

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Seni grafis adalah bagian dari seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak. Ada berbagai teknik yang dipakai dalam seni grafis, antara lain cetak relief, cetak datar, dan stensil. Salah satu dari sekian banyak teknik seni grafis yang paling akrab dengan kehidupan kita adalah sablon, disebut juga cetak saring atau serigrafi. Dikatakan demikian, karena teknik ini digunakan pada barang yang dipakai sehari-hari, terutama kaos, tas, kemasan produk, dll, yang kebanyakan bergambar dan gambar tersebut dibuat dengan menggunakan teknik sablon. Hal ini kemudian menimbulkan ketertarikan penulis terhadap seni cetak saring.

Dalam membuat karya cetak saring yang baik, tidak bisa lepas dari desain yang baik pula, agar karya tersebut menjadi karya yang menarik. Desain pada dasarnya merupakan penerapan dari gagasan yang dipilih, kemudian ditata sedemikian rupa untuk menghasilkan gambar. Objek dalam berkarya seni rupa sangat beragam, objek yang dipilih tergantung pada ketertarikan seniman terhadap objek tersebut. Pada pembuatan karya tugas akhir ini penulis memilih objek makhluk dan dewa mitologi Yunani, gagasan ini muncul karena ketertarikan penulis terhadap makhluk-makhluk yang tidak lazim, dan penulis anggap menarik untuk diangkat menjadi sebuah karya. Pemilihan tema ini juga muncul karena ketertarikan penulis terhadap cerita mitologi Yunani yang penulis ketahui melalui film, buku, juga media lain.

Dalam pembuatan karya ini, penulis berusaha memvisualisasikan wujud makhluk mitologi Yunani ke dalam bentuk gambar. Dalam mencapai hasil yang diinginkan, penulis melakukan pengamatan dan pencarian sumber gagasan melalui media-media seperti internet, dan film yang bertema mitologi, untuk mendapatkan ide dan gambaran akan wujud makhluk mitologi yang akan penulis buat menjadi karya. Selain itu, penulis juga membaca buku-buku yang berisi cerita mitologi Yunani untuk memahami latar belakang kisah makhluk mitologi yang akan penulis buat ke dalam karya tugas akhir ini. Ide yang telah penulis dapatkan kemudian diolah dan dituangkan kedalam bentuk gambar, diawali dengan pembuatan sketsa, kemudian melewati tahap *scanning*, selanjutnya diwarnai dengan bantuan perangkat lunak pada komputer, untuk mempermudah penulis dalam membuat rancangan warna yang akan digunakan dalam penyablonan.

Setelah gambar selesai dibuat, tahap selanjutnya yang penulis lakukan adalah pengaplikasian gambar pada media kain dengan menggunakan teknik grafis cetak saring. Tahap ini diawali dengan pencetakan gambar pada kertas kalkir, yang kemudian akan diafdrukkan pada screen yang telah diberi obat afdruk terlebih dahulu, proses pengafdrukan dilakukan dengan bantuan cahaya matahari. Setelah itu kemudian screen dibersihkan menggunakan air, dengan tujuan untuk membersihkan obat afdruk yang tersisa. Setelah itu, lalu dilakukan tahap terakhir yaitu penyablonan, penyablonan dilakukan dengan menggunakan cat sablon GL TW yang diberi cat pigmen untuk mendapatkan warna yang diinginkan sesuai dengan gambar yang telah

dibuat. Penyablonan pada setiap karya dilakukan sebanyak empat kali, dengan menggunakan empat warna.

Dalam pembuatan karya grafis ini, penulis mengalami beberapa kesulitan, antara lain dalam proses pewarnaan gambar yang sangat memakan waktu. Kesulitan lainnya yaitu dalam tahap pengafdrukkan, karena tahap ini menggunakan bantuan cahaya matahari, sedangkan cahaya matahari tidak konstan sehingga menyulitkan penulis dalam mendapatkan hasil afdruk yang diinginkan. Hasil afdruk yang kurang baik kemudian mempengaruhi hasil sablon menjadi kurang baik pula. Namun demikian, penulis berusaha membuat karya tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya.

B. Saran

Seorang kreator harus peka terhadap rangsang dari lingkungannya. Sebagai seorang calon pendidik khususnya di wilayah kesenirupaan sudah seharusnya mengetahui perkembangan dunia seni rupa saat ini serta melakukan inovasi terhadap bidang keilmuannya tersebut.

Harapan penulis, penciptaan karya ini dapat menjadi masukan, referensi serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran dan perkembangan seni grafis. menjadi motivasi dan referensi dalam berkarya dengan menggunakan media alternatif khususnya bagi mahasiswa dan pendidik di bidang kesenirupaan. Bagi penulis sendiri, pembuatan karya tugas akhir ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dan kreativitas dalam pembuatan karya seni grafis, khususnya teknik cetak saring.