

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tanpa adanya ketertarikan penulis terhadap literasi pada saat masa kanak-kanak, mungkin momen itu tidak akan membawa penulis hingga pada tahap ini. Penulis selalu mencoba menghubungkan dua hal dalam karya-karyanya, yaitu pengalaman pribadinya dengan nilai dari kutipan itu sendiri. Sebagai titik permulaan itu, penulis berupaya mendekonstruksi persoalan tersebut dan menciptakan suatu pemahaman baru, keberadaan objek-objek pendukung adalah sebagai simbol pemaknaan dalam harapan karya yang tercipta tidak sekadar indah secara visual namun mampu memantik perasaan keterikatan yang relevan dengan audiens.

Penulis berharap hal ini memberi perluasan perspektif, menginspirasi dan terus berkembang menemui suatu pemahaman baru yang berbeda dan penuh kreasi.

B. Saran

Selama proses pengerjaan laporan tugas akhir ini, penulis mencatat beberapa masalah. Persoalan pertama terletak pada pemilihan teknik kering, setelah mengerjakan beberapa lukisan, penulis merasa penggunaan *varnish* dalam bentuk semprot untuk mengeringkan *soft pastel* sangat mencemari udara. Kedua, keterbatasan waktu yang penulis miliki membuat penulis kurang mendalami makna dari latar belakang kutipan. Kutipan merupakan topik yang akan tetap berkembang dengan zaman dan akan mempunyai pertemuan yang lebih seru dalam perkembangannya. Peluang bagi peneliti selanjutnya masih sangat besar dan potensial untuk dielaborasi lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aoyama, G. (1994). *Detective Conan*. Jepang: Shogakukan.
- Balshaw, M. (Juni 2017). *What Is Impressionism*. Diakses dari Tate: <https://www.tate.org.uk/kids/explore/what-is/impressionism/> pada 25 Mei 2024.
- Coelho, P. (2020). *The Archer*. Knopf Doubleday Publishing Group.
- Collins. (2019). *Definition of 'Quot'*. Diakses dari Collins Dictionary: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/quot/> pada 3 Mei 2024.
- Coppola, M. P. (Sutradara). (1972). *The Godfather* [Film].
- Eskak, E. (2013). *Metode Pembangkitan Ide Kreatif Dalam Penciptaan Seni*. Diakses dari ResearchGate: <https://www.researchgate.net> pada 3 Mei 2024.
- Guswindari, R. (6 Oktober 2020). *Pengertian Quote dan Contohnya*. Diakses dari Kompas: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/06/193505769/pengertian-quote-dan-contohnya> pada 1 Mei 2024.
- Rasjoyo. (1973). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Retnoningsih, S. d. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Sachari, A. (2000). *Tinjauan Desain*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Sidik, F. (1979). *Desain Elementer*. Yogyakarta: STRI 'ASRI'.
- SP, H. R. (1976). *Pengertian Seni*. Yogyakarta: STRI 'ASRI'.
- Sue, E. (16 Desember 2020). *Idioms*. Diakses dari 7ESL: <https://7esl.com/venge-is-a-dish-best-served-cold/> pada 12 April 2023.
- Sunarto, B. (2017). Pengetahuan dan Penalaran Dalam Studi Penciptaan Seni. Diakses dari SIPADU: <https://sipadu.isi-ska.ac.id/sidos-isbi/rpp/89747.pdf> pada 3 Mei 2024.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Umam. (2021). *Pengertian Nilai Sebagai Suatu Keyakinan Mengenai Perbuatan*. Diakses dari Gramedia: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-nilai-sebagai-suatu-keyakinan-mengenai-perbuatan/> pada 3 Mei 2024.
- Weiss, D. B. (Sutradara). (2011). *Game of Thrones* [Film].