

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengaruh terbesar dalam pemilihan tema Tugas Akhir ini adalah karya seni yang pertama ditemui penulis dan lingkungan sekitar penulis. Objek dan figur yang diambil oleh penulis merupakan objek-objek yang sederhana. Objek tersebut sering diabaikan oleh kebanyakan orang dan dianggap tidak penting. Beberapa objek juga ada yang terinspirasi dari seniman lain. Penulis menggambarkan objek-objek tersebut dengan narasi pedesaan penulis dan menambahkan unsur-unsur yang menjadikan objek pertama tampak lebih menarik.

Rumah sekaligus tempat tinggal menjadikan ketertarikan penulis untuk membawa hal tersebut menjadi ide dalam Tugas Akhir kali ini. Pendekatan secara psikologis terbentuk secara tidak langsung dari hari ke hari. Kebiasaan penulis yang mencari objek-objek kebutuhan karyanya di sekitar tempat tinggal juga menjadi salah satu alasannya. Penulis ingin menghadirkan cerita atau narasi yang terdapat di desa penulis sendiri karena dianggap penulis cukup menarik.

Selama penciptaan karya seni ini, banyak pengalaman dan pemahaman cara berfikir baru mengenai hal tertentu yang didapat penulis. Setiap orang memiliki cara pandang yang berbeda-beda mengenai suatu objek. Tugas seorang seniman adalah bagaimana memanfaatkan objek atau keadaan tersebut untuk diubah menjadi hal yang menarik dimunculkan ke publik.

Pedesaan adalah suatu tempat yang ingin digali penulis untuk memunculkan potensi tersebut. Banyak orang mengabaikan pedesaan karena mengira terlalu ketinggalan zaman dan tempat yang membosankan. Mereka hanya ingin menikmati pedesaan jika mereka butuh saja seperti contohnya ketika pikiran penat dan butuh liburan. Pemandang datang dengan arogan membangun bangunan tanpa memperdulikan keadaan sekitar. Enggan menjadi bagian dari masyarakat sekitar. Tempat pelarian yang sempurna dari hiruk-pikuknya perkotaan.

Hubungan sosial dalam pedesaan terjalin sangat erat antar satu sama lain. Banyak cerita atau kisah yang menarik tanpa pernah muncul ke publik. Hal tersebut yang ingin di muculkan penulis ke publik. Memahami hubungan warga sekitar antar satu sama lain tidak akan pernah bisa jika hanya dengan melihat. Ada semacam ilmu khas yang sering dimiliki orang pedesaan, namanya ilmu *niteni*. Ilmu tersebut hasil dari pengamatan suatu hal selama bertahun-tahun lamanya. Contoh sederhananya seperti jika mendung berarti hujan. Ilmu tersebut dipakai dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat sekitar untuk melihat suatu hal.

Pedesaan setiap daerah memiliki cerita dan sejarah mereka sendiri. Cerita atau sejarah tersebut jarang ditulis dalam naskah ataupun muncul ke permukaan publik. Hal-hal tersebut hanya tersimpan di ingatan orang-orang dan di wariskan yang lama-lama akan terlupakan. Penulis ingin memunculkan kisah atau hal-hal yang menarik ke publik dalam bentuk karya agar dapat dikenang.

Pemilihan teknik, penulis juga terpengaruh oleh seniman-seniman barat di luar sana. Peralatan dan bahan untuk *sablon* Indonesia terbilang cukup lengkap jika keperluan untuk tekstil. Media untuk kertas, kurang. Beberapa tinta catak saring untuk kertas memang ada di pasaran, akan tetapi *berbasis* minyak dan bahan lain untuk campuran tinta tersebut. Kekurangan tinta cetak saring *berbasis* minyak yang terdapat di pasaran adalah sangat tidak ramah untuk kesehatan dan lingkungan. Bau yang menyengat tercium dalam tinta tersebut.

Dahulu penulis mencetak menggunakan tinta berbasis minyak tersebut. Karena memiliki dampak negatif yang besar untuk kesehatan, penulis beralih menggunakan tinta berbasis air. Tidak ada pilihan lain selain tinta *rubber*. Sebenarnya tinta cetak ini dikhususkan untuk tekstil, bukan kertas. Banyak sekali kekurangan menggunakan tinta ini.

Selama proses penciptaan Tugas Akhir ini, penulis banyak bereksperimen untuk kebutuhan teknik cetak saring. Penulis memulai dari menggambar di atas kertas yang tipis, hampir menyerupai kertas *HVS*. Kertas tersebut digambar dengan menggunakan *teknikal pen* dan hasil dari gambar di atas kertas tersebut nantinya langsung dipakai untuk proses *film* pada *screen* cetak saring, tanpa melalui *digitalisasi*.

Penulis sendiri ketika menggunakan teknik tersebut terdapat kekurangannya. Kertas yang digunakan menggambar dan proses *film* tidak *transparan*, jadi memerlukan bantuan dari minyak. Minyak yang dipakai penulis adalah *solar*. Penulis ketika membuat *blok* hitam pada kertas gambar menggunakan *spidol permanen* untuk mempercepat pembuatan *blok* hitam, dan dari hal tersebutlah memunculkan permasalahan.

Proses membuat kertas yang akan di *film* menggunakan *solar* atau *master* gambar asli tersebut tidak bisa disimpan dikarenakan akan kotor dengan warna coklat kehitaman dan akan merusak hasil *film* nantinya. Biasanya hal tersebut tidak terjadi. Penulis sendiri awal bingung kenapa hal tersebut bisa terjadi, dan ternyata yang menyebabkan hal tersebut adalah reaksi dari *tinta spidol permanen* ketika bertemu minyak *solar*.

B. Saran

Saran untuk penulis sendiri adalah perhatikan pelajari terlebih dahulu bahan dan alat yang akan dipakai. Hal tersebut perlu dipelajari untuk menghindari permasalahan di luar kendali kita. Belajar dari kesalahan sendiri memang baik, akan tetapi belajar dari kesalahan orang lain jauh lebih baik.

Penciptaan karya seni berjudul Karakter Ilustrasi Pedesaan dalam Seni Grafis ini, diciptakan untuk memenuhi syarat meraih gelar S-1 seni rupa, serta wujud peran adil penulis terhadap perkembangan seni di Indonesia. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang ada dalam laporan ini, baik itu dalam aspek konsep maupun teknik, namun hal tersebut diharapkan bisa dijadikan pelajaran bagi penulis untuk diperbaiki dikemudian hari. Penulis berharap semoga penciptaan karya ini, dapat membawa nilai positif untuk kedepannya, sehingga bermanfaat bagi diri penulis, para penikmat karya, dan lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Barger, A. A. (1984). *Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Konpemporer*. New York: Longman (Mariano, M. Dwi Terj) 2010. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Indiria, M. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Moderen*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mariano, M. Dwi (2019). *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Scrito Books, BP ISI Yogyakarta.
- Soedarso. (1990). *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Suku Dayar Sana.
- Suherman, S. (2017). *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art, Djagad Art House.

B. Internet

- Setiawan, S. (2021, Februari 23). *Karakteristik, Ciri dan Sifat Pedesaan Beserta Penjelasan*. Dipetik September 19, 2020, dari Guru Pendidikan: <https://www.gurupendidikan.co.id/pedesaan>
- <https://insidetherockposterframe.blogspot.com/2012/10/aaron-horkey-converge-poster-and-print.html>
- <https://insidetherockposterframe.blogspot.com/2012/10/aaron-horkey-converge-poster-and-print.html>
- <https://www.worthpoint.com/worthopedia/ken-taylor-screen-print-stay-high-art-1758054212>
- Akun Instagram @teaganwh
- Akun Instagram @danielbacz

C. Jurnal

- Mariano, M.Dwi, "EcoArt Through Various Approaches", *Journal of Urban Society*, Vol.7 No 7, April 2020