

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

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

Penulis mengambil objek bentuk-bentuk naga yang ada didunia karena ini adalah suatu ilmu pengetahuan menyangkut pada sejarah dunia yang sangat unik dan menarik. Naga yang di anggap sebagai makhluk mitologi, mitos, legenda, khayalan, yang di anggap pernah hidup pada jaman dahulu dan bahkan mungkin tidak nyata. Naga bisa divisualisasikan dalam berbagai bentuk menyesuaikan lingkungan, budaya, dan kepercayaan yang dianut oleh masyarakat itu. Sehingga naga memiliki banyak jenis, sifat, bentuk, dan kisah yang berbeda-beda di tiap wilayah yang ada diseluruh dunia. Keragaman itu lah yang ingin di visualisasikan oleh penulis dalam karya ciptaannya.

Dalam skripsi penciptaan ini penulis membuat 6 buah karya yang didalamnya berisi pengenalan terhadap bentuk-bentuk naga yang ada di dunia sebagai objek utama, dengan menggunakan teknik *digital drawing* dan teknik printing mesin *laser cutting engraving*. Karya seni ini dibuat dengan cara digital menggunakan perangkat komputer dan pen tablet dan di cetak pada media kayu MDF. Menggunakan satu warna yaitu warna coklat dengan gradasi gelap terangnya sebagai warna natural dari media kayu yang digunakan. Penggunaan gradasi dari 1 warna pada media kayu ini, bertujuan untuk lebih mengeksplorasi bentuk objek dan penggunaan teknologi dalam pembuatan karya.

Tahapan-tahapan penulis dalam proses penciptaan karya ini yaitu observasi dan studi pustaka, pengolahan ide berkarya, menyiapkan alat dan bahan, pembuatan sketsa, proses pencetakan karya pada media kayu menggunakan mesin *laser cutting engraving*, pemasangan *frame* dan *finishing* karya. Visualisasi estetik dari pengkajian perenungan dan pemilihan bentuk-bentuk naga yang pada akhirnya diapresiasi dan menimbulkan tanggapan serta rangsangan untuk terjadinya proses pengkajian, perenungan, dan ide gagasan baru oleh penulis.

Tantangan penulis dalam proses penciptaan karya ini diantaranya adalah masih merasa kurang dalam bereksperimen menggunakan mesin *laser cutting*

engraving karena mesin tersebut tidak bisa digunakan bebas oleh penulis untuk berkarya dan hanya bisa di gunakan saat waktu malam di kantor penulis bekerja. Dalam pemasangan *frame* karena bahan kayu MDF yang mudah retak atau rusak menyulitkan penulis saat proses pemasangan *frame* pada karya, sehingga ada beberapa karya yang tidak rata dan tegak saat diberdirikan pada permukaan yang datar. Dalam proses pewarnaan *frame* penulis mengecat dengan cat semprot atau pilox 2 kali dan mengecatnya lagi dengan kuas karena warnanya tidak terlalu timbul pada media kayu MDF yang dijadikan penulis sebagai *frame* karya. sehingga menambah waktu dalam pengerjaan *finishing karya* ini. Namun dengan adanya tantangan-tantangan tersebut, penulis jadi mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam mengola media kayu yang dicetak menggunakan mesin laser cutting ini dan dijadikan sebuah pembelajaran baru dalam menciptakan karya yang lebih berkualitas untuk kedepannya.

Karya yang di buat oleh penulis menampilkan bentuk-bentuk naga yang berbeda-beda dan memiliki kisah nya masing-masing dengan berbagai sudut pandang didalam sebuah lingkaran (Ying dan Yang). Visualisasi dalam karya ini menampilkan penggambaran objek dan latar belakang yang berkesinambungan dengan naga dan lingkungan tempat ia hidup. Penulis menunjukkan eksplorasi dalam mengolah ide karya drawing dengan gaya seni dekoratif yang di cetak menggunakan laser cutting pada media kayu.

Dalam penyesuaian anatomi dan proporsi karya, penulis melakukan studi visual menggunakan gambar-gambar hewan dan ilustrasi naga yang terdapat di internet dan buku lalu digabungkan menjadi sketsa seekor naga yang di gambar kembali dengan teknik digital drawing menggunakan ink pen dan terakhir di cetak grafir menggunakan mesin laser cutting menjadi sebuah karya seni murni.

B. REKOMENDASI

Berdasarkan pengalaman serta pengetahuan penulis dalam menciptakan karya ini, tentunya mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk mencapai karya yang lebih baik lagi. Selain itu penulis ingin memberikan saran kepada pihak yang terkait sebagai berikut:

1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Penulis berharap karya skripsi penciptaan ini dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan cara mengembangkan teknik dan pengolahan media menggunakan teknologi yang sedang berkembang pada zaman yang modern ini. Terutama bagi mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI yang memilih mata kuliah Ilustrasi 3 sebagai profesinya nanti agar bisa lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya ilustrasi yang bisa bersain dengan universitas lainnya.

2. Bagi Dunia Pendidikan

Dalam mata pelajaran seni rupa dan mata pelajaran sejarah memiliki keterikatan yang sangat kuat. Proses berkembangnya seni dari zaman purba sampai zaman sekarang memiliki kisah yang sangat panjang dan kompleks. Sama seperti objek utama yang di pilih oleh penulis pada karya seni ciptaannya, naga memiliki banyak kisah yang berbagai macam jangankan di seluruh dunia di Indonesia pun memiliki banyak gambaran tentang naga itu sendiri. Sangatlah penting bagi penulis untuk mempelajari sejarah dalam proses penciptaan karya ini. Sehingga dalam berkarya seni pun dapat menceritakan kembali sejarah yang sekarang hampir ditinggalkan dan terciptanya kebiasaan siswa sekolah untuk mengapresiasi karya seni peninggalan zaman dahulu dengan karya seni yang sekarang.

3. Bagi Dunia Kesenirupaan

Karya seni yang diciptakan oleh penulis hampir seluruhnya menggunakan teknologi digital, dari proses sketsa, menggambar karya menggunakan pen tablet, editing karya, dan mencetaknya dengan teknologi *laser cutting*. Di zaman yang modern ini teknologi maju begitu pesat misalkan teknologi hologram, *Virtual Reality*, *3D Printing*, dan sebagainya memicu kreatifitas seniman dalam berkarya menggunakan teknologi itu. Bukan berarti meninggalkan cara tradisional tetapi menggunakan media dan alat digital untuk menggambar tradisional sangat digemari oleh masyarakat saat ini. Selain mudah, murah, dan cepat masih banyak keunggulan dalam menciptakan karya seni dengan dibantu teknologi saat ini.

4. Bagi Masyarakat Umum

Pengetahuan tentang naga pada masyarakat umum tidak terlalu diperhatikan. Padahal naga itu ada disekitar lingkungan mereka, seperti artefak peninggalan zaman dahulu, dekorasi rumah atau kuil, lukisan, motif pada pakaian dan masih banyak lagi. Maka dari itu penulis menciptakan karya tentang bentuk-bentuk naga untuk menarik perhatian masyarakat umum yang masih awam tentang naga agar tertarik untuk lebih mengetahui tentang naga sebagai ilmu pengetahuan yang akan terus ada sampai masa depan nanti.