

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini berlangsung dari tanggal 24 Februari-16 Juni 2025.

2. Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian ini dilakukan pada tiga tempat, yakni secara daring melalui google mail, luring di studio Tanair Artes Indonesia, dan di studio masing-masing seniman yang menjadi subjek penelitian.

B. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai merupakan penelitian studi kasus, dimana penulis melakukan analisis terhadap satu orang atau lebih dengan melakukan eksplorasi baik dalam hal aktifitas, kejadian, dan proses secara mendalam dan biasanya terikat oleh suatu waktu dan aktifitas (Sugiyono, 2019). Penelitian studi kasus relevan dengan penelitian ini karena dalam prosesnya penulis meneliti suatu fenomena yakni proses karya tugas akhir mahasiswa dalam konteks nyata yang dipamerkan dalam Pameran *Ground:01*.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dapat diartikan sebagai orang, tempat, atau lainnya yang terlibat dalam penelitian ini, dalam hal ini subjek penelitiannya adalah seniman-seniman yang sedang atau telah melaksanakan tugas akhir yang tergabung pada pameran *Ground:01*. Adapun seniman yang tergabung dalam pameran *Ground:01* sekaligus yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Flavia Giulietta



Gambarl 3.1 Flavia Giulietta
(Sumber: Arsip Pameran *Ground:01*, 2025)

Flavia Giulietta merupakan seorang alumni dari Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (FSRD ITB). ia dikenal melalui karya-karyanya yang cenderung merepresentasikan tubuh dan kulit secara realis dengan medium kering seperti *soft pastels*. Sebagai bagian dari lingkungan akademik ITB yang kuat dengan pendekatan konseptual, teknis, dan riset visual, karya-karya Flavia menampilkan presisi visual sekaligus refleksi kritis. Ketertarikan Flavia terhadap bentuk tubuh dan kulit menjadi tema berulang yang diolah dalam karya-karyanya, baik secara visual maupun konseptual.

Sebagai perupa muda, Flavia cukup aktif dalam kegiatan kesenian, baik sebagai partisipan ataupun proyek manajemen seni. Seperti keikutsertaannya pada pameran *Mark Making* (2023) yang diselenggarakan di Sanggar Olah Seni, *Laboratory Expoisiton VI: Menukik Taktik* (2020) di Galeri Pusat Kebudayaan, *Allegory of Motion* (2023-2024) di Galeri Thee Huis, dan *Perpeteia: Menitik Balik Perjalanan Wisudawan* (2024) di Galeri Soemardja.

Lima karya Flavia yang menunjukkan eksplorasi visualnya terhadap tubuh dan kulit antara lain adalah karya yang berjudul *Past Skin Deep* (2023), *Back of Your Hand* (2023), *Per(e)ceiving* (2023), *Clinging* (2023), dan *Afeksi* (2024). Pada tahun 2024 Flavia menyelesaikan studi sarjananya dari ITB dan mengangkat isu tentang upaya perupa memaknai eksistensi dirinya melalui pandangan orang lain, karyanya yang juga dipamerkan dalam pameran *Ground:01* yakni *Aksi* dan *Adsobsi*,

menjadi refleksi personal tentang tubuh sebagai tempat pertemuan antara identitas, persepsi, dan keterhubungan dengan lingkungan sosial.

2. Hikmatyar Mohamad Amry



Gambar 3.2 Hikmatyar Moh. Amry
(Sumber: Arsip Pameran *Ground:01*, 2025)

Hikmatyar Mohamad Amry merupakan salah satu mahasiswa yang sedang menempuh tugas akhir di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni Rupa dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia. Karyakaryanya cenderung fokus pada seni lukis, dengan pendekatan yang menekankan pada eksplorasi persepsi, pengalaman dan eksperimen medium. Dalam praktiknya, Hikmatyar tidak hanya menghadirkan visual yang estetis tetapi juga ada usaha membongkar makna yang lebih dalam mengenai esensi seni lukis sebagai medium kontemplatif.

Sebagai seniman muda yang aktif, Hikmatyar banyak terlibat mengikuti kegiatan berkesenian seperti mengikuti kegiatan kolektif dan pameran, salah satunya yang baru-baru ini ia ikuti adalah pameran *Reconstukction* (2025) yang di selenggarakan di Sanggar Olah Seni.

Lingkungan akademik UPI yang mendorong eksplorasi media, teknik, dan refleksi personal membentuk karya Hikmatyar yang cenderung eksprimental dan konseptual. Karya tugas akhirnya menjadi eksplorasi penting dalam perjalanannya sebagai perupa. Melalui karya tersebut, Hikmatyar mencoba mengeksplorasi medium dan teknik lukis dengan pendekatan historis, yakni dengan merefleksikan kembali kejadian penting pada dekade 1960-an dengan sekaligus mengeksplorasi medium dan pendekatan seni lukis yang berkembang atau populer

pada masa tersebut. Pendekatan ini dilakukan sebagai usahanya membangun hubungan antara sejarah, medium, dan ekspresi visual dalam konteks seni kontemporer.

3. Ivan Daniel



Gambar 3.3 Ivan Daniel
(Sumber: Arsip Pameran *Ground:01*, 2025)

Ivan Daniel merupakan seorang perupa dan pelaku kreatif yang memiliki ketertarikan dengan gambar dan dunia kreatif sejak kecil. Saat ini Ivan sedang menjalani proses tugas akhir di Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Telkom University. Sebagai mahasiswa dari institusi yang menekankan pendekatan interdisipliner dan relevansi dengan industri kreatif, Ivan terbiasa menggabungkan refleksi personal dengan eksperimentasi medium, serta memadukan aspek visual dengan pesan emosional yang kuat.

Ivan cukup aktif mengikuti berbagai kegiatan berkesenian, seperti menjadi pelukis mural dengan judul *Potads Mural*, mengikuti berbagai pameran seperti yang baru-baru ia ikuti yaitu *Pameran 15x15x15: Mini Exhibition 2025 Manipulasi Batas* yang digelar di galeri Soemardja, dan berbagai karyanya yang ia buat seperti karya yang berjudul *Choice* (2024) yakni karya lukis dengan medium cat minyak diatas canvas, *Radiance* (2024) merupakan karya lukis, *Where are You* (2024) merupakan karya tiga dimensi dengan medium *cardboard newspaper*, dan yang terkini yaitu karya tugas

akhirnya yang juga akan dipamerkan pada pameran *Ground:01* yaitu karya berjudul *Orin* (2025).

Dalam karya tugas akhirnya, Ivan mencoba membahas soal resiliensi, yaitu kemampuan seseorang untuk kembali bangkit atau pulih dari sebuah kesulitan, masalah atau keterpurukan. Karya figur yang ia buat menurutnya merupakan sebuah renungan dirinya sendiri, dari dia di masa lalu, di masa sekarang, dan masa depan. Karya ini menjadi medium kontemplatif dimana ia menyelami proses pemulihan personal, serta hubungan antara dirinya dengan orang-orang terdekat dan juga kekuatan spiritual.

4. Muhammad Arya Al-Hafidz

Muhammad Arya Al-Hafidz atau akrab disapa Karyo, merupakan mahasiswa semester akhir yang tengah menjalani proses tugas akhirnya di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam praktik artistiknya, Karyo berfokus pada konsentrasi seni keramik, selain itu Karyo juga aktif dalam kegiatan kuratorial serta manajemen pameran, yang menunjukkan keterlibatannya dalam dinamika ekosistem seni secara luas.



Gambarl 3.4 Muhammad Arya Al-Hafizh
(Sumber: Arsip Pameran *Ground:01*, 2025)

Karyo sebagai mahasiswa yang berada dalam lingkungan pendidikan yang bersifat multidisipliner dan menekankan pendekatan pedagogis serta eksperimentasi visual, menjadikan konsistensinya dalam menggunakan keramik sebagai medium kritik sosial dan eksplorasi, yang secara khusus mengangkat isu budaya konsumtif di masyarakat. Melalui pendekatan instalatif dan visual yang bersifat simbolik.

5. Risha Afiska Nabilla



Gambar 3.5 Risha Afiska Nabilla
(Sumber: Arsip Pameran *Ground:01*, 2025)

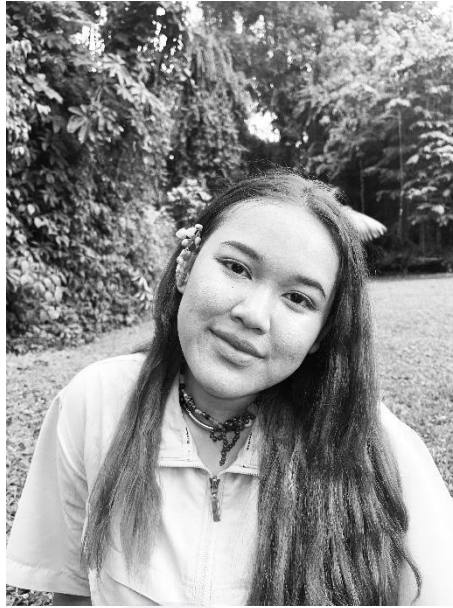
Risha Afiska Nabila merupakan mahasiswa program studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung. Ketertarikan Risha terhadap seni telah tumbuh sejak usia dini, yang kemudian berkembang menjadi komitmen serius dalam praktik kesenian, khususnya di bidang seni lukis. Ia memilih konsentrasi lukis sebagai jalur pengkaryaan, dengan pengalaman awal yang banyak dipengaruhi oleh latar belakangnya sebagai ilustrator.

Risha yang hidup di lingkungan institusi yang memiliki akar kuat pada pendidikan seni berbasis budaya, memberikan pengaruh besar terhadap cara Risha memandang dan mengembangkan karya seninya. Awalnya, Risha menempuh pendekatan figuratif dan ilustratif, namun seiring perkembangan artistiknya, ia mulai mengeksplorasi bentuk non-representatif dengan pendekatan yang lebih konseptual. Dalam karya tugas akhirnya, ia mengangkat tema yang cukup unik, yakni kopi sebagai medium utama, tidak hanya sebagai bahan visual tetapi juga sebagai simbol pengalaman personal dan keseharian yang berakar pada budaya lokal.

6. Searsa Nur Aulia Maheswari

Searsa Nur Aulia Maheswari merupakan mahasiswa semester akhir di program studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung. Sebagai bagian dari institusi yang memiliki landasan kuat pada nilai-nilai budaya dan pendekatan kontekstual, praktik artistik Searsa banyak dipengaruhi oleh

isu-isu sosial dan pengalaman personal, terutama yang berkaitan dengan identitas dan tubuh perempuan.



Gambar 3.6 Searsa Nur Aulia Maheswari
(Sumber: Arsip Pameran *Ground:01*, 2025)

Dalam praktik artistiknya, Searsa cenderung menggunakan medium lukis sebagai media utama.. Secara visual Searsa banyak merepresentasikan figur perempuan dalam karyanya. Penggunaan warna-warna yang dominan dan ekspresif memperkuat ekspresi emosi dan intensitasnya dalam berkarya. Searsa juga cukup aktif berpartisipasi dalam kegiatan kolektif dan manajemen seni.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah sebuah proses pengumpulan dan analisis data dalam penelitian kualitatif, dalam proses ini ada tiga tahap yang dilakukan yakni tahap deskripsi, kategorisasi, dan koneksi (Sugiyono, 2019). Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan masalah penelitian dan batasan-batasannya;
2. Menentukan kajian teori yang digunakan;
3. Menentukan informan atau subjek penelitian;
4. Pengumpulan data;
5. Mereduksi data;
6. Melakukan analisis data;
7. Menguji validitas data;

8. Menyajikan data;
9. Menyusun kesimpulan dari penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengkaji berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel, jurnal ilmiah, dan lainnya. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh landasan teoritis dan referensi yang relevan untuk topik penelitian, mengidentifikasi *research gap*, dan mengembangkan landasan teoritis untuk penelitian. Dalam penelitian ini, studi literatur digunakan untuk memperdalam pemahaman penulis tentang konsep persona artistik dari sudut pandang seni dan budaya visual, mengkaji teori yang digunakan yakni teori kritik seni sebagai metode pembacaan karya, serta memperdalam pengetahuan tentang ruang lingkup seni rupa sebagai landasan teoritis untuk melakukan analisis pada karya dan seniman.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data secara langsung kepada narasumber atau informan. Wawancara biasanya dilakukan secara tatap muka atau daring dengan struktur yang terbuka antara peneliti (pewawancara) dan informan (narasumber). Tujuan dari teknik ini adalah untuk menggali informasi berupa perspektif, pengalaman, atau pemahaman tentang topik penelitian langsung dari narasumber. Dalam penelitian ini, teknik wawancara akan digunakan untuk menggali persepsi, latar belakang seniman, pengalaman kreatif, dan mengklarifikasi konteks visual, naratif atau simbolik dari karya tugas akhir para

seniman. Adapun wawancara yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Data Narasumber Wawancara

No	Nama	Profesi	Tempat	Waktu
1.	Hikmatyar Moh. Amry	Mahasiswa, Peserta pameran	Studio Rute	13 Mei 2025
2.	Ivan Daniel	Mahasiswa, peserta pameran	Tanair Artes Indonesia	14 Mei 2025
3.	Muhammad Arya Al-Hafizh	Mahasiswa, peserta pameran	Tanair Artes Indonesia	14 Mei 2025
4.	Searsa Nur Aulia Maheswari	Mahasiswa, peserta pameran,	Tanair Artes Indonesia	14 Mei 2025
5.	Risha Afiska Nabilla	Mahasiswa, peserta pameran	Studo Lukis FSRD ISBI Bandung	16 Mei 2025
6.	Flavia Giulietta	Alumni	Daring	18 Mei 2025

3. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati fenomena atau objek secara langsung di lapangan dengan melakukan pencatatan terhadap tanda-tanda atau perilaku yang diamati. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yakni dengan pengamatan langsung oleh panca indera atau tidak langsung yakni dengan menggunakan alat bantu seperti kamera. Observasi juga dapat membantu memastikan keakuratan data yang sebelumnya diperoleh dengan metode yang lain yaitu wawancara dan studi literatur. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati langsung elemen visual yang terdapat pada karya tugas akhir dan mengumpulkan data non-verbal yang mungkin tidak terdapat pada

metode lain. Adapun yang menjadi objek utama dalam observasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Data Observasi Karya

No	Objek	Waktu Observasi	Metode/Tempat
1.	Karya lukis yang berjudul <i>Figures and Stigma: Reinterpretasi Arbus</i> (2025)	13 Mei 2025	Langsung, Studio Rute
2.	Karya lukis yang berjudul <i>Final Meditation: Reinterpretasi Malcolm Brown</i> (2025)	13 Mei 2025	Langsung, Studio Rute
3.	Karya keramik yang berjudul <i>I Think I'd Like To Buy Another One</i> (2025)	14 Mei 2025	Hybrid, Studio Tanair Artes
4.	Karya lukis yang berjudul <i>Jembar Kemuliaan</i> (2025)	14 Mei 2025	Hybrid, Studio Tanair Artes
5.	Karya patung yang berjudul <i>Orin: Pijak</i> (2025)	15 Mei 2025	Hybrid, Studio Tanair Artes
6.	Karya lukis yang berjudul <i>Orin: Sedia</i> (2025)	15 Mei 2025	Hybrid, Studio Tanair Artes
7.	Karya lukis yang berjudul <i>Aksi</i> (2024)	15 Mei 2025	Hybrid, Studio Tanair Artes
8.	Karya lukis yang berjudul <i>Adsorpsi</i> (2024)	15 Mei 2025	Hybrid, Studio Tanair Artes
9.	Karya lukis yang berjudul <i>Fragmen Memori</i> (2025)	16 Mei 2025	Hybrid, Studio Tanair Artes

F. Validitas Data

Validitas data merupakan ukuran ketepatan antara data yang terdapat dalam objek penelitian dengan data yang disajikan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan prinsip *credibility* sebagai ukuran utama. Hal ini sesuai dengan standar penelitian kualitatif, yang mana memastikan bahwa data yang didapatkan sesuai realitas atau dapat dipercaya (Sugiyono, 2019). Adapun untuk mencapai *credibility*, secara teknis penulis menggunakan triangulasi teknik data yakni membandingkan hasil data dari berbagai teknik pengumpulan data yakni literatur yang mencakup teori-teori yang menjadi rujukan dalam penelitian, hasil wawancara dengan narasumber yang terlibat, dan observasi dari karya-karya yang

dipamerkan dalam Pameran *Ground:01*. Hal ini memungkinkan keluaran data yang valid, yakni data yang disajikan dalam laporan dengan realitas tidak berbeda.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses dimana peneliti melakukan pencarian data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari berbagai sumber dengan cara mengorganisasikan, mengkategorikan, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting, dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2017). Analisis data biasanya bersifat induktif, dimana analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh yang selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesa. Tahapan analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Hubberman (1984), adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti studi pustaka, wawancara, observasi karya, dan dokumentasi. Data dikumpulkan secara langsung dari seniman dan karya yang diamati sebagai bahan utama penelitian.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Tahap ini penulis melakukan penyaringan, perangkuman, dan pemilihan data yang paling relevan dengan fokus penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan penyusunan teori dan kajian pustaka, perangkuman hasil wawancara dan observasi dalam bentuk transkrip, dan penyaringan dokumentasi yang digunakan. Hal ini dilakukan agar data yang akan disajikan relevan dan tersusun secara sistematis.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Pada tahap ini penulis menampilkan data secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif dan matriks agar mudah dipahami. Pada tahap ini data-data disusun berdasarkan indikator melalui pendekatan kritik seni dan konsep dramaturgi

Goffman. Adapun yang menjadi indikator dalam penyajian data ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Indikator Analisis Data

No	Aspek Analisis (Konsep Dramaturgi Goffman)	Indikator	Identifikasi
1.	<i>Front Stage</i>	Struktur visual	Pengumpulan dan pemetaan struktur visual, dan pengungkapan nilai dan makna karya seni melalui tahapan kritik seni Edmund Burke Feldman yakni: 1. Deskripsi 2. Analisis Formal 3. Interpretasi
2.		Tema atau topik	
3.		Aspek penyajian karya	
4.		Penggunaan media/teknik	
5.	<i>Back Stage</i>	Pengalaman personal/ psikologis	Proses untuk memahami hal-hal yang menyangkut seniman dan pengalaman estetikanya, contohnya: 1. Motivasi artistik 2. Proses Kreasi 3. Faktor Pribadi
6.		Pengaruh sosial dan institusional	Bagaimana seniman memposisikan diri dalam masyarakat dan faktor yang mempengaruhi hasil karya seniman yang terdiri dari: 1. Lingkungan 2. Medan sosial seni 3. Institusi akademik 4. Ideologi atau wacana 5. Kelompok sosial tertentu.

4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion/ Verification*)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari proses penelitian, yakni proses memberikan makna terhadap data yang dikumpulkan dan disajikan. Dalam

penelitian ini, penarikan kesimpulan yakni berupa pengambilan makna dan pola hubungan terkait persona artistik antara seniman dalam Pameran *Ground:01*.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif peneliti itu sendiri, artinya peneliti berperan langsung dalam menentukan fokus penelitian, memilih informan, melakukan wawancara, observasi, melakukan analisis, dan menarik kesimpulan. Disamping itu, dalam penelitian ini juga ditentukan instrumen pendukung sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian, adapun instrumen pendukung tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara adalah sebuah daftar yang disusun oleh penulis berupa pertanyaan terbuka yang digunakan untuk menggali informasi dari narasumber. Pedoman ini bertujuan untuk menggali pemahaman personal seniman terhadap karya tugas akhirnya dan menelusuri latar belakang proses kreatif maupun ideologis dibalik penciptaan karya. Adapun pedoman pertanyaan dalam wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Apakah bisa diceritakan latar belakang Kamu sebagai seniman atau mahasiswa seni?
2.	Apakah Kamu merasa memiliki ciri khas atau identitas tertentu dalam berkarya? dan bagaimana Kamu memaknai istilah 'identitas' 'persona artistik' dalam konteks diri kamu sebagai seniman?
3.	Sejauh mana pembentukan persona Kamu dipengaruhi oleh institusi pendidikan dan lingkunganmu?
4.	Dalam konteks tugas akhir apa tema besar atau ide utama dari karya tugas akhir Kamu?
5.	Proses kreatif apa saja yang Kamu jalani dalam membentuk karya tugas akhir dan bagaimana itu mencerminkan persona Kamu?
6.	Unsur visual apa yang paling menonjol dalam karya Kamu dan mengapa Kamu memilih bentuk visual tersebut?
7.	Apakah Kamu menganggap karya tugas akhir sebagai representasi dari identitas atau karakter Kamu sebagai seniman? Mengapa?

8.	Apakah menurut Kamu karya tugas akhir bisa menjadi fondasi penting untuk membangun persona dan karier kamu sebagai seniman ke depan?
9.	Jika karya Kamu diinterpretasikan oleh orang lain, pesan dan kesan seperti apa yang ingin kamu sampaikan tentang diri Kamu sebagai seniman?
10.	Apa harapan Kamu terhadap pembacaan karya tugas akhir oleh publik dan institusi?

2. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah sebuah catatan sistematis yang digunakan penulis untuk mencatat hal-hal penting yang diamati selama proses penelitian. Beberapa indikator ditentukan untuk mempermudah penulis melakukan pengamatan karya. Beberapa indikator tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Observasi

No	Indikator	Identifikasi
1.	Unsur dan Prinsip Desain	Garis, bentuk, warna, tekstur, ruang/perspektif, intensitas, komposisi, harmoni, kontras, irama, dan gradasi.
2.	Asas Desain	<i>Unity, balance, proporsi, dan emphasis.</i>
3.	Aspek Konseptual	Tema/topik, elemen personal, relevansi dengan latar belakang, medium, dan gaya visual.
4.	Aspek Presentasi	Pemilihan tata letak, teknik display, artist statement, dan konsistensi visual-konseptual.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian berupa kamera dan *audio recorder* yang digunakan untuk mendokumentasikan data yang sedang diteliti yakni gambar karya untuk mendukung observasi visual dan rekaman wawancara untuk menjaga akurasi transkrip wawancara.

I. Indikator Pencapaian

Indikator pencapaian merupakan ukuran keberhasilan yang ditentukan sebelumnya. Pada penelitian ini yang menjadi indikator keberhasilan adalah sebagai berikut:

1. Terpetakannya ragam persona artistik seniman pada karya tugas akhir dalam Pameran *Ground:01*, dengan penjelasan karakteristik visual, medium, tema, narasi

personal, hingga latar belakang seniman, termasuk pengelompokan gaya, simbolisme, atau tema khas yang mereka tampilkan sebagai bagian dari persona para seniman.

2. Terinterpretasikannya karya tugas akhir sebagai bentuk representasi persona seorang seniman yang disajikan dengan pendekatan konsep dramaturgi Goffman dan kritik seni Feldman.
3. Tersusunnya kesimpulan dan saran yang relevan bagi seniman muda atau kajian seni rupa dalam medan seni rupa di Indonesia.

