

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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

1. Pengembangan Konsep Penciptaan

Penulis membuat lima karya *drawing* potret dengan *subject matter* manusia (*human figure*) sebagai subjek kajian/penelitian sekaligus produk pada Skripsi Penciptaan ini. Objek pada ke lima karya *drawing* ini fokusnya kepada musisi legendaris yang meninggal pada usia muda, tepatnya 27 tahun, baik dalam aspek karakter, karya/lagu, maupun kehidupan pribadi dan sosialnya yang dapat menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran bagi masyarakat umum. Dilandasi hasrat penulis untuk mengabadikan fenomena tersebut, ide ini kemudian dikembangkan menjadi konsep dalam penciptaan karya *drawing*. Penulis merasa *drawing* bergaya ekspresionistik adalah media paling tepat untuk mengangkat isu tersebut, selain dapat menghasilkan karya rupa sebagai media informasi yang konseptual, edukatif, inspiratif, motivasional, dan bernilai estetis, juga mewakili ekspresi dan bidang ilmu yang ditekuni, baik melalui lembaga formal maupun non-formal.

2. Visualisasi dan Analisis Karya

Visualisasi pada karya *drawing* ini berdasarkan pada proses perenungan, pengkajian, dan kesadaran terhadap karakter, perjalanan hidup, kekaryaan musisi yang tergabung dalam *27 Club*. Nilai estetis dalam karya *drawing* ini dapat ditemukan pada objek utama dan objek penunjang serta latar yang di dalamnya terkandung unsur-unsur formalistik seperti garis, bentuk, warna, bidang, dan lain sebagainya dan disusun berdasarkan prinsip-prinsip dasar seperti komposisi, keseimbangan, irama, dan lain sebagainya. Karya *drawing* yang memvisualisasikan potret musisi dan kutipan karyanya ini berlandaskan pada genre yang penulis pilih, yaitu *drawing* potret. Secara visual, ke lima karya *drawing* ini menampilkan potret musisi anggota *27 Club*. Disajikan dalam proporsi ideal tanpa melakukan perubahan bentuk dengan mayoritas sudut

pandang *close up*. Sebagian besar karya dibuat dengan keseimbangan asimetris, hal ini dilakukan agar karya tersebut dapat memberikan kesan estetis saat karya diapresiasi. Irama, kesatuan, dan aksentuasi pada karya tercipta dari olah unsur garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan kedalaman. Fokus utama pada setiap karya ditunjukkan oleh objek utama (potret) yang dibuat lebih dominan dibandingkan objek lainnya. Dengan menonjolkan potret wajah sang tokoh, penulis berpandangan bahwa tema yang telah dikemas dan dikembangkan menjadi konsep karya ini akan muncul dan menunjukkan relasi yang harmonis antarkeduanya (konsep dan visualisasi objek). Sementara itu, kutipan lagu dirasa dapat memperkuat konsep tersebut sekaligus menciptakan kesatuan/keterkaitan antarkeduanya.

Penulis menerapkan dan mengkombinasikan berbagai teknik dalam serangkaian proses visualisasi objek pada karya *drawing* ini. Teknik-teknik tersebut yakni *scribble line*, *continues line*, dan *wet to dry*. Penerapan teknik ini bermaksud mewujudkan karya *drawing* bergaya ekspresionistik serta menyesuaikan dengan pemilihan dan penentuan media yang digunakan.

Kendala yang penulis alami dalam proses penciptaan karya *drawing* ini yaitu ketika tahap sketsa (*sketching*), memindahkan sketsa pada kanvas, dan melapisi kanvas. Tahap pembuatan sketsa cukup menyita waktu lebih banyak dibandingkan tahap lainnya, hal ini karena media kertas yang digunakan berukuran besar sedangkan tokoh yang divisualisasikan harus tetap proporsional dan akurat sesuai wujud sebenarnya. Begitu pula ketika memindahkan garis sketsa pada kanvas yang harus lebih teliti agar garis sketsa memiliki ketebalan yang cukup dan kanvas tetap kencang meski tertimpa beban kertas dan tertekan pada saat menggoreskan garis. Pada saat melapisi *gesso*, permukaan kanvas menjadi sedikit bertekstur, hal ini disebabkan sifat *gesso* yang kental dan diaplikasikan secara manual dan dengan alat yang sederhana. Meskipun demikian, kendala-kendala tersebut dapat penulis lalui dan secara tidak langsung menjadi sebuah pengalaman tersendiri ketika menciptakan karya ini dan menjadi pembelajaran baru bagi penulis mengenai teknis dalam menciptakan karya seni visual kedepannya.

B. Saran

1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI mendatangkan dosen tamu seperti seniman, desainer, dan pengusaha sebagai pendidik lepas yang kompeten di bidang keilmuannya dalam kegiatan belajar mengajar secara berkala. Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dari segi moral, profesionalitas, dan sosial demi menghasilkan lulusan yang kompeten dan mampu bersaing dalam skala nasional dan internasional. Menyediakan dan memperbaharui sarana dan prasarana yang lebih efektif, inovatif, dan *up to date* sesuai perkembangan dunia kesenirupaan minimal dalam skala nasional yang mendukung kegiatan perkuliahan.

2. Bagi Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI tidak berhenti untuk terus belajar dan menciptakan karya yang lebih baik lagi serta menjadikan semua jenis dan gaya dari karya seni rupa sebagai sumber inspirasi khususnya karya *drawing* yang penulis ciptakan ini agar dapat menjadi inspirasi yang memotivasi generasi berikutnya baik dalam bidang keilmuan maupun produktivitas dalam berkarya.

3. Bagi Bidang Kesenirupaan

Terciptanya karya *drawing* berjudul “27 CLUB SEBAGAI IDE DALAM BERKARYA DRAWING” ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan dan memajukan dunia kesenirupaan khususnya seni rupa dua dimensi dalam skala nasional (Indonesia) dan lokal (Kota Bandung dan Majalengka).

4. Bagi Masyarakat Umum

Terciptanya karya *drawing* dengan tema *27 Club* ini dapat memberikan informasi mengenai fenomena tersebut, memberikan pengalaman visual mendalam, mengingatkan bahaya narkoba, alkoholisme, seks bebas dan kehidupan glamor dan menjadi pembelajaran yang menyadarkan masyarakat

bahwa kebahagiaan hakiki tidak dapat diperoleh dengan pencapaian duniawi karena pada dasarnya segala yang berkaitan dengan dunia bersifat fatamorgana.