

## BAB V PENUTUP

Karya seni merupakan sebuah media untuk menuangkan ide, gagasan, imajinasi, ekspresi diri, dan emosi. Hal-hal sederhana yang dekat dengan kita dapat menjadi sebuah ide dalam menciptakan sebuah karya seni. Proses penciptaan sebuah karya juga melewati proses kreatif yang panjang mulai dari pencarian ide hingga proses perwujudan. Penciptaan karya seni grafis ini memiliki tujuan untuk media katarsis yaitu terapi dengan mengungkapkan rasa terimakasih penulis terhadap semua perasaan takut yang dialami. Rasa takut yang penulis rasakan menjadi pengalaman empiris dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Ketika mengerjakan tugas akhir penciptaan dengan judul “Visualisasi Tokoh *Kaiju* dalam Ketakutan Diri sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” penulis mulai sadar untuk akhirnya secara perlahan dapat belajar dari kesalahan, mulai sedikit lebih berpikir positif, mulai dapat menghargai dan mencoba lebih mengenal diri sendiri. Melalui pengalaman penulis menyelesaikan tugas akhir ini, diharapkan kita dapat lebih berpikir positif, untuk dapat mengubah rasa takut tersebut menjadi keberanian untuk dapat menghadapi rintangan yang akan terus datang, karena hidup adalah sebuah perjalanan. Proses penciptaan karya seni ini juga banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran dalam segi teknis cetak saring, seperti proses pembuatan *afdruk* film yang sulit tembus yang diatasi dengan cara bereksperimen dengan cahaya lampu meja penyinaran, mengatasi cetakan yang geser akibat dari ukuran kertas yang tidak sama rata dengan cara membuat register yang lebih presisi, dan juga mengatasi kebocoran yang merupakan akibat dari tekstur kepadatan *rubber* dengan mengganti jenis pigmen warna yang lebih baik.

Karya Tugas Akhir yang berjumlah dua puluh karya yang telah berhasil diselesaikan ini tentunya tidak luput dari kekurangan, maka kritik dan saran sangat diharapkan demi pengetahuan dan perbaikan di masa depan. Diharapkan juga dengan diselesaikannya tugas akhir penciptaan ini, karya-karya seni tersebut dapat menambah wawasan kepada masyarakat dan khususnya kepada diri penulis pribadi sekaligus menjadi inspirasi dalam berintropeksi diri melalui karya seni maupun sebagai media pembelajaran lewat teknis cetak saring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Archoni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Bahari, N. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Biegeleisen, J., & Cohn, M. A. 1958. *Silk Screen Techniques*. New York: Dover Publication, inc.
- Fatmala, R. I., & Hafiyani, N. 2014. Definisi Bintang.
- Gunarsa, S. D. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hude, M. D. 2002. *Emosi: Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia didalam Al-Quran*. Jakarta: Erlangga.
- Kartika, D. S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mustachio, C. D., & Barr, J. 2017. *Giant Creatures in Our World: Essays on Kaiju and American Popular Culture*. Carolina Utara: McFarland & Company.
- Nadhiroh, Y. F. 2015. Pengendalian Emosi. *Jurnal Saintifika Islamica*, No. 2(No. 01), 2.
- Nusantara, G. 2003. *Cetak Sablon Untuk Pemula*. Jakarta: Puspa Swara.
- Permatasari, A. 2017. Penerapan Art Therapy untuk Menurunkan Depresi pada Lansia di Panti Werdha X. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, Vol. 1(No. 1).
- Prabu, W. N. 2017. Imaji Pop Surealisme: Figur Gendut dalam Lukisan. *Journal of Urban Society's Art*, No. 4(No. 1).
- Rubin, J. A. 2005. *Child art therapy*. New Jersey: John Willey & Sons.
- Ryfle, S. (1998). *Japan's Favorite Mon-Star: The Unauthorized Biography of "The Big G"*. United States: ECW Press.
- Sidik, F., & Prayitno, A. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI "ASRI".
- Suharso, & Retnoningsih, A. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Susanto, M. 2011. *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Tuan, Y.-F. 1979. *Landscapes of Fear*. New York City: Pantheon Books.

- Wiyani, N. A., & Barnawi. 2016. *Format PAUD : Konsep, karakteristik dan implementasi pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yoda, T., & Harootunian, H. 2006. *Japan After Japan: Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*. Durham: Duke University Press Books.



## WEBTOGRAFI

<https://baboodigital.com/polyptych-a-painting-or-photograph-that-is-divided-into-sections-or-panels/> (diunduh 9 Oktober 2022, pukul 21:26 WIB).

<https://kbbi.web.id/mengatasi> (diunduh 11 Januari 2023, pukul 13.01 WIB)

<https://kbbi.web.id/tekstur> (diunduh 13 Januari 2023, pukul 21:57 WIB)

<https://kbbi.web.id/tokoh> (diunduh 10 September 2022, pukul 02:01 WIB)

<https://kbbi.web.id/visualisasi> (diunduh 10 September 2022, pukul 00:02 WIB)

<https://kbbi.web.id/warna> (diunduh pada 23 Oktober 2022, pukul 21:58 WIB)

<https://www.logaster.com/id/blog/vector-and-raster-graphics/> diunduh 16 Januari 2023, pukul 11:29 WIB)

<https://www.merdeka.com/gaya/tantangan-untuk-anda-yang-jago-main-rubik.html> (diunduh pada 25 Oktober 2022 10:51 WIB)

