

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan dari apa yang diuraikan dalam laporan ini, dari kegelisahan terhadap pengaruh buruk media elektronik yang dialami dan dirasakan penulis sendiri menjadi inspirasi dalam pembuatan karya cetak seni grafis. Keresahan dan empati terhadap orang lain yang juga merasakan dampak buruk dari pengaruh media elektronik khususnya seperti televisi, komputer, *gadget*, dan *game*, muncul gagasan-gagasan yang ingin diungkapkan melalui media seni berbentuk seni cetak grafis dengan berbagai referensi dan memperdalam topik permasalahan dalam proses perwujudan.

Tugas akhir ini dijadikan media pembelajaran diri menyikapi berbagai masalah yang diresahkan seorang seniman. Lewat berbagai permasalahan seorang seniman dituntut kritis menyikapi setiap permasalahan yang mengganggu pikiran, lewat berkarya seorang seniman bisa menyampaikan apa yang dipikirkan. Ketika apa yang dipermasalahkan diungkap lewat sebuah karya, seorang seniman juga dituntut belajar mendalami apa yang dipermasalahkan dengan terus belajar dengan apa yang ingin diungkapkan agar tidak ada kerancuan. Karya seni sebagai media komunikasi visual untuk memahaminya diharuskan dilihat dan dirasakan tanpa adanya teks dalam memahaminya.

Proses pembuatan karya menggunakan teknik *relief print* seni Grafis dengan pewarnaan reduksi dan juga satu warna. Proses percetakan yang lama dan perbedaan pemilihan warna dalam setiap karya mempunyai tingkat kesulitan tersendiri. Tahap penyelesaian karya secara teknik harus matang dari pembuatan *kento*, pemilihan warna dan teknik cukilan dan konsep cerita yang ingin disampaikan. Proses yang begitu panjang dengan tingkat kesempurnaan yang ingin dicapai dalam setiap karya pembuatan tugas akhir bertemakan pengaruh buruk media elektronik ini membutuhkan ketelitian dan kesabaran tinggi. Beberapa karya ada yang diciptakan hanya menggunakan satu warna, dengan pewarnaan yang sedikit proses pembuatannya tidak terlalu rumit

hanya karakter cukilan harus dipertegas agar mampu memvisualisasikan bentuk-bentuk yang diinginkan dan agar sesuai dengan karakter cukilan yang ingin dicapai. Keuntungan dengan pengambilan satu warna, goresan pisau cukil lebih terasa jelas karena fokus tidak terlalu terpecah dalam banyak warna.

Dalam proses pembuatan karya seni grafis juga digunakan teknik yang sifatnya hampir sama dengan teknik pointilis untuk membuat kesan gelap terang. Bedanya dalam karya seni grafis ini tidak menggunakan titik-titik melainkan garis pendek dan tipis, dan juga semakin banyak intensitas garis-garis tersebut maka akan terlihat semakin terang kesan cahaya pada karya.

Setelah selesainya proses penciptaan karya keseluruhan diharapkan adanya masukan berupa saran dan kritik terhadap karya-karya yang sudah dibuat. Banyak kekurangan dari teknis dalam proses penulisan dan terwujudnya karya, dibutuhkan kritik dan saran untuk menyikapi permasalahan sampai diaplikasikan dalam sebuah karya. Kritik dan saran yang diberikan penikmat seni dan masyarakat menjadikan proses pembelajaran untuk menciptakan sebuah karya yang lebih matang dikemudian hari.

Pada semua karya tugas akhir ini terdapat beberapa karya yang penulis anggap terbaik dan paling optimal. Karya yang menurut penulis terbaik adalah karya dengan judul “Terbelenggu”, karena teknik yang digunakan adalah *relief print* dan dengan proses pewarnaan reduksi yang membutuhkan ketelitian tinggi. Karya ini jadi lebih spesial karena menggambarkan kecanduan menonton televisi yang pernah penulis alami.

Karya dengan judul “Tak Perlu Berimajinasi” dianggap sebagai karya yang optimal lainnya. Dianggap paling optimal karena selain ukurannya paling besar di antara semua karya dan meskipun hanya dengan memakai satu warna proses pembuatan yang membutuhkan waktu lama sejak mulai memikirkan konsep karya hingga proses pencukilan dan pencetakan.

Dari semua karya tentu ada juga karya yang menurut penulis kurang optimal. Karya berjudul “*Digital Playground*” penulis anggap sebagai karya yang kurang optimal, karena proses pembuatannya terburu-buru dan konsep

bentuk yang belum matang sehingga hasil akhir karya tidak mampu memenuhi ekspektasi penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dharsono., *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa sains,2004).
- Junaedi Deni., *Estetika: Jalinan Subjek Objek dan Nilai* (Penerbit: BP ISI Yogyakarta, 2013).
- Marianto M Dwi., *Seni Mencetak*, (Yogyakarta : Kanisius 1988)
- Sanyoto Ebd Sadjiman., *NIRMANA: Elemen-elemen Seni dan Desain* (Yogyakarta:jalasutra,2010)
- Susanto Mikke., “Diksi Rupa” (Yoyakarta:Kanisius 2002).
- Susanto Mikke., “Diksi Rupa, kumpulan istilah dan gerakan seni rupa”. Dicti Art Yoyakarta 2011.
- Tinarboko Sumbo., “Semiotika Komunikasi Visual”. (Yogyakarta, Jalsutra, 2008)

Kamus

- Alwi, H. (Ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka. 2007).
- Depdikbud. (Ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka. 2005)
- Departemen Pendidikan Nasional.(Ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Ed.3, Jakarta: Balai Pustaka. 2005).
- Partanto P.A. Al Barry, M.D. *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya : Arkola. 2001)

Tesis

- Surya ,Anita, “Hubungan Penggunaan Media Elektronik dengan Nyeri Kepala pada Remaja”, Tesis Program Magister Kedokteran Klinik Spesialis Ilmu Penyakit Saraf, Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Medan, 2012

Website

- <https://sembilanstudio.com/2015/05/apa-itu-plywood-mdf-dan-partikel-board/> (diakses 16-06-2019 jam 11:48)
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/buruk> (diakses 13-07-2019 jam 1:42)
- <https://www.educenter.id/pengaruh-buruk-gadget-pada-anak/> (diakses 20-07-2019 jam 1:42 WIB)

<https://loop.co.id/articles/ini-lho-7-efek-negatif-yang-ditimbulkan-oleh-televise/full> (diakses 20-07-2019 jam 13:07 WIB)

<https://loop.co.id/articles/10-dampak-negatif-kalo-kamu-terlalu-sering-main-game/full> (diakses 20-07-2019 jam 13:22 WIB)