

## BAB V

### PENUTUP

Karya Tugas Akhir dengan judul “Filter Glowing Edges Dengan Teknik Stensil Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis” ialah hasil karya seni grafis stensil. Seni yang diciptakan dengan melakukan eksplorasi teknis untuk membawa nilai-nilai pembaharuan dan tampilan visual yang baru. Sebab aspek teknis menjadi nilai utama dalam berproses karya seni grafis. Aspek tersebut dapat meningkatkan daya kreativitas pegrafis untuk melihat peluang yang ada pada teknik stensil sebagai media ekspresi untuk menghadirkan karya yang berkarakteristik.

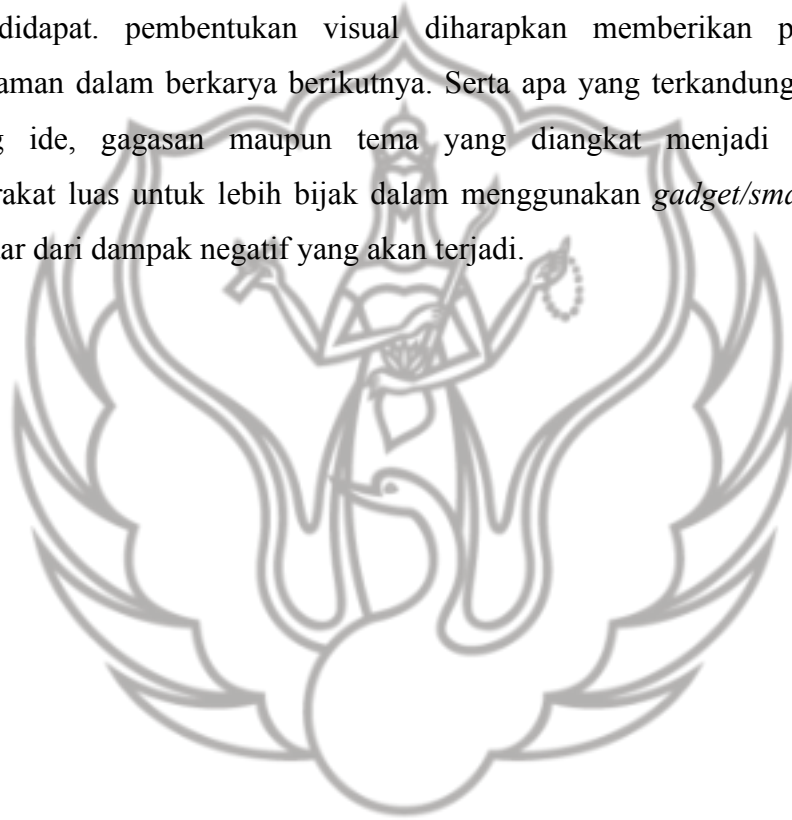
Penciptaan karya terinspirasi dari belum banyaknya pegrafis yang menerapkan teknik stensil pada tugas akhir seni grafis dan masih sedikit seniman grafis yang menggunakan teknik stensil dalam proses berkaryanya. Sehingga potensi-potensi yang ada dalam teknik stensil bisa dicapai dengan melakukan pendekatan teknik dan eksplorasi teknis dalam menciptakan karya seni grafis dengan memperhatikan kaidah-kaidah seni grafis konvensional. Eksplorasi teknis pada teknik stensil yaitu menggunakan filter *glowing edges* didalam sub menu aplikasi *photoshop* untuk mewujudkan karya grafis. Filter *glowing edges* berfungsi untuk merubah visual gambar atau foto ke bentuk garis-garis detail dan warna yang beragam mengikuti bentuk kontur gambar.

Penggunaan filter *glowing edges* juga sebagai bentuk protes dan kegelisahan diri terhadap dampak penggunaan *gadget/smartphone* yang berlebihan. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* secara terus-menerus akan membuat kesehatan mata terganggu, kecanduan game online, internet, kurangnya bersosial di lingkungan sekitar, dan banyak waktu yang terbuang sia-sia karena terlena dengan apa yang disajikan dalam *gadget/smartphone*. Dampak tersebut juga terjadi tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga anak-anak karena saat ini para orang tua memberikan *gadget/smartphone* lebih awal dari yang ditetapkan para ahli.

Dari proses penciptaan Tugas Akhir karya yang dihasilkan yaitu 20 karya grafis dengan media *blockboard* dan kombinasi akrilik. Dengan warna yang beragam dan detail yang rumit dihasilkan dari penggunaan filter *glowing edges*

dalam eksplorasi teknis. Obyek yang digunakan ialah figur manusia dan *gadget/smartphone*.

Setelah melalui proses yang panjang dengan terwujudnya karya Tugas Akhir grafis ini banyak pelajaran yang bisa diterima dan banyak tantangan teknis yang didapat. pembentukan visual diharapkan memberikan pelajaran dan pengalaman dalam berkarya berikutnya. Serta apa yang terkandung dalam karya tentang ide, gagasan maupun tema yang diangkat menjadi pembelajaran masyarakat luas untuk lebih bijak dalam menggunakan *gadget/smartphone* agar terhindar dari dampak negatif yang akan terjadi.



## DAFTAR PUSTAKA

Bujono, Bambang. *Jangan Malu-Malu, Jangan Mencetak Kemacetan*, Kompas, 3 November 2000.

Sabana, Setiawan. *Kiat Memicu Seni Grafis Indonesia, Refleksi seni rupa Indonesia, dulu, kini dan esok*, Jakarta: Balai pustaka, 2000.

SP, Soedarso. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Dayar Sana, 1990.

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*, Yogyakarta, Bali: DictiArt Lab & Jagad Art Space, 2011.

Suprianto, Enin. *Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2005.

### Website

<https://interaktif.kompas.id/baca/goa-maros/> (diakses pada tanggal 23/02/2020, pukul 10:00 WIB).

<https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia> (diakses pada tanggal 20/11/2020, pukul 23:27 WIB).

<https://www.sciencehistory.org/distillations/a-blaze-of-crimson-light-the-story-of-neon> (diakses pada tanggal 15/01/2021, pukul 09:00 WIB).

<https://www.widewalls.ch/magazine/what-is-a-stencil>. (diakses pada tanggal 17/11/2020 pukul 23:49 WIB).