

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Karyaseni rupakhususnyadrawing cat air dipandangsebagai media seni rupakelasduabiladibandingkandengan medium yang lainnyaseperti cat akrilikdandan cat minyak.Hal inidikarenakanjarangnyadijumpaikaryadrawing cat air yang menggunakanbidang yang besarkarenabiasanya cat air hanya di gunakanuntukmenggambarnaskahataumanuskripperjalanankarenamudahnyadibaw akemana-

mana.Penulissebagaiandari masyarakattidakterlepasdarisegalapersoalan, pengalaman yang terjadisehari-hari.Semuanyatersebutterangkumdalamsebuahbentukkegelisahan danpenghayatan yang mendorongpenulismencurahkansegalaapa yang dirasakan, melaluiwujdsaranakomunikasiberupakaryaseni sehinggadiharapkandarikaryaseni ersebutterjaditanggapansebagaisuatareaksikesadaranmanusiaakankepedulianterha dapejala-gejalasosial yang terjadi di masyarakat.

Dari ceritaEndang Dharma Ayu, penulismengembangkangagasansehinggamenghasilkansebuahsketsadanrancangan karya, artinyauntukmenuangkansebuah ide gagasan tersebutmemerlukanobservasi, studiliteratur, studikarakter, sehinggabisadirealisasikanmenjadikaryanyata, setelahmelakukanstudikarakterpenulismenemukankarakter yang cocokdenganinterpretasipenulisuntukmenampilkankarakterdaritokohlegendaEnda ng Dharma Ayutersebutberdarsarkanreferensidaribeberapakomikdankaryaseni mancanegara, terutama yang berasal dariAmerikadanmenggabungkannyadalamsatualiranSurrealismefotografis. Penggayaantersebutpenulispilihkarenamerasacocokdandeseuaidengankemampuan enulis.

Padatahappembuatankarya, penulismengolahkertasterlebihdahulu agar tidakbergelombangketika proses pewarnaanberlangsungdengancara me-

rentang tegang-kankertastersebut. Pada tahap eksplorasi penulis banyak mengolah medium berkarya, media yang digunakan adalah kertas *quarelle*, ditampilkan dengan teknik *layering* berdasarkan teknik dasar yang ada dalam buku-buku, sertamenambahkan unsure eksperimen dalam prosesnya. Teknik ini dipakai karena penulis ingin mengenalkan kembali dasar-dasar menggambar menggunakan cat air, sertamenambahkan teknik eksperimen yang menggunakan beberapa media dan properti tambahan yang mendukung seperti penggunaan agram, *masking fluid*, dan lain-lain.

Interpretasi dan visualisasi estetis berdasarkan pada pengkajian, perenungan dan penyadaran tentang tokoh Endang Dharma Ayu berdasarkan buku Dwi tunggal Pendiri Darma Ayu Nagari. Hampir seluruh karya yang penulis buat memiliki komposisi objek utama berada di posisi center, menandakan bahwa sosok ini sebagai fokus utama dan terlihat menonjol, mengedepankan sisi kesucian dengan semburat cahaya mengelilingi objek tersebut. Objek hewan pada beberapa karya yang ada dimaksudkan sebagai simbolik dari tokoh lain yang hadir dalam cerita tersebut, selain itu warna yang digunakan pandominan memakai warna heraldis yang memiliki makna tertentu, sedangkan untuk latar belakang menggambarkan suasana yang sedang terjadi saat itu berdasarkan buku referensi.

B. Saran

1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Perbaikandarisegipembelajaran dan pengadaan sarana untuk seluruh matakuliah yang dipelajari khususnya seni murni diharapkan dapat menghasilkan mahasiswa yang lebih inovatif, kreatif, dan berwawasan luas, ditambah dengan telah terbentuknya Fakultas Pendidikan Seni dan Desain semoga dapat lebih membant mahasiswa dalam mempelajari ilmu kesenirupa lebih menjerus dan mendalam, sehingga pada akhirnya dapat melahirkan seniman serta pengajar yang berkualitas.

2. Bagaimana Seni Rupa

Melalui karya *drawing* yang penulis buat semoga dapat memberikan kontribusi yang cukup signifikan bagi dunia kesenirupa Indonesia terkhusus di Bandung dan Indramayu, dan semoga dengan karya penulis yang bertemakan tokoh legenda dan mitos dapat dijadikan sarana untuk menginspirasi para penggiat seni dalam menciptakan karya serupa yang tentunya dapat memberikan nilai lebih pada karya yang diciptakan.

3. Bagaimana Masyarakat Umum

Karya *drawing* yang mengangkat tentang “TOKOH LEGENDA ENDANG DHARMA AYU” ini diharapkan tidak hanya menambah alternatif bahan pembelajaran seni rupa di sekolah-sekolah saja, karya ini juga diharapkan mampu menyampaikan pesan moral akan kesadaran masyarakat bahwa masih banyak cerita-cerita legenda yang belum dimunculkan dan diketahui oleh sebagian besar masyarakat terutama masyarakat Indramayu sendiri. Disamping itu, dengan dibuatnya karya ini penulis berharap masyarakat dapat mengapresiasi makna dan pesan dari karya *drawing* yang penulis buat.

4. Bagaimana Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Penulis berharap dengan pembuatan karya *drawing* ini mampu memberikan motivasi untuk penciptaan karya yang lebih inovatif dan lebih terfokus pada pengangkatan nilai-nilai yang terkandung dalam karakter legenda atau mitos yang berkembang di daerah masing-masing. Akhir kata penulis berharap agar karya skripsi penciptaan yang dibuat ini mampu memberikan inspirasi dan juga stimulus untuk menambah keanekaragaman dalam karya-karya yang dibuat oleh mahasiswa-mahasiswa kedepannya, khususnya mahasiswa Departemen Seni Rupa FPSD UPI.