

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penciptaan karya *drawing* dan analisis data maka dapat disimpulkan:

1. Konsep Penciptaan

Pada skripsi ini penulis membuat karya *drawing* dengan jumlah sembilan buah yang didalamnya memuat hasil interpretasi tiga cerita pendek "Lilith's Bible". Objek utama adalah sosok perempuan yang setiap figurnya menceritakan kisah yang berbeda. Karya *drawing* yang diciptakan bergaya surealis karena dirasa bisa mewakili visual, ekspresi, simbolis penulis terhadap tema maupun gambaran mengenai interpretasi tiga cerita pendek "Lilith's Bible" ini.

2. Proses Penciptaan

Karya *drawing* ini dibuat secara manual menggunakan cat air, warna yang digunakan adalah warna sebagai warna dalam warna kulit, warna sebagai simbolik pada rambut, kain dan *background*. Dalam *background* didominasi warna merah, dan warna putih dari kertasnya. Alat dan teknik yang digunakan dalam pembuatan karya *drawing* ini berupa kuas yang berbagai macam bentuk dan ukuran, kuas *flat* yang digunakan untuk meratakan, kuas *rounds* yang digunakan untuk bagian meratakan warna dasar objek, dan kuas *spotter* untuk mendetailkan bagian-bagian yang kecil. Teknik yang digunakan adalah *wet on dry* dan *wet on wet*.

Tahapan proses dalam pembuatan karya *drawing* ini yaitu, adanya analisis cerita, pengolahan ide berkarya, menyiapkan alat dan bahan, pembuatan sketsa serta pembuatan karya *drawing* yang dimulai dari pemindahan sketsa ke kertas kerja, proses pewarnaan, pendetailan, dan finishing.

Beberapa kendala dalam proses penciptaan karya seni *drawing* ini yaitu pencapaian teknik ilusi optik dalam objek perempuan dikarenakan dalam prosesnya penulis meraba bagian objek yang menumpuk dua objek menjadi satu dan dalam pewarnaan penulis menggunakan garis untuk menegaskan bagian yang menggabungkan dua objek tersebut. Pada dasarnya dalam pembuatan karya ini

pembentukan gaya ilusi optik bertujuan untuk memberi simbol hasil dari interpretasi ketiga cerita pendek tersebut.

Selain itu penggunaan *art masking fluid* pada kertas *rough* membutuhkan ketelitian yang besar saat melepaskannya dari kertas, karena tekstur kertas yang kasar mengakibatkan *art masking fluid* menempel sangat erat, sehingga jika tidak teliti akan merobek permukaan kertas yang dilapisi *art masking fluid* tersebut. Penggunaan *liquid brilliant watercolor* jika diterapkan dalam kertas *hot pressed* (HP) akan menghasilkan efek yang berbeda dibandingkan dengan kertas *rough*, ini disebabkan tekstur kertas *hot presses* (HP) mempunyai tekstur yang halus yang membuat cairan mudah menyebar, sedangkan kertas *rough* memiliki tekstur kasar yang membuat cairan yang menyerap tidak menyebar. Sehingga warna merah yang merupakan campuran cat air dengan *liquid brilliant watercolor* yang dihasilkan pada kertas *rough* dan *hot pressed* (HP) akan berbeda. Namun beberapa kendala tersebut menjadi pelajaran bagi penulis untuk upaya menciptakan karya yang lebih baik lagi di masa mendatang.

3. Visualisasi

Visualisasi objek karya *drawing* berdasarkan pada pengkajian, penafsiran, perenungan dan kesadaran dari ketiga cerita pendek “Lilith’s Bible” dengan objek perempuan, dan dengan simbol yang dibuat adalah sebagai penafsiran penulis terhadap ketiga cerita pendek tersebut. Selain itu dapat diapresiasi dan menimbulkan tanggapan serta rangsangan sehingga menimbulkan kesadaran akan arti dari perempuan, serta kisah-kisah perempuan disekitar kita yang mempunyai kisah kehidupan berbeda.

B. SARAN

1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Adanya perbaikan dari segi pembelajaran, pengadaan sarana dan fasilitas untuk seluruh mata kuliah yang dipelajari khususnya seni murni. Serta pengadaan sumber buku mengenai seni murni yang merupakan sumber ilmu pengetahuan dalam berkarya, diharapkan dapat menghasilkan mahasiswa yang lebih inovatif, kreatif dan berwawasan luas. Dan mempunyai daya saing tinggi di kancah lingkungan yang lebih luas. Seiring dengan terbentuknya Fakultas Pendidikan

Seni dan Desain semoga lebih menambah mahasiswa maupun lulusan yang unggul di bidang kesenian.

2. Bagi Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Diharapkan agar memberikan motivasi untuk menciptakan karya seni yang lebih inovatif serta menjadi inspirasi baik secara visual, ide maupun tema. Penulis berharap dengan terciptanya karya *drawing* yang berjudul “INTERPRETASI TIGA CERITA PENDEK “LILITH’S BIBLE” KEDALAM *DRAWING*” ini dapat memberikan makna lebih khususnya kepada mahasiswa Departemen Seni Rupa FPSD UPI.

3. Bagi Dunia Seni Rupa

Terciptanya karya *drawing* yang penulis buat semoga dapat meramaikan serta memperkaya baik itu dari segi visual, ide, maupun tema khususnya di bidang kesenirupaan. Semoga karya *drawing* yang penulis buat dapat memberikan kontribusi khususnya bagi seni *drawing* cat air dilingkungan secara sempit yaitu seperti di daerah asal penulis (Kabupaten Karawang) dan di daerah penulis menimba ilmu (Bandung) maupun secara global.

4. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan karya *drawing* yang dibuat oleh penulis dapat memberikan makna yang baik berupa pesan moral maupun yang lainnya serta kesadaran akan sesama manusia maupun makhluk hidup disekitar dengan saling menghargai, menghormati, tanpa memandang jenis kelamin, keturunan, dengan tujuan agar menciptakan manusia yang lebih baik.