

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya tugas akhir ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis tentang topik pencarian jati diri yang ada dalam novel “Demian” karya Herman Hesse. Topik pencarian jati diri tersebut diangkat karena merupakan hal yang pasti dialami oleh setiap manusia sekali seumur hidup dan merupakan hal yang paling dekat dengan penulis sebagai anak muda. Proses penciptaan karya maupun penulisan ini memiliki dampak yang besar berupa pengalaman dan juga pencapaian proses kreatif yang melahirkan kepuasan tersendiri bagi penulis, baik secara teknik maupun batin.

Interpretasi yang dihasilkan dalam penciptaan karya ini tidak hanya sekadar menggambarkan kisah dari novel “Demian” tetapi juga berusaha untuk menyampaikan topik pencarian jati diri dalam sudut pandang penulis sebagai anak muda masa kini. Walaupun secara eksplorasi belum melampaui kisah dan alur dari novel “Demian”, namun eksplorasi tema seperti kebimbangan, nostalgia, dan kemandirian dengan lebih mendalam menggunakan teknik visual yang bersifat naratif memungkinkan penambahan lapisan makna yang baru. Misalnya, penggunaan warna dan komposisi tertentu sebagai cerminan dari setiap alur perjalanan emosional Sinclair, memberikan dimensi tambahan yang tidak digambarkan dalam teks asli. Selain itu dimasukkannya perspektif yang bersifat personal dalam interpretasi ini, memberikan sudut pandang unik yang memperkaya narasi. Penulis juga menghubungkan tema-tema dalam novel “Demian” dengan isu-isu kontemporer seperti isu media sosial, menjadikan penciptaan karya ini relevan dalam konteks saat ini dan memberikan pengalaman yang lebih luas bagi audiens.

Proses perwujudan karya seni ini menghasilkan 15 karya grafis dengan teknik *silkscreen*. Sejauh pengamatan, karya terbaik adalah karya ke-4 yang berjudul “Problematic #2”. Sesuai dengan judul, karya ini berhasil menangkap esensi dari problematika dalam novel 'Demian' dengan sangat efektif. Penggunaan garis yang kuat, kontras warna yang tajam dan komposisi yang dinamis, berhasil

mewakili konflik internal dengan baik. Sedangkan karya ke-6 yang berjudul “Menggali dan Mencari” merupakan karya yang kurang maksimal. Penggunaan warna dalam karya ini tidak seefektif yang diharapkan, dan beberapa klise ada yang tidak tercetak dengan baik sehingga beberapa bagian terlihat kurang rapi. Kemudian beberapa karya ada yang kurang optimal dalam pembagian warna sehingga terkesan memiliki lubang dalam karya. Jika memiliki kesempatan untuk memperbaiki karya, penulis akan fokus pada peningkatan teknik pewarnaan dan proses pencetakan agar pesan yang ingin disampaikan lebih maksimal. Setiap karya yang dibuat adalah bagian dari proses belajar yang berharga dan hal ini membantu dalam meningkatkan kualitas karya-karya berikutnya.

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam karya, proses pencarian jati diri bukanlah masa yang mudah namun harus dialami oleh setiap anak muda. Mengenali dan memahami apa yang ada dalam diri sendiri adalah kunci untuk menemukan tujuan hidup, membangun kemandirian, mengatasi masalah, dan tentunya menemukan jati diri yang sesungguhnya. *Cara seekor burung berjuang keluar dari cangkangnya, cangkang adalah dunianya, semua yang akan lahir harus menaklukkan dunia, dan terbang menuju Tuhannya..* (Hesse, 1919:114). Pengerjaan karya tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan mendalam kepada khalayak umum tentang beberapa persoalan yang dihadapi anak muda dalam proses pendewasaan dan pencarian jati diri, menjadi media untuk membantu setiap orang terhubung dengan pengalaman pribadi masing-masing, dan meningkatkan kesadaran emosional terhadap pentingnya proses pendewasaan dan pencarian jati diri.

B. Saran

Pemilihan topik pencarian jati diri yang ada dalam Novel “Demian” karya Herman Hesse ini merupakan sebuah bentuk eksplorasi karya rupa penulis yang notabene juga menyukai karya sastra. Dalam hal eksplorasi visual dan narasi, penciptaan karya seni ini belum secara maksimal melampaui kisah dan alur dari novel “Demian”. Walaupun demikian, dalam proses pengerjaan dan penyusunan konsep karya, penulis berusaha untuk mengkampanyekan pentingnya proses pencarian jati diri bagi setiap anak muda yang pada akhirnya menjadi sebuah kepuasan dan pencapaian proses kreatif tersendiri. Penulis menyadari bahwa

masih ada ruang untuk perbaikan dalam karya serta keterbatasan penulis dalam menyampaikan Interpretasi Visual Novel *Demian* karya Herman Hesse ke dalam seni grafis. Kritik dan saran akan menjadi sebuah dorongan untuk terus memperbaiki dan mengembangkan karya kedepannya. Penulis juga terbuka terhadap berbagai interpretasi dan perspektif karya sastra maupun rupa klasik seperti novel “*Demian*” karena memiliki banyak lapisan makna yang bisa dieksplorasi lebih lanjut. Besar harapan di masa yang akan datang penyusunan karya ini dapat memberi manfaat baik bagi penulis maupun bagi khalayak umum, memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan seni rupa dan sastra, serta mendorong diskusi dan eksplorasi lebih lanjut di bidang tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Biegeleisen & Cohn. 1958. *"Silk screen techniques"*. New York: Dover Publication
- Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- E. Sumaryono. 1999. *Hermeneutik: Sebuah Metode Filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Hesse, Herman. 1919. Novel *Demian: Kisah Masa Mudaku*. Cetakan keempat. Bogor: Penerbit Semicolon Publisher.
- Hurlock, Elizabeth. 1996. *Psikologi Perkembangan: Suatu Kehidupan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi kelima. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Penerbit Mandar Maju
- Keesing, Roger M. 1987. *Antropologi budaya jilid I Suatu perpektif kontemporer*. Jakarta : Erlangga.
- Marianto, Dwi. 1988. *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Marliani, Rosleny. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Penerbit Pustaka Setia
- Masmuh, Abdullah. 2008. *Pendewasaan Kepribadian Melalui Komunikasi Intrapersonal*. Dalam Jurnal Ilmiah *Bestari*, Edisi No.39/Th.XXI September-Desember 2008.
- Salam, Sofyan., et al. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Sanyoto, Pujo. 2024. *Kupas Tuntas Teknik Sablon Masa Kini*. Yogyakarta: Absolut

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa..* Yogyakarta: Penerbit Kanisius

Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.



DAFTAR LAMAN

<https://kemendikbud.go.id/entri/novel> Website resmi Kamus Besar Bahasa Indonesia Kementerian pendidikan dan kebudayaan. diunduh pada tanggal 23 September 2023, pukul 22.37 WIB.

<https://kemendikbud.go.id/entri/novel> Website resmi Kamus Besar Bahasa Indonesia Kementerian pendidikan dan kebudayaan. diunduh pada tanggal 14 Oktober 2023, pukul 23.47 WIB.

<https://www.instagram.com/p/CqshEASoneD/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==>
Diunduh pada tanggal 05 November 2023, pukul 13.20 WIB.

<https://www.lacma.org/art/exhibition/ed-ruscha-standard> . Diunduh pada tanggal 05 November 2023, pukul 14.43 WIB.

<https://fineartamerica.com/featured/the-creation-of-adam-michaelangelo> .
Diunduh pada tanggal 06 November 2023, pukul 23.20 WIB.

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/07/16/alap-alap-kawah> (diakses pada tanggal 14 Juni 2024, pukul 23.55)

<https://www.moma.org/collection/works/76637> (diakses pada tanggal 17 Juni 2024, pukul 20.30)