

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Konsep kreasi dalam berkarya *Vector Art* menghasilkan sebuah ide/gagasan utama dalam menciptakan karya seni dengan tema kejahatan digital/*cybercrime*. Pengetahuan tersebut dianggap penting karena dengan mempelajari dan mengetahuinya dapat meminimalisir kejahatan tersebut terjadi. Konsep kreasi tersebut diolah yang kemudian akan divisualisasikan kedalam sebuah karya. Pada penyusunan skripsi penciptaan ini yang berjudul Kejahatan Digital Sebagai Gagasan Berkarya *Vector Art*. Penulis menciptakan enam buah karya dengan fokus utama/*subject matter* kejahatan digital dengan memvisualisasikan beberapa jenis kejahatan digital yang sedang marak terjadi. Visualisasi pada setiap karya ini merupakan hasil pengkajian, perenungan, penyadaran, dan pengalaman atas fenomena yang terjadi saat ini dimana semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka tantangan yang dihadapi semakin besar seperti maraknya terjadi kejahatan digital. Ide dalam berkarya muncul karena adanya stimulasi dari faktor internal maupun faktor eksternal.

Pada proses dalam penyusunan skripsi penciptaan ini, hasil dari proses pengkajian terdapat berbagai jenis kejahatan digital. Jenis-jenis kejahatan ini yang patut diwaspadai oleh masyarakat luas karena perkembangan teknologi informasi yang sangat melekat pada kehidupan manusia saat ini. Jenis- jenis kejahatan tersebut yang kemudian dijadikan konsep dasar kreasi penciptaan karya yang merupakan sebuah kontribusi melalui karya seni mengenai banyaknya jenis/modus kejahatan digital yang harus diketahui oleh masyarakat luas agar dapat meminimalisir kejahatan tersebut terjadi.

Hasil dari visualisasi karya yang telah melewati proses pengkayaan *Vector Art* tidak lepas dari prinsip dan unsur seni rupa. Kecenderungan yang sering muncul dari hasil visualisasi karya merupakan dominasi/aksentuasi pada objek karya yang memfokuskan pada objek serigala sebagai visualisasi dari karakter penjahat. Unsur garis dan warna menjadi unsur utama keseluruhan karya karena panggayaan yang digunakan oleh penulis merupakan ilustrasi jenis kartun dengan berbagai warna yang mendukung dan garis digunakan sebagian besar untuk *background* pada

karya. Tekstur pada keseluruhan karya merupakan tekstur semu, tekstur semu halus yang dapat dilihat pada semua karya terdapat pada bagian baju objek manusia maupun baju objek. Warna yang ditonjolkan pada setiap karya merupakan warna *complementary*. Warna abu-abu dan merah menjadi warna yang cenderung muncul pada keenam karya. Komposisi yang digunakan keseluruhan karya cenderung menggunakan bentuk geometris. *Point* utama yang penulis tonjolkan merupakan unsur bidang dan bentuk yang sangat terlihat pada setiap karya. Unsur geometris yang diwakilkan oleh bentuk *handphone* ataupun bentuk kotak *file*/ kotak dialog dan unsur organis dari objek tambahan seperti tumbuhan mendominasi visualisasi karya yang kemudian menghasilkan kesatuan pada karya. Oleh karena itu, unsur unsur bidang dan bentuk menjadi *centre of interest* pada masing-masing karya.

## **B. Saran**

Berdasarkan pengalaman dan hasil selama proses penciptaan karya ini, untuk dunia pendidikan, khususnya pada bidang dunia gambar/seni diharapkan karya *Vector Art* ini dapat menjadi bahan kajian pembelajaran serta menjadi awal untuk membuat karya-karya *vector* yang lebih inovatif. Banyak sekali medium dan pengayaan lain yang dapat diulik lebih luas lagi, atas dasar tersebut semoga para penggiat seni ataupun pelajar lainnya dapat terinspirasi oleh hal tersebut.

Bagi masyarakat umum pada hasil penciptaan karya ini diharapkan tidak hanya menjadi bahan pembelajaran di ranah pendidikan saja, namun dapat menjadi dasar pengetahuan masyarakat umum tentang maraknya kejahatan digital.

Penulis berharap pembuatan karya ini mampu memotivasi karya selanjutnya yang lebih inovatif dan variatif dengan menggunakan eksplorasi media yang berbeda. Penulis berharap karya ini dapat memberikan inspirasi untuk karya-karya selanjutnya.