta pemasangan bingkai pada karya pertama dan perakitan pada karya kedua.

Kata Kunci: *Game of Thrones*, seni, logam, teknik..

ABSTRACT

Game of Throne is a fiction novel by George R.R. Martin that has a theme about the seven mayor kingdoms fighting over the throne set in European at middle ages. This Martin's work is known as a literary work that has a complex storyline, enchanting characters, great dialogue, and perfect. In this creation work, the artist uses the *Game of Throne* as the theme of the metal art creation consisting of the first artwork is metal reliefs which tell the war scene of the 'Mother Dragon', Daenerys Targaryen who is the most influential figure along with her three dragons which are the 'star characters', and the second artwork is a couple of warriors who are fighting each other.

The process of creating this work consist of designing and realization. The medium used is a sheet of copper metal. The technique used in this creation is *wudulan* and *endak-endakan*. And the final stage is *finishing*, including metal coloring with Na₂S, installing the frame for the first artwork and assembling the metal in a second artwork.

Keyword : *Game of Throne*, metal, art.

PENDAHULUAN

Seni merupakan media manusia untuk mengekspresikan diri dengan indah melalui visual, audio, dan kinestetik. Menurut Susanto (2002 : 354) "seni adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan apa saja yang dilakukan semata – mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan, ataupun karena dorongan spiritual". Seni berarti sebuah media yang digunakan manusia dalam berinteraksi dengan segala hal. Lingkungan hidup dan kegelisahan manusia dengan

sesuatu yang dialami dan dirasakan kemudian disalurkan melalui media, dan media itu disebut karya seni.

Banyak media yang digunakan untuk menyalurkan ekspresi dan ide dari manusia, salah satunya melalui media logam. Pada perkembangannya hingga saat ini lebih beragam karya logam yang dihasilkan. Semakin berkembangnya jaman yang diiringi dengan berkembangnya kreativitas manusia, maka makin banyak dan semakin beragam karya logam yang dapat diciptakan baik dari jenis logam, model, teknik pembuatan, hingga ornamen di dalamnya Angge, 2003: 3).

Dalam penciptaan karya pada skripsi ini, perupa mewujudkan karya seni logam dengan mengangkat tema dari sebuah karya sastra berupa novel yang berjudul *Game of Thrones* dari George R.R. Martin sebagai sumber ide karya. Novel tersebut mengusung tema tentang perebutan tahta dari tujuh kerajaan besar berlatar tempat Eropa dan berlatar waktu abad pertengahan.

Pengambilan novel menjadi sebuah tema dari karya perupa, karena ketertarikan dari cerita inspiratif yang terkandung di dalamnya. George R.R. Martin mampu menciptakan karakter yang kuat dari tokoh – tokoh pada novel, dan karakter paling menarik menurut perupa adalah sosok tiga ekor naga dikisahkan sebagai prajurit terdepan yang kuat dan mampu membawa kerajaannya merebut kembali tahta terbesar di atas kerajaan – kerajaan lain. Disebutkan dalam novel, ketiga naga mampu terbang menyemburkan api dan kebal terhadap senjata musuh.

Fokus Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni logam, perupa fokus pada para karakter dan tokoh dalam novel *Game of Thrones* sebagai tema utama dalam penciptaan karya seni logam. Mulai dari tokoh utama hingga naga dan makhluk lainnya. Karakter-karakter tersebut diwujudkan dalam beberapa karya berwujud panel dari material logam tembaga dengan teknik ukir *wudulan*, kemudian disusun sehingga mampu menceritakan kisah dalam novel *Game of Thrones*. Dibutuhkan penciptaan anatomi dan perwujudan karakter sesuai dengan yang digambarkan dalam novel.

Spesifikasi Karya

Karya seni yang diciptakan perupa berupa karya dibuat dengan menggunakan teknik ukir pada media logam, dan logam yang dipilih adalah logam jenis tembaga. Secara keseluruhan penciptaan karya tidak terlalu melompat jauh dari teknik-teknik seni ukir yaitu dengan menggunakan teknik *wudulan* dalam proses pembuatannya. Bentuk dari karya yang tercipta berupa panel dengan ukuran lebar 160 cm. dan tinggi 100 cm. serta dua figur prajurit berbaju zirah dengan tinggi 50 cm. medium yang digunakan logam jenis tembaga dengan ketebalan 0,4 mm.

Secara *visualisasi*, karya yang diciptakan perupa menggunakan bentuk–bentuk anatomi dari setiap karakter dari gambaran tokoh yang dituliskan dalam novel. Wujud anatomi diciptakan secara realis dengan masih berdasar kaidah–kaidah relief. Karakter disusun sesuai dengan gerakan yang saling bersangkutpaut untuk menampilkan adegan yang ada dalam novel *Game of Thrones*.

Penggalan cerita diwujudkan dalam karya adalah bagian pertempuran dari ketujuh kerajaan yang dibuat beralur. Peristiwa perang dipilih karena kejadian yang mampu menceritakan tentang perebutan tahta, wujud kekuatan tiap kerajaan, dan karakter tokoh yang dipilih nampak pada peristiwa yang diambil. Sosok tiga ekor

naga bersama sosok *mother of dragon* dijadikan sebagai titik pusat fokus karya karena karakter tersebut merupakan tokoh paling penting.

Pada kedua figur prajurit, perupa mengambil satu wujud baju zirah dari klan Stark dan klan Lannister karena kedua klan tersebut memiliki wujud baju zirah yang memiliki perbedaan lebih dominan daripada klan lainnya. Perbedaannya terletak pada ragam hias bagian dada dan perisai yang memiliki simbol kerajaan-kerajaan tersebut. Serigala simbol klan Stark dan singa untuk simbol klan Lannister. Prajurit klan Stark dilengkapi dengan jubah berwarna biru keabu-abuan dan merah untuk prajurit klan Lannister.

Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya seni logam yang mewujudkan kisah dalam novel *Game of Thrones* yang pertama untuk mewujudkan karakter dan tokoh dalam novel *Game of Thrones* menjadi karya seni logam, sehingga mendapat *visualisasi* dari karakter di dalam novel, dan sebagai media untuk berperan serta dalam mengembangkan karya seni logam yang diangkat dari novel *Game of Thrones*, sehingga dapat menghasilkan karya yang inovatif.

Manfaat Penciptaan

Dari terciptanya kisah dalam novel *Game of Thrones* melalui karya seni logam terdapat manfaat bagi perupa, untuk mengembangkan kreatifitas dalam bidang karya seni dalam hal perwujudan karakter dari novel melalui *visualisasi*, teknik, serta konsep yang lebih menarik, dan bagi masyarakat, memberikan informasi dan wawasan, serta memberikan inovasi dalam mewujudkan *visualisasi* karakter tokoh fiksi dalam novel *Game of Thrones*, serta bagi mahasiswa seni rupa, dapat menjadi referensi untuk karya sejenis.

Kajian Teori

Seni

Kata seni memang sudah tidak asing terdengar bagi khalayak umum, namun mengenai makna dari kata seni itu sendiri mungkin masih asing atau belum banyak yang mengerti. Menurut Jakob Sumardjo (2000:45), memang dalam kenyataannya, kata *art* dapat berarti keterampilan (*skill*), aktivitas manusia, karya (*work of art*), seni indah (*fine art*), dan seni rupa (*visual art*). Seni merupakan suatu wujud yang terindra. Karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat, didengar, atau dilihat dan sekaligus didengar (*visual*, *audio*, dan *audio-visual*) seperti lukisan, musik, dan teater. Dari kutipan di atas disimpulkan bahwa seni adalah media untuk menyalurkan ekspresi dan kreativitas yang diwujudkan dalam bentuk yang dapat dirasakan dan atau melibatkan panca indra manusia seperti rupa, suara, dan gerak.

Seni Logam

Pada jaman dahulu seni logam di Eropa yang populer ialah seni logam dengan menggunakan teknik cor,

pengecoran adalah proses pembuatan dimana bahan cair (perunggu, tembaga, kaca, aluminium, dan besi) dituangkan dalam cetakan, berisi rongga – rongga dari bentuk yang diinginkan, dan kemudian dibiarkan memadat. Material yang paling sering digunakan adalah perunggu, karena cairan perunggu panas mampu mengisi cetakan cor dengan baik, sehingga detail dari cetakan dapat terbentuk. Emas adalah logam paling lembut dan paling berharga, dan perak cukup lunak untuk dikerjakan dengan palu (Ravi, 2004: 5).

Ditemukannya tembaga alam pada jaman batu membawa perubahan besar dalam sejarah, yaitu memasuki jaman logam. Jaman Logam di Indonesia disebut jaman Perunggu Besi. karena di Indonesia langsung menggunakan bahan logam perunggu dan besi dalam waktu yang bersamaan. Pada umumnya membuat perhiasan dari perak, kuningan, dan tembaga. Pada jaman dahulu, benda yang terbuat dari logam diciptakan untuk keperluan magis seperti misalnya pembuatan nekara yang dibuat sebagai sarana atau alat untuk mendatangkan hujan, ataupun untuk memanggil arwah nenek moyang. (Angge, 2003: 4)

Teknik Ukir Logam

Teknik ukir logam merupakan pembentukan motif pada permukaan logam dengan cara menciptakan tinggi rendah permukaan logam sesuai bentuk yang diinginkan menggunakan tatah ukir logam. Teknik ukir logam dibagi menjadi empat teknik di dalamnya yaitu teknik ukir *rancangan*, ukir *endak-endakan*, ukir *krawangan*, dan ukir *wudulan*.

Teknik ukir *rancangan* merupakan teknik ukir logam dengan hanya menggoreskan pahat *rancangan* ukir di atas permukaan logam yang tebal. Hasilnya hanyalah berwujud goresan tidak terdapat kedalaman yang terbentuk. Pemakaian teknik *rancangan* pada penciptaan karya seni logam dibutuhkan lembar logam dengan ketebalan 0,6 mm sampai 2 mm. (Angge, 2003: 5)

Ukir logam dengan menggunakan teknik ukir *endak-endakan* adalah teknik ukir logam yang dibuat dengan cara menurunkan bagian dasaran dari desain motif yang dibuat. Bagian yang tinggi dari hasil pahatan adalah ketinggian awal dari permukaan logam. Ketebalan logam yang diperlukan dalam pembuatan karya ukir *endak-endakan* adalah logam dengan ketebalan 0,4 mm. (Angge, 2003: 6)

Ukir logam dengan menggunakan teknik *krawangan* adalah teknik ukir logam yang digunakan dengan cara melubangi logam pada bagian tertentu dari motif yang telah dibuat. Pembuatan karya seni dengan teknik ukir *krawangan* memerlukan logam dengan ukuran

ketebalan 0,3 mm sampai dengan 0,05 mm. (Angge, 2003: 6)

Teknik ukir *wudulan* pada penciptaan karya seni logam dibuat dengan cara mengukir bagian belakang logam sehingga berbentuk cekung, sehingga pada bagian depan permukaan logam akan berwujud cembung. Penciptaan karya dengan teknik *wudulan* membutuhkan logam dengan ketebalan minimal 0,5 mm, semakin tebal ukuran ketebalan logam akan mampu semakin tinggi cembungan yang dihasilkan. Teknik ini digunakan untuk menonjolkan suatu objek dari motif sebagai *point of interest*, yang nantinya akan lebih menonjol dari pada motif penunjangnya. (Angge, 2003: 7)

Novel *Game of Thrones*

Menurut seorang kritikus sastra Jeff VanderMeer karya Martin memiliki "alur cerita yang kompleks, karakter yang memesona, dialog yang hebat, langkah yang sempurna" dan TM Wagner "Ada tragedi besar di sini, tetapi ada juga kegembiraan, humor, kepahlawanan bahkan di kalangan orang lemah, bangsawan bahkan di penjahat, dan kadang-kadang rasa keadilan. Ini adalah hadiah langka ketika seorang penulis dapat menginvestasikan ceritanya dengan kemanusiaan sebanyak itu". Dari kutipan tersebut menunjukkan bahwa novel dari Martin memiliki cerita yang menarik mulai dari alur ceritanya, karakter tokoh yang diciptakan dan membuat tema – tema fiksi yang seakan cerita tersebut nyata terjadi. *Inchoatus Group* menulis bahwa, "Jika ketiadaan kegembiraan ini akan menyusahkan Anda, atau Anda sedang mencari sesuatu yang lebih meneguhkan, maka Anda mungkin harus mencari di tempat lain." Namun, bagi banyak penggemar justru level ini justru tingkat ini tentang "kenyataan" dan "kelengkapan" - termasuk ke tidak sempurnaan banyak karakter, ambiguitas moral dan etika, dan alur cerita yang memikat hati dari karya Martin.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan seni rupa, kriya dan desain pada umumnya, tidak ada teori model tunggal yang harus diikuti, karena karakteristik keilmuan seni dan budaya yang sangat unik dan khas tergantung pada objek dan subjek riset yang diangkat, tidak hanya itu tetapi juga ada keunikan dan kekhasan dari relevansi dan korelasinya antara objek dan subjek riset itu sendiri (Hendriyana, 2018: 33).

Pra-perancangan

Pra-perancangan meliputi eksplorasi, yaitu metode yang digunakan untuk mencari, mempelajari, dan memperoleh informasi sebanyak-banyaknya tentang objek yang ditulis (Angge, 2002: 24). Tahapan eksplorasi merupakan metode pengamatan terhadap tema penciptaan, yaitu menggali informasi sebanyak-banyaknya berupa foto-foto, penjelasan terkait dengan *Game of Thrones*, seni kriya, kriya logam, dan karya relief. Selain itu, perupa juga melakukan eksplorasi terhadap bahan, teknik, dan estetik. Pada eksplorasi bahan perupa memilih logam tembaga karena karakteristik dari

logam tembaga cocok untuk diwujudkan dengan teknik ukir *wudulan* dan *endak-endakan*. Eksplorasi pada nilai estetik berdasarkan pada pengalaman perupa dalam berkarya sebelumnya. Selanjutnya perupa mewujudkan adegan dalam novel *Game of Thrones* pada medium logam.

Perancangan

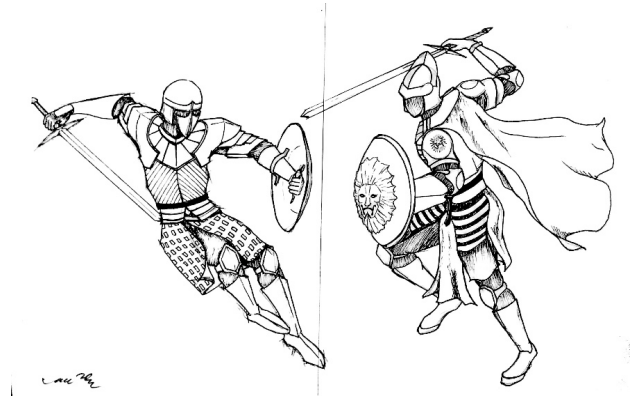
Tahapan selanjutnya menuangkan hasil analisis tersebut ke dalam rancangan berbentuk sketsa alternatif kemudian diseleksi untuk mendapatkan sketsa terpilih. Tahap perancangan selanjutnya adalah menerapkan desain terpilih ke medium logam yang nantinya akan diproses menjadi karya seni.

Perupa telah membuat beberapa sketsa terpilih. Pada sketsa pertama, perupa mewujudkan karya berupa satu panel yang menggambarkan adegan perang pada salah satu novel *Game of Thrones*. Pada sketsa kedua, perupa mewujudkan karya berupa dua figur kesatria yang menggunakan baju zirah.

Setelah itu perupa melakukan studi kelayakan berdasarkan pengalaman perupa dalam berkarya dengan menyeleksi medium, teknik, dan rancangan yang digunakan dalam penciptaan. Perupa memilih logam tembaga sebagai medium penciptaan karena karakteristik dari logam tembaga tersebut sesuai dengan penciptaan. Teknik ukir yang digunakan adalah teknik *wudulan* dan *endak-endakan*. Teknik ukir *wudulan* diterapkan pada proses perwujudan karya relief, sedangkan teknik ukir *endak-endakan* diterapkan pada proses perwujudan karya *mannequin*. Perupa melakukan seleksi pada rancangan-rancangan karya yang diwujudkan dengan hasil sebagai gambar berikut.



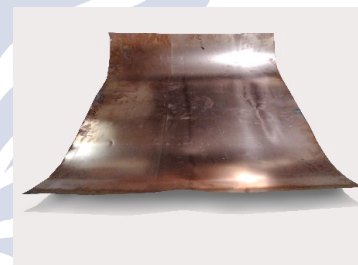
Sketsa karya pertama
(Dok. Perupa, 2019)



Sketsa karya kedua
(Dok. Perupa, 2019)

Persiapan Alat dan Bahan

Langkah pertama dalam proses perwujudan karya adalah mempersiapkan berbagai alat dan bahan yang diperlukan antara lain, pahat ukir, Palu konde, palu karet, pengaduk jabung, tang, gunting logam, sikat kuningan, kompor gas, gunting *press*, *die grinder*, kawat kerangka, lem, semen putih, kain kulit *leather*, logam tembaga, cat Na₂S (*sodium sulfide*), citron, *metal polish*, dan cat bening.



Gambar 3.18 Logam tembaga
(Dok. Perupa, 2019)



Pahat ukir dan palu konde
(Dok. Perupa, 2019)

Perwujudan

Dalam proses perwujudan karya logam terdiri dari mengaplikasikan sketsa pada medium logam, membentuk objek secara global dengan teknik *wudulan*, kemudian memberi detail, dan *finishing* karya.

ANALISIS KARYA

Analisis Umum

Pendekatan penciptaan karya yang diciptakan masuk dalam bagian dari kriya logam, dikarenakan media yang

digunakan dalam proses pembuatan karya merupakan lembaran logam tembaga dan teknik yang digunakan pada prosesnya adalah teknik ukir dalam kriya logam. Media yang digunakan berupa lembaran logam dengan ketebalan 0,4 mm, yang diperuntukan dua buah karya dengan karya pertama sebuah karya relief ukir logam panjang 160 cm dan tinggi 100 cm. serta pada karya kedua terdapat dua buah karya berupa baju zirah yang dirangkai pada manekin dengan tinggi 50 cm dalam wujud prajurit dalam sebuah pertempuran.

Karya-karya yang diciptakan berupa mengusung satu tema dalam novel *Game of Throne*, yang mana karya-karya tersebut diambil dari novel karya George R.R.Martin ini. Karya-karya tersebut menunjukkan sebuah adegan terbesar pada novel yaitu adegan pertempuran perebutan tahta.

Secara visualisasi karya pertama merupakan tampilan relief pertempuran antar lima kerajaan dengan tiga ekor naga yang ikut didalamnya. Pada karya kedua ditampilkan dua pasang baju zirah yang dirangkai pada dua *mannequin* dengan adegan pertempuran dua prajurit dari dua klan, House Stark dan House Lannister.

Judul : *The Great War*
Medium : Logam tembaga
Ukuran : 160 x 100 cm.
Tahun : 2019

Karya dengan judul "*The Great War*". Merupakan sebuah tampilan dari keseluruhan cerita dalam novel *Game of throne*, di dalamnya dikisahkan pertempuran antara lima kerajaan besar yang saling mengalahkan untuk merebutkan tahta tertinggi.

Pada karya ini terdapat karakter Daenerys Targaryen, memiliki julukan sang Ibu naga beserta ketiga naga yang diumpamakan sebagai anaknya, Diceritakan tidak hanya House Stark, klan lainnya seperti Baratheon, Tully, Arryn, Martell, dan sebagian pasukan House Greyjoy turut serta menjadi aliansi.

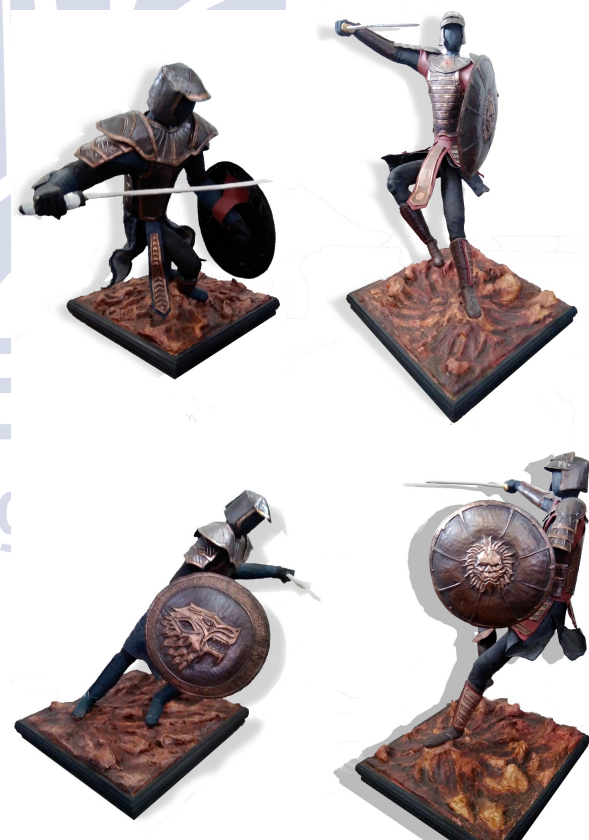
Figur ketiga naga ditampilkan dengan memperlihatkan kekuatannya sebagai sosok mesin penghancur dalam sebuah pertempuran. Figur lain berupa perwujudan pertempuran prajurit yang saling menyerang.

Perupa menjadikan figur ketiga naga sebagai *center of interest* karena selain ketiga naga tersebut merupakan *icon* dari novel tersebut, perupa juga menggemari wujud naga yang memiliki kesan kuat, besar, garang, dan bisa terbang.

Deskripsi Karya



Karya pertama
(dok. Perupa, 2019)



Karya Kedua
(dok. Perupa, 2019)

Judul : *The Lion and The Wolf*
 Medium : Logam tembaga, semen, dan kain leather.
 Ukuran : 50 cm
 Tahun : 2019

Karya kedua terdiri dari dua prajurit yang saling berhadapan. Prajurit-prajurit tersebut adalah prajurit dari House Stark dan House Lannister, yang mana keduanya merupakan musuh bebuyutan. Diceritakan House Lannister terkenal licik dan melakukan segala cara untuk mendapatkan kemenangan dan kejayaan tidak peduli meski harus mengotori tangan mereka. House Stark terkenal dengan kekeluargaannya dan tidak menempatkan harta dan tahta di atas segalanya. House Lannister mengambil alih House Stark dengan membinasakan banyak keluarga kerajaan Stark. Setelah kejadian tersebut anggota keluarga kerajaan yang masih hidup murka dan bersumpah akan membalas dendam. Itulah alasannya seluruh House Stark dengan suka rela bersekutu dengan Daenerys Targaryen untuk membantunya mendapatkan kembali tahta tertinggi.

Prajurit House Stark memakai baju zirah yang terbuat dari tembaga dengan perisai yang terbuat dari tembaga juga yang memiliki simbol serigala yang merupakan simbol dari House Stark. Prajurit ini dikombinasikan dengan kain leather berwarna biru keabu-abuan yang merupakan warna khas House Stark yang merepresentasikan warna rambut serigala.

Prajurit lainnya adalah prajurit dari House Lannister dengan baju zirah dan perisai yang terbuat dari logam tembaga. Perisai ini bergambar singa yang merupakan simbol dari House Lannister. Prajurit ini dikombinasikan dengan kain leather warna merah sebagai seragam dan warna khas dari House Lannister yang melambangkan keberanian sang singa.

Perupa menjadikan kedua klan di atas sebagai inspirasi dari karya kedua karena kisah klan Stark yang berani bertarung demi keluarga mereka melawan kekuatan besar klan Lannister. Seperti diumpamakan pada jaman sekarang sebagai seorang pemuda yang berjuang keras melawan kerasnya dunia demi keluarganya.

PENUTUP

Simpulan

Semakin berkembangnya jaman yang diiringi dengan berkembangnya kreativitas manusia, maka semakin banyak dan beragam karya logam yang dapat diciptakan baik dari jenis, model, teknik, hingga ornamen di dalamnya.

Karya-karya yang diciptakan perupa mengusung satu tema yaitu Game of Throne. Game of Throne adalah novel karangan George R.R. Martin yang bertemakan tentang perebutan tahta yang berlatar-belakang waktu abad pertengahan yang diceritakan sebanyak lima jilid novel.

Karya yang diciptakan terdiri dari satu karya relief logam dengan teknik ukir *wudulan* dan dua karya patung figur dengan baju zirah melalui teknik ukir *endak-*

endakan. Karya pertama yaitu karya relief yang menampilkan potongan adegan pertempuran dalam merebutkan tahta oleh kedua kubu, House Stark dan House Lannister. Karya kedua berupa sepasang patung prajurit Stark dan Lannister yang saling bertarung.

Saran

Penciptaan karya seni merupakan suatu proses perwujudan ide yang setiap saat harus diperbaharui. Secara terus menerus menemukan wujud-wujud baru dari karya yang sudah tercipta dengan melalui proses inovasi, bukan berarti untuk meninggalkan bentuk-bentuk karya lama namun dengan mengembangkan karya melalui inovasi, untuk terus ikut bersaing dalam medan seni rupa.

Demikian diharapkan kepada para seniman kriya untuk memperluas ide-ide dan wawasan untuk menemukan wujud-wujud baru dalam proses berkarya. Tidak perlu takut mewujudkan ide baru yang ditemukan, karena ketika hasil tidak sesuai dengan yang diharapkan bukan berarti itu lebih buruk dari karya yang terus dibuat berulang dengan perwujudan tanpa inovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Angge, Indah Chrysanti. 2003. Kerajinan Logam. Surabaya: UNESA University Press.
- Angge, Indah Chrysanti. 2016. Dasar-Dasar Kriya Logam. Surabaya: UNESA University Press.
- Arifian, Alfi. 2017. Sejarah Dunia : Abad Pertengahan 500-1400 M. Yogyakarta: SOCIALITY.
- Bastomi, Suwaji. 2003. Bunga Rampai Kajian Seni Rupa. Semarang: FBS UNNES.
- Iitzkoff, Dave. 2014. For 'Game of Thrones' Rising Unease Over Rape's Recurring Role. New York: The New York Times.
- Kartika, Dharsono Sony. 2016. Kreasi Artistik. Karanganyar: LPKBN Citra Sain.
- Hendriyana, Husen. 2018. Metodologi Penelitian Penciptaan dan Karya. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Martin, George R.R. 1996. A Game of Thrones. New York: Voyager Books.
- Martin, George R.R. 1998. A Clash of Kings. New York: Voyager Books.
- Martin, George R.R. 2000. A Storm of Sword. New York: Voyager Books.
- Martin, George R.R. 2005. A Feast for Crows. New York: Voyager Books.
- Martin, George R.R. 2011. A Dance with Dragons. New York: Voyager Books.
- Ravi, B. 2004. "Metal Casting-Overview". India: Bureau of Energy Efficiency.
- Sugiarto, Agus. 2013. *Element of Art*. Bandung: Performa UPL.
- Sumardjo, Jakob. 2000. Filsafat Seni. Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. 2002. Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa. Yogyakarta: Kanisius