

BAB V

PENUTUP

Suatu karya seni lahir berawal dari pengamatan diri seseorang terhadap alam sekitar maupun pengalaman pribadi dalam diri. Berawal dari melihat film animasi *Final Fantasy VII* penulis merasakan sesuatu yang disebut ide kreatif. Kemudian ide tersebut dikembangkan dan dituangkan ke dalam bentuk sketsa-sketsa karya seni sebagai media untuk mencurahkan ekspresi dan imajinasi. Setiap seniman memiliki karakter yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Meskipun terkadang ide yang menjadi dasar penciptaan karya itu sama, namun karya yang nantinya akan diciptakan belum tentu sama. Karena seniman memiliki pengalaman batin yang berbeda-beda.

Setelah melewati tahap pembuatan sketsa, kemudian pembuatan desain karya lalu penulis menyiapkan bahan yang akan digunakan untuk mewujudkan karya *fashion* ini, yaitu karya busana pesta gala. Untuk pembuatan karya busana ini penulis menggunakan bahan kain *princess*, *jeans* dan santung. Sedangkan bahan pendukungnya seperti tempurung kelapa yang telah dibentuk bulatan-bulatan seperti kancing, dan manik-manik. Teknik yang digunakan adalah kain melalui proses pembatikan terlebih dahulu, kemudian setelah dibatik, kain dipola sesuai model busana yang diinginkan, yaitu sesuai dengan desain yang telah dibuat.

Proses pembuatan karya Tugas Akhir ini penulis mengalami kendala salah satunya adalah saat melalui tahap pewarnaan pada proses pembatikan, kadang

warna yang dihasilkan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, penyusutan pada kain yang telah dibatik, sehingga saat kain akan dipola lagi untuk proses penjahitan kadang ukurannya menjadi berkurang karena menyusut. Ini biasanya dikarenakan pada saat pembatikan kain *primissima* tidak direndam dulu. Penggunaan bahan, ternyata penggunaan bahan dengan cara memadukan kain *primissima* dan *jeans* terkadang menjadi kesulitan tersendiri saat proses penjahitan. Karena karakter kain yang berbeda, kain *prissima* yang tipis dengan *jeans* yang tebal sehingga penjahitan harus dilakukan dengan teliti.

Pewarnaan batik pada kain *primissima* menggunakan *naphthol* terkadang menghasilkan warna yang berbeda antara proses pewarnaan satu dengan yang lain. Ini disebabkan panasnya air saat pencampuran bahan *naphthol* dan bias juga karena penjemuran kain setelah pewarnaan. Karena penjemuran kain yang diwarnai batik tidak bias terkena sinar matahari langsung, ini akan menyebabkan warna kain batik menjadi kusam. Selain penguasaan teknik dan bahan hal lain yang sangat diperlukan dalam pembuatan karya Tugas Akhir dengan judul “Kostum Tokoh-tokoh Animasi Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Busana Pesta Gala” ini adalah ketenangan hati. Karena dengan ketenangan hati akan dapat menyelesaikannya tahap demi tahap dengan baik. Namun kendala-kendala tersebut menjadi pelajaran bagi penulis untuk dapat berkarya lebih baik lagi dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Aquinas, Thomas, Y.B Mangunwijaya, Wastu Citra: Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-sendi Filsafatnya. Jakarta: PT. Gramedia, 1988

Condronogoro, Mari S, *Busana Adat Kraton Yogyakarta 1877-1937, Makna dan Fungsi dalam Berbagai upacara*, Yogyakarta: Yayasan Pustaka Utama, 1995

Djoemena, Nian S., “ *Ungkapan Sehelai Batik*”, Anggota IKAPI: Penerbit Djambatan, 1990

Kadarsa, Harpini, *Tata busana 3* Jakarta: Depdiknas, 1970, seperti yang dikutip oleh Ruthrinasi Ujung Mangkin, dalam *Laporan Akhir Studi dengan Judul Pembuatan Busana Pesta Malam dari Bahan Batik Prada dipadu dengan Bahan Sifon ditinjau dari Model, Corak, dan Keserasian*, Yogyakarta: AKS “AKK”, 1999

Kormilowati, Suti, *Keserasian Berbusana dan Berkepribadian*, Yogyakarta : Makalah pada Kuliah Reguler AKS-AKK Yogyakarta, 2001

Kristiawan, Yuniarto, *Zigma Amazing Game Magazine, Cabal Online*, Th. V/01 Jakarta: Mei 2007

Merlin, *Gebyar Fashion Kabare Jogja: Inspirasi Batik ku*, Edisi. XXCVIII.VII Oktober, 2009, Yogyakarta, 2009

Muliawan, Porrie *Kontruksi Pola Busana Wanita*, Makalah pada Kuliah Reguler PAPMI Kelas Menjahit Profesi, Yogyakarta, 2009

Prayitno, Aming dan Sidik Fajar, *Diktat Matakuliah Nirmana* Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 2001

Sastrisoediro, Margono *Ilustrasi Mode Busana pada Rubik Busana Pekan Ini dalam Minggu Pagi Yogyakarta Periode 1985-1986*, Penelitian Proyek Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Yogyakarta 1986/1987

Suiistio, Retnomulyani, Hartatiati, Sriningsih H., *Desain Busana Tampil Anggun, Serasi dan Berkepribadian*, IKIP Semarang Press, Semarang, 1994

Susanto, Sewan, SK., *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Balai Penelitian Batik dan Kerajinan Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian R.I., Jakarta, 1973

Wardoyo, Sugeng, *Macam-macam Busana Wanita*, Makalah pada Kuliah Reguler PAPMI Kelas Menjahit Profesi, Yogyakarta, 2009

Wong, Wucius, *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, Penerbit ITB, Bandung, 1989

<http://www.allfinalfantasy-info-blogspot>

<http://www.Animewallpapers.com>

<http://www.animecadas.blogspot.com>

<http://www.finalfantasytoys.info>

<http://www.google.com/fashion.adibusana.com>

<http://www.Playalantica.com>

<http://www.wikipedia.berbahasamelayu.com>

<http://Wikipedia bahasa melayu.com>, *Final Fantasy VII*, September, 23, 2008

<http://www.usagiulfiee.blogspot.com>, *Wallpaper Final Fantasy X, Love Tidus & Yuna*, Agustus, 01, 2008