

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui proses penciptaan karya pada Tugas Akhir yang berjudul *Imajinasi Dunia Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*, penulis mendapatkan beberapa pencapaian yang didapatkan baik secara teknik dan visual pada karya tersebut. Meski belum sempurna, penulis merasa teknik yang digunakan yaitu cukil merupakan teknik yang cocok untuk visual-visual yang digunakan oleh penulis, selama proses pengerjaan penulis juga merasa nyaman menggunakan teknik tersebut, dibandingkan ketika menggunakan teknik yang lain. Sedangkan pencapaian yang didapatkan penulis secara visual maupun karya adalah penulis merasa puas pada setiap karyanya, karena karya-karya ini merupakan visualisasi dari imajinasi masa kecil yang penulis alami sendiri. Selain itu penulis merasa kebetukan karya yang dibuat mengalami kemajuan daripada karya-karya yang terdahulu meskipun karakter yang ditonjolkan sederhana. Selain itu penulis merasa ada peningkatan mulai dari penempatan obyek, mencukil bagian demi bagian dan pada proses pewarnaan yang membutuhkan kesabaran.

Dalam proses berkarya seni ini, penulis menemukan banyak kelebihan dan kekurangan baik secara teknis, alat, bahan dan lain-lain. Kelebihan yang penulis peroleh yaitu secara teknis penulis merasa teknik cukil merupakan teknik yang tepat untuk karya penulis karena dengan adanya berbagai macam cukilan yang berbeda pada setiap bentuk sehingga mampu memberikan kesan yang estetik untuk para penikmat karya nantinya. Selain itu melalui teknik pewarnaan reduksi ini penulis mampu menghasilkan warna-warna dengan cukilan yang sulit dicapai oleh teknik grafis lainnya dan dengan pewarnaan reduksi ini dapat menghemat matriks yang digunakan karena hanya perlu menggunakan satu matriks saja penulis bisa mencetak berbagai macam warna. Kelebihan pada alat dan bahan yang digunakan yaitu dari bahan matriks yang penulis gunakan berupa *linoleum* dimana selain memiliki tekstur yang lebih lunak daripada MDF ataupun *hardboard*, *linoleum* juga dapat memperlambat kerusakan pada pisau cukil jadi akan lebih panjang masa tajam pisau. Kelebihan yang lain yaitu dari alat dan bahan yang mudah ditemukan di toko-toko *offline* maupun *online*.

Sedangkan kekurangan yang penulis peroleh melalui teknik cukil ini yaitu seperti *linoleum* karena memiliki tekstur yang lunak jadi harus berhati-hati karena dapat dengan mudah merusak atau mencukil bagian objek, selain itu ketebalan lino yang tipis ini dapat membuat matriks mudah berlubang karena terlalu dalam mencukil, apalagi penulis menggunakan teknik pewarnaan reduksi yang harus berkali-kali mencukil. Serta dalam proses reduksi ini hanya bisa dilakukan sekali cetak untuk beberapa edisi saja jadi bisa dikatakan karya yang dihasilkan *limited edition* dan dengan menggunakan pewarnaan reduksi ini penulis membutuhkan waktu pengerjaan karya yang cukup lama. Kekurangan lain yaitu dari tinta cetak, sifat tinta yang mudah sekali kering dengan pewarnaan reduksi ini membuat penulis harus membuat stok warna-warna yang telah dicampur di dalam plastik kecil, sehingga apabila tinta masih tersisa sedikit sudah dipastikan tinta akan kering pada saat pewarnaan karya berikutnya dan itu membuat tinta cepat sekali habis. Selain itu kertas yang digunakan penulis adalah jenis kertas *concorde* yang mana kertas tersebut dapat dengan mudah mengelupas apabila pada proses mencetak tidak berhati-hati. Biasanya hal tersebut akan terjadi ketika tinta yang di kertas belum cukup kering namun dipaksakan untuk ditimpa warna berikutnya, itu akan membuat kertas terangkat atau mengelupas.

Selama pembuatan karya penulis juga menemukan beberapa penemuan baru yang akhirnya dapat menjadikan karya ini lebih maksimal. Seperti perbandingan antara warna terang dan warna gelap yang ternyata apabila terlalu banyak menggunakan warna terang karya akan terlihat sangat *soft* dan kurang menarik tetapi apabila penggunaan warna gelap yang banyak itu akan membuat warna karya terlihat matang dan jauh lebih menarik. Untuk penggunaan warna yang ditumpuk harus benar-benar diperhatikan dari yang paling *soft* karena apabila salah memilih warna yang lebih dulu akan dicetakan tidak muncul sesuai keinginan, warna sebelumnya akan mempengaruhi warna yang lebih terang. Selain itu setelah penulis rasakan ternyata faktor cuaca juga menjadi faktor penting dalam proses mencetak. Perubahan cuaca atau perbedaan jam saat mencetak di siang atau di malam hari sangat berpengaruh. Karena bahan material yang digunakan penulis yaitu *linoleum* berbahan karet yang dapat dengan mudah memuai ataupun menyusut menyesuaikan

dengan cuaca. Hal ini akan mengubah ukuran matriks dan otomatis cetakan akan tergeser sedikit entah lebih besar atau lebih mengecil.

Tujuan akhir dari pembuatan karya seni grafis yang bertemakan imajinasi dunia anak ini yaitu penulis berharap dapat membangkitkan kembali imajinasi anak-anak dan menunjukkan kepada dunia bahwa anak-anak memiliki imajinasi yang luar biasa dan patut dihargai. Selain itu dapat menjadi pengingat bagi orang dewasa untuk selalu menghargai imajinasi anak-anak dan dapat menginspirasi generasi muda untuk terus berkreasi dan mengembangkan imajinasinya tanpa batas serta menjadi media edukasi bagi orang dewasa, agar mereka dapat memahami pentingnya imajinasi dalam perkembangan anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Bantali, Ampun 2022. Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak). Yogyakarta: Jejak Pustaka
- Berger, Arthur Asa 2010. Pengantar Semiotika Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Geldard, Kathryn, dkk. 2019. Konseling Anak-anak : Panduan Praktis, edisi keempat. Jakarta Barat: Indeks
- Isvandairy, Khastrifah 2009. Karya Seni Bernilai Keindahan. Jakarta: Buana Cipta Pustaka
- Kartika, Dharsono Sony 2017. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains
- Marliani, Rosleny 2015, Psikologi Perkembangan. Bandung: CV Pustaka Setia
- Muliawan, Jasa Ungguh 2016. Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak. Yogyakarta: Gava Media
- Mulyani, Novi 2019. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2009. Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak Kanak. Jakarta: Kencana
- Sanyoto, Sadjiman Ebdy 2010. Nirmana Elemen-Element Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra
- Sinto, Sarno, dkk. 2019. Perkembangan Anak : 4-5 Tahun. : PT. Lontar Digital Asia
- Sunardi 2004. Semiotika Negativa. Yogyakarta: Buku Baik Yogyakarta
- Tanama, Andre 2020. Cap Jempol Seni Cetak Grafis dari Nol. Yogyakarta: SAE
- Tedjoworo 2001. Imaji dan Imajinasi. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Yusuf, Syamsu 2002. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

DAFTAR LAMAN

Wirodono, Sunardian. 2021. Imagination! Imagination!.
<https://pepnews.com/politik/p-11612250e7209ef/imagination-imagination>,
diakses pada 5 Oktober 2022 pukul 20.50

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Anak>, diakses pada tanggal 24 November 2022
pukul 19.14)

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Dunia>, diakses pada tanggal 24 November
2022 pukul 19.15)

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Ide>, diakses pada tanggal 24 November 2022
pukul 19.18)

<https://kbbi.lektur.id/karya>, diakses pada tanggal 05 Oktober 2022 pukul 21.59

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Penciptaan>, diakses pada tanggal 05 Oktober
2022 pukul 21.50)

Mulyana, Ade. 2015. Jenis & Manfaat Imajinasi.
<https://ademulyanabkia.wordpress.com/imajinasi-2/contoh/>, (diakses pada
tanggal 16 April 2023 pukul 20.49)

