

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan tidak lepas dari poin-poin yang menjadi rumusan masalah dan berikut adalah kesimpulan dari rumusan masalah tersebut. Dalam skripsi penciptaan ini penulis membuat enam karya seni grafis dengan teknik cetak saring, dengan ukuran yang berbeda-beda. Keseluruhan karya ini mengandung pesan dan maksud yang ingin disampaikan. Meskipun begitu tujuan utama dari penulis adalah ingin memperkenalkan karakter dari sosok burung hantu jenis serak dan beluk telinga pendek. Dengan memperhatikan proses pengerjaan dari keseluruhan karya dan penulisan karya tulis, penulis akan menyimpulkan beberapa hal terkait dengan pengerjaan skripsi penciptaan ini.

Berbicara mengenai konsep, penulis telah membuka panca indra untuk mencari ide kemudian mengolahnya, sehingga menghasilkan konsep yang mengikat keseluruhan karya ke dalam satu bahasan pokok. Konsep secara teknik dirasakan cukup tercapai karena penulis berusaha maksimal dalam setiap penggarapan karya. Perencanaan warna yang telah diterapkan pada sketsa cukup terwakilkan pada hasil karya seni grafis yang telah jadi. Begitupun dengan unsur pendukung lainnya yang telah dikonsepsikan oleh penulis. Kedisiplinan diri, kemampuan menguasai teknik, serta pengalaman menjadi faktor utama yang mendukung kelancaran pembuatan karya.

Karakter dan ciri khas fisik dari burung hantu jenis serak dan beluk telinga pendek, menjadi sudut pandang utama yang ingin penulis visualkan. Dengan melakukan proses kontemplasi dan stimulasi terhadap *subject matter* tersebut, penulis dapat mengolah pengetahuan serta rasa yang diungkapkan melalui sebuah karya. Proses asistensi dengan pembimbing juga menjadi bagian dari proses penciptaan sebuah karya sesuai dengan harapan penulis. Beberapa karakter khas dari kedua jenis burung hantu ini telah dipilih untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam proses penciptaan karya. Ekspresi dan gestur dari kedua jenis burung hantu ini menjadi perhatian penulis untuk menghasilkan karya yang lebih

**Riska Milanti, 2013**

Burung Hantu Sebagai Objek Berkarya Seni Grafis Screen Printing  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menarik. Karena gestur dan ekspresi sudah menjadi suatu identitas dari sebuah karya berobjek binatang.

Untuk jenis beluk telinga pendek, penulis memilih untuk sudut pandang *close up*, hal ini sengaja dipilih agar warna hitam yang melingkari matanya yang tajam lebih menjadi pusat perhatian dari apresiator. Hal ini sudah cukup terealisasikan dalam karya ke lima yang digarap dengan sepuluh warna berbeda.

Selain karya kelima, penulis memilih objek Tyto Alba untuk karya yang lainnya. Dimana jenis ini menjadi mayoritas konsep dari keseluruhan karya. Penulis mengeksplor jenis ini dengan karakter fisiknya, mulai dari warna bulu, bentuk wajah, gerakannya, dan habitatnya. Pada karya pertama penulis mulai menampilkan bentuk fisik dengan lebih terkonsentrasi, di dukung dengan ukuran karya lebih besar dari karya yang lainnya. Secara visual, unsur-unsur pendukung pada karya ini cukup mewakili apa yang ingin penulis tampilkan. Sedangkan untuk karya-karya selanjutnya penulis mulai menggarap objek dengan sentuhan unsur seni rupa yang berbeda dari karya pertama. Garis-garis dan garapan bidang yang tidak terlalu tegas, menghasilkan visual yang sedikit berbeda. Penulis menyadari bahwa teknik seni grafis *screen printing* memiliki banyak ruang kreasi untuk terus dikembangkan. Hal ini dilakukan agar pengolahan karya lebih matang dengan penguasaan teknik serta pengolahan warna yang maksimal lagi tanpa mengabaikan konsep utama keseluruhannya.

Disamping itu, penggunaan warna-warna yang lebih berani dalam mengolah objek, beserta *background* yang tentunya berlawanan dengan kehidupan burung hantu pada umumnya yaitu hewan nokturnal. Semua ini didasarkan dari alasan penulis yang ingin menampilkan sisi positif, atau cara pandang berbeda mengenai burung hantu, yang mungkin selama ini masyarakat jarang mengetahuinya. Sedikit banyak pesan ini dapat tersampaikan pada apresiator dengan baik jika didukung dengan proses apresiasi yang serius.

## B. Saran

Kegiatan akan berkarya seni grafis *screen printing* memberikan suatu pengalaman estetik bagi penulis. Pengalaman tersebut merupakan hasil dari kepekaan panca indra seorang seniman, untuk mengolah rasa menjadi sebuah karya seni. Peka terhadap lingkungan sekitar yang sarat akan informasi-informasi bermanfaat dapat digubah menjadi karya seni rupa. Berikut merupakan beberapa tips yang dapat menjadi saran atau masukan bagi mahasiswa, yang ingin mendalami teknik seni grafis *screen printing stencil blackout*.

Membahas sedikit pengalaman penulis pada proses pengerjaan karya tidak terlepas dari kegagalan, serta usaha penulis untuk mempelajari kesalahan tersebut agar tidak terulang lagi. Kendala yang sering di alami pada saat proses pembuatan karya yaitu sebagai berikut. Pertama, tidak tercapainya cetakan *screen* sesuai dengan keinginan penulis. Misalkan lubang pada *screen* terlalu sedikit dari harapan atau terlalu banyak. Kesalahan ini sering terjadi pada saat proses merekam tekstur tertentu. Faktor penyebab lubang pada *screen* terlalu sedikit bisa bermacam-macam, contohnya proses pelapisan lem pada *screen* tidak dilakukan satu kali tarikan. Selain itu, posisi rakel dan *screen* yang tidak tegak lurus pada saat melapisi lem dan menuangkan lem terlalu sedikit atau terlalu banyak juga dapat menjadi salah satu faktornya. Jika lubang terlalu banyak pada *screen* bisa diakibatkan dari terktur yang terlalu kuat atau tekstur terlalu kasar. Jika kesalahan ini telah terjadi, dan menjadi ragu untuk melakukan proses pencetakan, lebih baik untuk mengulang kembali membuat cetakan pada *screen*, untuk hasil yang lebih baik lagi.

Kedua, proses pewarnaan yang tidak sesuai dengan keinginan. Mencampur atau mengolah warna primer menjadi warna yang diharapkan bukanlah pekerjaan yang mudah. Proses pengolahan warna memang terlihat mudah, tetapi membutuhkan pengetahuan, dan pengalaman mengenai pencampuran warna yang baik. Terkadang proses ini lumayan memakan waktu, serta perlu pengujian. Sesuai pengalaman yang penulis alami, warna pada tempat pengolahan akan terkesan sudah memenuhi keinginan, tetapi setelah dicetak warna tersebut menjadi lebih tua dan tentunya tidak sama dengan tujuan. Sebaiknya mengolah warna

lebih muda dibandingkan dengan warna yang menjadi tujuan, dan jangan berhenti untuk mengujicobakan pada kertas lain sebelum pada kertas kerja.

Sedikit pembahasan mengenai pengalaman penulis selama proses pengerjaan karya seni grafis *screen printing*, semoga dapat menjadi masukan bagi mahasiswa ataupun siapa saja yang ingin berkarya seni grafis.

