

BAB V PENUTUP

Eksplorasi tentang *Keunikan Gelas dan Kompleksitas Manusia sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*, mengungkapkan betapa objek sehari-hari dapat menjadi sumber inspirasi yang tidak terbatas bagi seniman. Karya-karya grafis penulis telah berhasil mengekspresikan konsep yang mendalam tentang hubungan antara materi fisik dan dimensi psikologis manusia. Gelas sebagai simbol kesederhanaan, menjadi titik fokus untuk merenungkan keberagaman emosi, pengalaman, dan identitas manusia yang kompleks.

Penggunaan teknik *woodcut* dengan warna hitam-putih, penulis mampu menghasilkan visual yang menarik, menangkap esensi dari keunikan dan kompleksitas objek. Setiap garis dan detail mengungkap lapisan-lapisan makna yang mengajak pengamat untuk menyelami kedalaman tersembunyi di balik kesederhanaan yang tampak.

Konteks konsep keunikan gelas dan kompleksitas manusia, karya berjudul *Afeksi Retakan* penulis akui sebagai karya terbaik, yang berhasil menyampaikan analogi kuat antara kerapuhan gelas dan kerapuhan hati manusia, menyoroti bagaimana kelemahan bisa menjadi sumber keindahan dan kedalaman emosi. Melalui simbolisme gelas yang retak, pesan tentang perlunya memperlakukan hati dengan kelembutan dan empati serta pentingnya afeksi dalam menyatukan dan memberikan keindahan pada perjalanan emosional manusia tersampaikan dengan mendalam.

Sisi lain, karya yang penulis anggap kurang yaitu karya berjudul *Peluang*. Meskipun karya ini menyoroti perbedaan dan perubahan serta memberikan pesan tentang keberanian dan keterbukaan diri dalam menghadapi tantangan kehidupan, penggunaan gelas dalam konteks ini mungkin tidak sejelas atau kurang sesuai dengan konsep keunikan dan kompleksitas manusia seperti pada karya lainnya

Karya seni grafis ini bukan hanya sekadar pengamatan tentang gelas, tetapi juga tentang pengungkapan yang luas tentang keberagaman dan kompleksitas dalam diri manusia. Dengan demikian sebagai pengingat akan keindahan dalam kesederhanaan dan kekayaan dalam keberagaman, mendorong sesama manusia

untuk terus menghargai keunikan setiap individu dan melihat keindahan yang tersembunyi di balik objek-objek sehari-hari yang sering dianggap biasa.

Sebagai penulis, penting untuk terus mengeksplorasi tema-tema yang menarik dan relevan dalam karya seni grafis. Disarankan untuk terbuka terhadap penggunaan teknik dan media baru guna memperluas wawasan dan kemampuan artistik. Dengan demikian, sesama seniman dapat terus berkontribusi pada penghargaan terhadap keunikan setiap individu dan memperluas pengertian akan keindahan yang tersembunyi dalam objek-objek sehari-hari.



DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Bagus, Takwin. (2007). *Psikologi Naratif Membaca Manusia Sebagai Kisah*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Graham, Musc. (2021). Psikologi Emosi dan Afeksi. Seri Psikoanalisis. Surabaya: Amadeo Publishing.
- Muhni, D. A. I. (1997). Manusia dan Kepribadiannya (Tinjauan Filsafati). *Jurnal Filsafat*, 19–29.
- Salam, S., B. S., Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Setiawan, Hendro. (2014). *Manusia Utuh: Sebuah Kajian Atas Pemikiran Abraham Maslow*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sudarmaji. (1979). *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah.
- Susanto, Mikke. (2002). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tanama, Andre. (2020). *CAP JEMPOL Seni Cetak Grafis dari Nol*. Yogyakarta: SAE.

2. E-Jurnal

- Iswandi, Heri. (2020). *Ekspresi Wajah Manusia dalam Menanggapi Kehidupan Sebagai Ide Pada Penciptaan Karya Seni Grafis*. dalam Jurnal Seni Desain dan Budaya Vol. 5 No. 2, September 2020. <https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/download/1838/1433>](<https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/download/1838/1433>), Diakses pada 18 Juni 2024. Jam 06:42 WIB.
- Hendro, E. P. (2020). *Simbol: Arti, Fungsi, dan Implikasi Metodologisnya*. dalam Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi Vol. 3 No. 2, Juni 2020. https://ejournal.undip.ac.id/index.php/endogami/article/download/30640/17351&sa=U&sqi=2&ved=2ahUKEwifmMW15uSGAxVmRmcHHSEJAW0QFnoECBIQAQ&usq=AOvVaw2w0j8g4_yrR27Me46ZxS4r. Diakses pada 18 Juni 2024. Jam 15.45 WIB.

3. Skripsi

- Cisara, A. (2018). *Gelas-Gelas Fantasi*. (Skripsi. Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret: Surakarta). Diakses dari <https://digilib.uns.ac.id>. Diunduh pada 7 November 2023. Jam 02:46 WIB.

Rouf, Abdul. (2018). *Bentuk Gelas sebagai Sumber Inspirasi dalam Penciptaan Lampu Dinding*. (Skripsi S-1 Progam Studi Kriya Seni, Jurusan Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta).

4. Website

Daring, K. (2016). *Gelas*. Kemdikbud. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gelas>. Diakses pada 30 September 2023. Jam 21:40 WIB.

----- (2016). *Kompleksitas*. Kemdikbud. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kompleksitas>. Diakses pada 15 Oktober 2023. Jam 05:43 WIB.

----- (2016). *Penciptaan*. Kemdikbud. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penciptaan>. Diakses pada 14 Oktober 2023. Jam 06:15 WIB.

Camille. (2023). *LucieSpartacusStudio-Tea Time*. Etsy. <https://www.etsy.com/listing/1508945114/tea-time-linocut-hand-printed-hand>. Diunduh pada 7 November 2023. Jam 04:38 WIB.

Interaction Design Foundation-IxDF. (2021, September 12). What are the Stages of Creativity?. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-are-the-stages-of-creativity>. Diakses pada 18 Juni 2024. Jam 09:42 WIB.

