

## BAB IV PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penciptaan karya seni grafis yang berjudul "PISANG RAJA NANGKA SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS" ini menggunakan media *hardboardcut* di atas kanvas, dengan menggunakan gaya representasional dengan penggabungan teknik *hardboard cut* dan *stencil*. Karya yang divisualkan terdiri dari buah karya yang berjudul "Perpindahan, Mandiri, Berproses, Terbentuk dan Bermanfaat". Metode penciptaan dilakukan persiapan, perancangan, perwujudan dan penyajian (Gustami, 2007:329).

Penggarapan karya seni grafis representasional ini banyak terjadi perubahan bentuk dari sketsa awal karena adanya pertimbangan untuk penambahan dan pengurangan beberapa objek pada karya.

Karya ini menggunakan warna-warna lembut untuk mendukung rasa senang yang disampaikan dalam karya. Dalam segi bentuk dinilai sudah mampu mencapai bentuk yang diinginkan dan diimajinasikan dengan sempurna. Pada proses pembuatan karya ini sesuai dengan metode yang telah diciptakan sebagai berikut: persiapan, perancangan, perwujudan, penyajian dan pada pengerjaan karya juga dilakukan penyusunan laporan. Adapun kendala yang dihadapi seperti di saat pencetakan sering mengalami pergeseran, tetapi bisa di atasi dengan baik.

Keinginan pengkarya untuk memberikan sajian melalui karya-karya ini kepada penikmat seni di ISI Padangpanjang. Baik dari segi teknik dan garapan. Diharapkan kedepannya dalam berkarya akan semakin baik dan dapat menutupi kekurangan pada karya-karya yang akan dibuat seterusnya.

## **B. Saran**

Penciptaan karya seni tidak terlepas dari perasaan serta pengalaman yang menarik dan ingin disampaikan dari pengkarya itu sendiri. Dengan adanya karya ini semoga menjadi inspirasi dan motivasi bagi penikmat seni dan ingin menciptakan karya-karya seni grafis yang lebih menarik dari sebelumnya. Pengkarya menyarankan untuk seniman, apresiator, pengkarya mengharapkan jangan hanya terfokus pada karya yang sudah ada sebelumnya, tetapi cobalah bereksperimen dalam hal yang baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ramadhan, Fadjri. 2019. "Perancangan Purwarupa Alat Penyiraman Otomatis Pada Tanaman Pisang Dengan Internet of Things (IoT)." *Jurnal rakayasa sistem industri* 75-80.
- Yusuf, Muhammad. 2019. "Karakter Pertumbuhan Tanaman Pisang Sebagai Penaung Pada Pertanam Kakao Lahan Bukan Baru." *Agroplanta: Jurnal Ilmiah Terapan Budidaya dan Pengelolaan Tanaman Pertanian dan Perkebunan*.16-22.
- Novitasari, Afifah. 2013. "Inovasi dari Jantung Pisang (musa spp.)." *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*.
- Avivi, Sholeh. 2013. "Multiplikasi tunas dan aklimatisasi tiga varietas pisang: Raja Nangka." *Jurnal Hortikultura Indonesia*: 83-89.
- Ahmad, Kurniawan. (2007). Pengaruh konsentrasi asam propionat dan lama terhadap pisang raja nangka (*Musa paradisiaca L*). (*Kajian: Konsentrasi Asam Propionat dan Lama Pengukusan*) (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni, Wacana Aprsiasi dan Kreasi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPL
- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: PUBIB Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika. Ide dasar Penciptaan karya*. Yogyakarta: Prasiswa
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung. REKAYASA SAINS
- \_\_\_\_\_. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: REKAYASA SAINS
- \_\_\_\_\_. 2007. *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*. Bandung. REKAYASA SAINS
- Soedarso Sp. 1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: STSRI
- \_\_\_\_\_. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Moderen*. Jakarta. Studio Delapan Puluh.
- Sumardjo, Jakob, 2000. *Filsafat Seni*, Bandung: ITB
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: KANISIUS
- \_\_\_\_\_. 2018. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa Edisi*
- Gustami, S. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika. Ide dasar Penciptaan karya*. Prasiswa.
- Marianto, M. D. 1988. *Seni cetak cukil kayu*. Penerbit Kanisisus.
- Susanto, M. 2002. *Diksi Rupa*. DictiArt Laboratory.