

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diketahui bahwa kekuatan karakteristik dan kekuatan unsur visual VM tahun 2019 ditinjau dari garis, warna dan gelap terang sebagai berikut:

##### 1. Karakteristik Karya VM

Karakteristik karya *vector art* pada VM dengan kualitas sangat kuat. Temuan ini hasil dari 15 karya yang dihasilkan dari 15 orang. Garis, warna dan gelap terang pada VM memiliki 15 karya berkarakter dan unik ditemukan yang dibuat 15 orang ternyata menghasilkan karakteristik yang berbeda pula kepribadian dalam karakteristik masing-masing anggota dalam pembawaannya di setiap pembuatan karya dan menggambarkan emosi serta kepribadian yang mereka rasakan. Karakteristik yang paling kuat pada karya VM pada tahun 2019 adalah karya Dendi, Aswiwir, Fachrul Rozi dan Bagus memiliki karakteristik yang paling kuat. Karena mereka sudah mampu membuat karakteristik jika dilihat orang bisa langsung mengenali karya mereka. Mampu menempatkan dan memanfaatkan elemen visual dengan baik. Mampu memahami segala hal yang berhubungan dengan seni rupa ternyata sangat membantu dalam proses pembuatan karya seni, maupun itu seni rupa dalam bentuk manual atau dalam bentuk digital. Ternyata *basic* dan bakat tidak menentukan seseorang itu akan menjadi pro dalam

bidangnya, namun selalu berlatih dan berusaha yang akan membuatnya menjadi bisa. Karena sudah dibuktikan oleh anggota VM bahwa hampir semua tidak merasa dari hal yang berhubungan dengan seni, namun mereka bisa membuat mereka hidup dari seni, dengan cara meniru gaya orang terlebih dahulu dengan cara belajar dari orang yang lebih pandai atau pun autodidak dari sumber digital, lalu mencari jadi diri mereka.

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan maka bisa disimpulkan bahwa 40% anggota Vm menggunakan garis kontur, 100% menggunakan garis outline, batas dan organis, 80% menggunakan garis geometris dan 60% menggunakan ke ekspresifan pada garis.

Jika dilihat dari segi warna, kebanyakan dari anggota VM menggunakan warna panas pada warna kulit wajah dan tangan. 60% menggunakan *pallet* warna yang banyak sehingga gambar terlihat lebih *real*, namun jarak warna yang digunakan juga terbilang dekat. 50% menggunakan warna analogus, 30 menggunakan warna triad dan 20% menggunakan warna tertad. 90% menggunakan RGB dan 10% CYMK. Gelap terang sudah 60% dari anggota VM paham akan gelap terang, memiliki volume, irama gerak dan dimensi. Dan lebih cenderung menggunakan *background* yang sederhana.

## 2. Metode Penerapan Pada Karya VM

Pada penerapan metode pada VM, ternyata ada beberapa cara, metode, tahapan dan langkah-langkah yang berbeda dalam pembuatan *vector art*. Dan dari 15 orang tersebut meskipun pada awalnya meniru gaya dan cara membuat tutorial

dari seseorang, pasti akan ada sedikit banyaknya perbedaan penerapan metode pada pembuatan karyanya. Dari penelitian ini, ternyata alat, emosi juga mampu membuat perbedaan pada penerapan metode. Dari penelitian ini, ternyata alat, emosi juga mampu membuat perbedaan pada penerapan metode. Setelah meneliti ternyata sekitar 70% menggunakan aplikasi *Adobe illustrator* karena menurut para anggota VM lebih praktis dan mudah menggunakan aplikasi tersebut dan ada beberapa *tool* atau item-item yang tidak ada di *CorelDraw* tetapi ada di *Adobe illustrator*. Dan sekitar 70% dari mereka menggunakan cara atau langkah membuat *vector art* dengan menjiplak langsung gambar atau objek yang akan dijadikan model di layar komputer, lalu berfokus pada kunci T yaitu mata, hidung dan bibir.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi para anggota VM
  - a. Karakteristik masing-masing anggota bisa lebih digali lagi, untuk membangun ketertarikan khalayak luas dan untuk membangun jati diri. Agar tidak selalu meniru gaya atau *style* orang lain dan orang lain bisa mengenali *vectoris* dari karyanya.
  - b. Dalam metode penerapan elemen visual dengan cara dan tahapannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan kenyamanan mereka sendiri.

Jangan terpaku pada satu alat, bahan dan *Software* karena harus menguasai segala macam alat, bahan dan *software*.

2. Bagi dunia pendidikan seni rupa
  - a. Diharapkan dapat mempertimbangkan pentingnya mengkaji dan melakukan riset lebih mendalam hal-hal yang berkaitan dengan kekuatan dari karakteristik elemen-elemen visual dan non visual *vector art*. Dan mempelajari *vector art* lebih mendalam lagi karena sangat berguna bagi bekal keilmuan di dunia pendidikan.
  - b. Diharapkan dapat menggunakan segala macam *software*, alat dan bahan. Juga bisa mendalami metode dan tahapan dalam pembuatan *vector art*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan oleh peneliti terutama berkaitan dengan garis, warna dan gelap terang berdasarkan elemen-elemen visual lainnya, dan sehalan hal yang berhubungan dengan *vector art*.