

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Seni grafis merupakan bagian dari seni rupa yang dalam proses pembuatannya menggunakan teknik cetak. Seni grafis memiliki berbagai macam teknik seperti cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planography*) dan cetak saring (*screenprinting*). Perkembangan dunia percetakan tidak dapat dipungkiri telah berjalan dengan pesat. Seni grafis memiliki dua arah dan fungsi yang berbeda, yakni seni grafis murni, dimana hanya sebagai kegiatan berekspresi diri kedalam sebuah karya melalui percetakan dan seni grafis terapan, yakni sebagai media desain grafis, seperti poster, dunia periklanan dan industri dengan teknik-teknik grafis modern yang kini tanpa disadari sudah semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Seni grafis adalah salah satu wadah berkarya yang tak kalah lebih indah hasilnya dengan karya seni rupa lainnya seperti patung, lukis, batik atau kriya. Dengan keberagaman teknik-tekniknya seni grafis banyak memiliki hasil yang beragam pula, karena seni grafis itu memiliki keistimewaan tersendiri. Selain keberagaman teknik yang dimiliki, seni grafis menuntut pelakunya untuk bertindak teliti, disiplin, melatih daya visual, imajinasi, ketekunan serta ekstra kesabaran, untuk menghasilkan visualisasi karya yang diinginkan. Akan tetapi selain faktor-faktor diatas, keindahan itu tidak akan berhasil didapat apabila tidak didukung dengan objek yang mendukung sebagai gagasan berkarya. Apapun yang ada dimuka bumi ini dapat dijadikan olahan berkarya dan mencipta, hanya saja itu bergantung pada senimannya memilih objek yang ia inginkan untuk dituangkan kedalam karyanya. Pada pembuatan karya grafis untuk tugas akhir ini penulis memilih karakter superhero asal Amerika Serikat yakni Superman sebagai *subject matter*. Gagasan ini muncul ketika penulis berpikir bahwa apa yang dikerjakan akan terasa ringan apabila berkaitan dengan apa yang disukai. Pemilihan Superman sebagai objek pun tidak lepas dari apa

yang penulis sukai, sehingga dianggap menarik untuk dituangkan kedalam sebuah karya yakni karya seni grafis.

## **B. Saran**

Membuat karya seni, khususnya seni grafis, dituntut untuk dapat menguasai teknik, kemampuan, serta pemahaman terhadap teori-teori seni dan perkembangan seni rupa masa kini. Hal ini merupakan faktor yang sangat penting bagi seorang kreator, guna mengembangkan sikap profesionalisme di bidang proses kreatif berkarya seni. Sudah semestinya seorang kreator memiliki kepekaan terhadap rangsang dari lingkungan sekitarnya.

Harapan penulis, semoga karya ini dapat diterima dan menambah pengetahuan, wawasan dan dapat memberi motivasi untuk berkarya khususnya bagi mahasiswa dan pendidik di bidang kesenirupaan.

Untuk penulis sendiri, dengan berkarya seni grafis *screenprinting* ini menjadi pengalaman yang sangat berharga, semoga dapat lebih mengolah rasa, memotivasi agar lebih baik lagi dimasa yang akan datang.