

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada penyusunan skripsi penciptaan ini berjudul pedagang cuanki sebagai ide berkarya *drawing*. Penulis menciptakan lima buah karya *drawing* dengan fokus utama pedagang cuanki dan kegiatan yang dilakukan oleh pedagang cuanki. Hal tersebut didasarkan oleh keseharian penulis yang mempunyai kedekatan dengan pedagang cuanki, kemudian ide tersebut di kembangkan oleh penulis untuk menjadi konsep berkarya *drawing* dengan berbagai proses kreatif dan pengolahan ide. Karya *drawing* yang divisualisasikan merupakan bentuk ilustratif bergaya realis dengan perpaduan objek pedagang, peralatan yang dipakai pedagang cuanki, dan lingkungan yang menjadi tempat berjualan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Proses kreatif pada karya menghadirkan berbagai pengkajian dan perenungan terhadap kekayaan dan kondisi pedagang cuanki sehingga lahirnya sebuah ide dalam menciptakan karya seni dengan tema pedagang cuanki yang estetik. Pada skripsi penciptaan ini pemilihan objek utama pedagang cuanki dengan latar yang disesuaikan dengan kondisi yang sebenarnya, karya yang dibuat mempunyai urutan yang saling terhubung hal tersebut merupakan hasil pengumpulan ide yang dilakukan sehingga terdapat kegiatan pedagang cuanki yang berurutan dengan kegiatan yang berbeda dengan aspek estetis dan keunikan yang berbeda pada setiap karya.

Tahapan dalam penciptaan karya ini meliputi tahapan ide, persiapan alat bahan, dan pengkayaan. Tahapan ide meliputi proses kreatif yang dimulai dengan awal munculnya ide, ide berkarya, stimulus, pengumpulan gagasan dan pengolahan gagasan. Setelah ide dan gagasan terkumpul tahapan selanjutnya adalah melakukan studi baik bahan, alat, konsep dan teknik yang akan digunakan dalam penciptaan untuk mengetahui kekurangan, kelebihan serta mengelaborasi dari berbagai aspek. Dan tahapan yang terakhir adalah pengkayaan dengan konsep, media dan teknik yang sudah ditetapkan, tahapan pengkayaan meliputi pembuatan sketsa kasar untuk

mematangkan ide dan visualisasi karya, selanjutnya proses pembuatan sketsa pada kertas besar, setelah itu proses pergantian arsir dengan teknik pointilis dengan memperhatikan gelap terang, lalu proses mendetail pada permukaan objek, dan yang terakhir proses *fixative* agar tinta lebih pekat dan karya lebih awet.

Visualisasi karya yang diciptakan tentu tidak lepas dari unsur seni rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, dan warna. Begitupun dengan prinsip visual seperti komposisi, irama, kesatuan, dominasi, keseimbangan, dan proporsi. Kecenderungan yang muncul dari visualisasi karya yang diciptakan adalah objek karya yang berada di depan lebih jelas dari pada yang berada di belakang seperti garis, bidang, bentuk ataupun tekstur. Unsur garis yang terdapat pada ke lima karya merupakan garis semu yang dihasilkan dari pengaturan jarak dan kerapatan antar titik. Tekstur pada keseluruhan karya merupakan tekstur semu, baik itu tekstur halus atau tekstur kasar. Warna yang ditonjolkan pada setiap karya merupakan warna monokromatik merupakan gradiasi dari satu warna yaitu warna hitam. Komposisi yang digunakan keseluruhan karya cenderung menggunakan bentuk geometris. Point utama yang penulis tonjolkan adalah bentuk figuratif, bentuk ini mendominasi pada setiap karya yang diwakilkan oleh bentuk objek manusia yang menjadi point of view pada setiap karya.

B. Saran

Untuk dunia pendidikan, khususnya di dalam dunia seni gambar, diharapkan karya *drawing* ini menjadi bahan kajian pembelajaran serta sebagai landasan untuk membuat karya-karya *drawing* yang lebih inovatif dan menjadi stimulus bagi seniman dalam mengangkat tema yang unik dan menarik yang jarang dijadikan inspirasi dalam berkarya. Bagi masyarakat dapat menjadi inspirasi untuk melahirkan kesadaran kepada masyarakat untuk bersyukur dan menghargai setiap pekerjaan serta memotivasi, dan memberi semangat untuk tidak menyerah dan putus asa dalam menjalani kehidupan

Penulis berharap pembuatan karya ini mampu memberikan motivasi untuk penciptaan karya yang lebih inovatif dan lebih variatif lagi dengan menggunakan dan mengeksplorasi media yang beragam. Penulis berharap agar karya skripsi penciptaan

Indra, 2023

PEDAGANG CUANKI SEBAGAI IDE BERKARYA *DRAWING*

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini mampu memberikan inspirasi dan stimulus untuk menambah keanekaragaman dalam karya-karya yang dibuat dan memberikan kontribusi yang baik bagi dunia kesenirupaan.