

# **TOKOH DISNEY MULAN DALAM KARYA PANEL**



**JURNAL**

Oleh:

**Asyfa Putri Shiba Yudanto**

**NIM 1812086022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

Naskah jurnal ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 27 Juni 2021.

Pembimbing I/Anggota



Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.

NIP. 19730402 199903 1 001 /NIDN. 0022047304

Pembimbing II/Anggota



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 19741021 200501 1 002 /NIDN. 0021107406

Ketua Jurusan Kriya/Program Studi Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

## **TOKOH DISNEY MULAN DALAM KARYA PANEL**

Penulis: Asyfa Putri Shiba Yudanto

Pembimbing I Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.

Pembimbing II Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

### **ABSTRACT**

*The final project created based on creator's empirical experience and the admiration of Disney Mulan character in Disney Mulan (1998) movie. The movie narrates a story about young lady, Mulan, who wants to follow her intuitions for became a warrior to protect her family and bring honor to the dynasty. The moral of the story above become an inspiration to make textile panel art by adopting some scenes in the movie. This art was intended to be a textile art's innovation, which the Disney Mulan theme for panel art were never exist before, and to deliver messages from the movie; every people have a rights to follow their intuitions and being what they really want to be.*

*The art created and analyzed using aesthetics theory from Taoism conception. The aspect of Taoism aesthetics theory are softness, humility, and purity which became to the unity. S.P. Gustami's method were used as a theory for making art including some process, such as exploration, design, and making with six work steps. The art crafted using tapis embroidery and applique technics due to its flexibility and to create variations of texture.*

*The result of this final project are four panels art and have a measurement in 55x75 cm with the floating frame. Then the art titled Yōuyǎ (elegance), Rèn xíng (valorous), Shèng lí (victory), and Shuāng fāng (two sides). Each panel's had a story behind it including the aspects of aesthetics, visually and contextually which had a unity at all. Regarding of it, the beneficial of the final project were looked up to giving a contribution to the Indonesian textile art's.*

**Keywords: Empirical Experience, Disney Mulan, Taoism, Panel Art**

## INTISARI

Karya Tugas Akhir ini diciptakan berlandaskan pengalaman empiris dan kekaguman penulis akan tokoh Disney Mulan dalam film Disney Mulan tahun 1998. Film ini menceritakan perjuangan tokoh Mulan sebagai wanita yang ingin mengikuti kata hatinya untuk menjadi seorang prajurit perang yang dapat melindungi keluarga dan negaranya. Hal tersebut menjadi sebuah inspirasi dalam membuat karya panel tekstil yang mengadopsi beberapa adegan dari film tersebut. Karya ini ditujukan sebagai inovasi seni tekstil yang belum pernah mengangkat tokoh Disney Mulan sebagai konsep karya berbentuk panel dan bertujuan untuk menyampaikan pesan yang didapat dari film tersebut, yaitu setiap orang berhak untuk mengikuti kata hatinya dan dapat menjadi apapun yang ia inginkan.

Karya ini diciptakan dengan teori estetika dari konsepsi Taoisme. Aspek estetika yang terkandung dalam konsepsi Taoisme adalah kelembutan, kesederhanaan dan kemurnian yang bermuara pada aspek kesatuan atau keselarasan. Tugas Akhir ini kemudian diwujudkan menggunakan metode penciptaan milik SP. Gustami dengan tiga tahapan; eksplorasi; perancangan; dan perwujudan yang terdiri dari enam langkah kerja. Karya ini dibuat menggunakan teknik sulam tapis dan aplikasi untuk menciptakan tekstur yang bervariasi dan bentuk yang fleksibel.

Penciptaan ini menghasilkan empat buah karya panel dengan ukuran 50x70 cm yang kemudian difinishing dengan figura jarak menjadi berukuran 55x75 cm. Karya-karya tersebut berjudul *Yōuyǎ* (keanggunan), *Rènxíng* (ketangguhan), *Shènglǐ* (kemenangan), dan *Shuāngfāng* (dua sisi) yang menggambarkan Rona dan Rupa tokoh Mulan. Pada masing-masing karya terdapat kisahnya tersendiri dan terkandung aspek estetika visual dan kontekstual yang memiliki keselarasan antar karya. Karya Tugas Akhir ini diharap dapat memberikan kontribusi dalam kesenian kriya khususnya tekstil di Indonesia.

**Kata kunci: Pengalaman Empiris, Disney Mulan, Taoisme, Karya Panel**

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan ini berasal dari pengalaman empiris pribadi, yakni kegemaran bermain boneka dan menonton film “Disney Princess” sewaktu kecil. Nilai-nilai serta cerita yang terkandung dalam film sedikit-banyak membentuk diri penulis dalam proses perkembangan kehidupan di berbagai aspek, salah satunya ialah dalam proses berkarya. Pengalaman empiris merupakan faktor pembentuk sebuah “taste”, sudut pandang, serta imajinasi seseorang. Sumber imajinasi penulis pada penciptaan ini berasal dari salah satu film Disney favorit penulis, yakni film Disney Mulan. Film animasi Disney Mulan (1998) diproduksi oleh Walt Disney, dan kemudian film ini sukses di pasar sehingga diproduksi dengan film lanjutan berupa Film Mulan II (2004) dan Film Live Action Mulan (2020). Alasan penulis memilih film ini dikarenakan film ini menceritakan perjuangan seorang tokoh heroik wanita bernama Mulan. Mulan merupakan seorang wanita pemberani yang tangguh, kuat, dan pantang menyerah. Ia tidak sungkan untuk menunjukkan ekspresi pribadinya, walaupun ia sulit diterima oleh lingkungan sekitarnya. Pada akhir cerita, dengan dukungan dari keluarganya, ia akhirnya dapat menerima dirinya sendiri bahwa ia berbeda, dan perbedaan bukanlah hal yang buruk—melainkan ia memiliki keunikan dan kehebatannya sendiri.

Dari hal itu, penulis memiliki kekaguman dan mendapatkan inspirasi dari kisah tokoh Mulan. Inspirasi mempunyai kekuatan-kekuatan yang mampu merangsang otak, mendapatkan ide-ide segar dan menemukan bagaimana kita memecahkan masalah yang tengah kita hadapi (Raharjo, 2009:4). Inspirasi tersebut kemudian berkembang menjadi sebuah ide penciptaan karya seni tekstil bertema Rona dan Rupa Mulan yang bersumber dari film Disney Mulan (1998). Salah satu adegan dalam film Mulan yang bermakna adalah ketika ia diibaratkan oleh ayahnya sebagai bunga Magnolia yang memiliki waktu “mekar” yang berbeda dari bunga lainnya. Adegan ini mengandung *value* bahwa “every flowers blooms in its own time” dan hal ini merupakan *message* yang ingin disampaikan di balik karya Rona dan Rupa Mulan yang dapat terlihat secara visual.

Karya Rona dan Rupa Mulan diwujudkan menggunakan kombinasi dari teknik *applique* serta teknik sulam tapis yang mendukung nilai estetika dan nilai kekriyaan. Teknik sulam tapis dipilih guna mempermudah penulis dalam membentuk dan membuat karya dengan untaian benang yang fleksibel, sementara teknik *applique* digunakan guna menghiasi karya dengan kain-kain yang memiliki warna dan tekstur yang beragam, serta mempersingkat waktu penciptaan karya yang terbilang terbatas. Karya ini diciptakan guna memberikan tampilan baru dari perwujudan karya kriya dalam bentuk panel, yang sebelumnya tidak pernah mengangkat tokoh Disney Mulan sebagai objek berkarya. Karya ini ditujukan sebagai karya kriya dengan fungsi estetis berwujud empat buah panel yang menggambarkan keberagaman Rona dan Rupa Mulan yang bersumber dari adegan di Film Mulan (1998). Akhir kata, karya ini diharapkan dapat menjadi sebuah karya seni Kriya yang memiliki nilai keindahan baik secara visual maupun kontekstual.

## 2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimanakah konsep Rona dan Rupa Mulan dalam penciptaan karya panel?
- b. Bagaimanakah proses dan hasil penciptaan Rona dan Rupa Mulan dalam karya panel?

## 3. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan proses dalam merealisasikan gagasan atau ide ke dalam sebuah karya. Metode penciptaan karya ini mengacu pada pola tiga tahap enam langkah milik SP. Gustami, ialah sebagai berikut:

### a. Eksplorasi

Secara umum eksplorasi merupakan proses pencarian atau penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu (Adiputra, 2014: 3). Dalam ruang lingkup seni rupa, eksplorasi yang dapat dilakukan adalah eksplorasi pengolahan material, media dan eksplorasi gagasan (Adiputra, 2014: 3). Eksplorasi dilakukan untuk mendapatkan sebuah karya seni yang unik dan orisinal yang bersumber dari ide pribadi.

Dalam penciptaan karya ini, eksplorasi gagasan yang dilakukan adalah mengeksplorasi sebuah seni audiovisual (film) ke dalam bentuk karya seni rupa. Tahapan ini dilakukan dengan cara menonton film Disney Mulan (1998) dan memahami jalan ceritanya, serta mengambil adegan yang “sakral” dari film ini sesuai dengan interpretasi pribadi. Tentunya banyak aspek yang harus diperhatikan dalam proses alih wahana ini, mulai dari pemilihan reka adegan yang tepat, sampai dengan penyampaian suatu cerita ke dalam satu gambar. Selanjutnya, eksplorasi yang dilakukan adalah eksplorasi pengolahan material, yakni mengeksplorasi kain perca untuk menjadi sebuah pasangan yang sesuai dengan desain dan konsep karya yang bersumber dari film Mulan. Sementara eksplorasi pengolahan media dilakukan dengan menggunakan beberapa kain yang berbeda untuk menjadi latar karya.

### b. Perancangan

Tahap kedua adalah perancangan, berupa pembuatan rancangan karya dan desain. Sketsa alternatif adalah langkah pertama dalam membuat desain, yang berupa sketsa bebas kemudian menjadi desain yang merupakan pemilihan sketsa terbaik dan diwujudkan ke dalam bentuk karya seni. Pada karya ini, perancangan yang dilakukan adalah pembuatan sketsa dan desain berdasarkan beberapa adegan pilihan dari film Disney Mulan (1998), yang dikembangkan dengan beberapa elemen tambahan guna memperindah visual dan melengkapi sebuah gambar menjadi suatu cerita.

### c. Pewujudan

Tahap ketiga adalah pewujudan, yaitu meliputi langkah mewujudkan rancangan terpilih hingga tahap *finishing* dan langkah penilaian hasil perwujudan tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni ditinjau dari segi tekstual maupun kontekstual (Gustami, 2004: 31-34). Tahap ini dilakukan dengan memulai dari proses persiapan alat dan bahan, dan berakhir dengan pemasangan figura sebagai *finishing* karya.

## B. Pembahasan dan Hasil

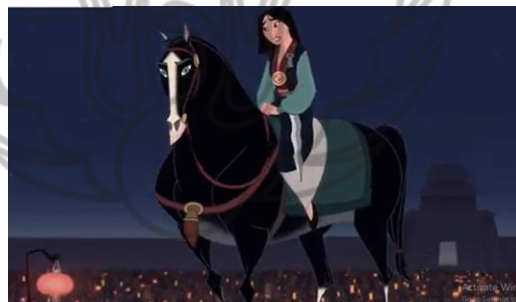
### 1. Data Acuan



Gambar 1. Mulan dalam Adegan Perjodohan  
Sumber: Film Disney Mulan 1998, Dokumentasi Pribadi



Gambar 2. Mulan dalam Adegan Berlatih Perang  
Sumber: Film Disney Mulan 1998, Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. Mulan dalam Adegan Kemenangan  
Sumber: Film Disney Mulan 1998, Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. Poster Film Disney Mulan 1998  
Sumber: Film Disney Mulan 1998, Dokumentasi Pribadi

## 2. Analisis Data Acuan

Gambar 1 merupakan screenshot adegan dalam film Disney Mulan 1998 ketika tokoh Mulan mengikuti adegan perjodohan, memakai pakaian kimono dan berbalut riasan wajah. Data tersebut berguna sebagai acuan penulis dalam membuat desain karya mengenai keanggunan tokoh Disney Mulan.

Gambar 2 merupakan screenshot adegan dalam film Disney Mulan 1998 ketika tokoh Mulan sedang berlatih perang di pegunungan menggunakan kimono prajurit. Data tersebut berguna sebagai acuan penulis dalam membuat desain karya mengenai ketangguhan tokoh Disney Mulan.

Gambar 3 merupakan screenshot adegan dalam film Disney Mulan 1998 ketika tokoh Mulan berhasil membawa pulang medali dan pedang, persembahkan dari raja atas keberhasilan Mulan melawan dan mengusir penjahat. Data tersebut berguna sebagai acuan penulis dalam membuat desain karya mengenai kemenangan tokoh Disney Mulan.

Gambar 4 merupakan poster film Disney Mulan 1998 yang bergambar ilustrasi dua sisi dari Mulan, yakni sebagai perempuan yang anggun dan bersanding dengan Mulan versi prajurit yang tangguh. Pada penciptaan ini, ilustrasi dua sisi dari Mulan akan dikembangkan dengan komposisi yang berbeda, namun tetap memakai ilustrasi dari dua sisi Mulan tersebut.

## 3. Desain Terpilih



Desain 1. “Yōuyă” (Keanggunan)

Desain 2. “Rènxíng” (Ketangguhan)





Desain 3. "Shènglǐ" (Kemenangan)



Desain 4. "Shuāngfāng" (Dua Sisi)

#### 4. Proses Perwujudan

##### a. Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan berupa alat tulis, spanram, paku pinnes, palu, jarum jahit, jarum sulam serta gunting kain. Sementara bahan yang digunakan antara lain kain kanvas, kain flannel, kain beludru, kain kagawa, kain perca, benang jahit, benang katun bali, tali rami, dan benang *cotton milk*.

##### b. Teknik Pengerjaan

Teknik yang digunakan diantaranya adalah teknik sulam tapis, teknik aplikasi dan teknik tusuk pipih.

##### c. Tahap Pewujudan

Terdiri dari 7 tahapan kerja, dimulai dari persiapan alat dan bahan, pemindahan desain ke atas kanvas, pengerjaan karya 1, 2, 3 dan 4, sampai dengan proses *finishing* karya dengan memasang figura jarak.



Gambar 5. Kolase Proses Pewujudan  
Foto: Asyfa Putri, 2022

## 5. Tinjauan Karya

Berikut adalah tinjauan keempat karya “Tokoh Disney Mulan dalam Karya Panel”:



Gambar 6. Karya Tugas Akhir 1

Judul : Yōuyǎ (Keanggunan)  
 Teknik : Sulam Tapis dan Aplikasi  
 Bahan : Benang Cotton Milk, Potongan Kain Perca  
 Ukuran : 55x75 cm  
 Tahun : 2022

*Yōuyǎ* merupakan sebuah kata dalam bahasa China yang memiliki arti keanggunan. Karya *Yōuyǎ* menampilkan figur tokoh Mulan sebagai seorang *princess* atau putri yang anggun nan rupawan. Karya ini menggambarkan tokoh Mulan dalam balutan baju kimono khas Tiongkok era Dinasti Han yang dilengkapi dengan riasan serta sebuah kipas dan payung yang diadopsi dari *style* Mulan pada suatu adegan dalam film *Mulan* (1998) di menit ke 20. Karya ini dipercantik dengan penggunaan bunga magnolia dengan kombinasi warna pink, mauve dan putih pada sisi kanan dan kiri figur Mulan yang dilengkapi dengan ornamentasi khas Tiongkok kuno berwarna *sparkling gold* pada bagian tengah karya. Bunga magnolia dan ornamentasi Tiongkok kuno didapatkan dari beberapa adegan lain pada film *Mulan* (1998), begitu pula warna-warna yang digunakan dalam karya ini, bersumber dari film *Mulan* (1998). Karya ini kemudian *difinishing* menggunakan bahan beludru berwarna putih-silver yang dikunci dengan borderline berwarna biru dongker berbentuk oval.



Gambar 7. Karya Tugas Akhir 2

Judul : *Rènxíng* (Ketangguhan)  
 Teknik : Sulam Tapis dan Aplikasi  
 Bahan : Benang Cotton Milk, Potongan Kain Perca  
 Ukuran : 55x75 cm  
 Tahun : 2022

*Rènxíng* merupakan kata yang diadopsi dari bahasa China yang memiliki arti ketangguhan. Karya *Rènxíng* menggambarkan figur tokoh Mulan dalam balutan baju prajurit dengan berpose melakukan seni bela diri menggunakan tongkatnya yang diadopsi dari sebuah adegan dalam film *Mulan* (1998) pada menit ke 45. Karya ini menampilkan tokoh Mulan dan seekor naga berwarna merah di sisi kiri yang berlatar di pegunungan. Latar pegunungan diperkuat dengan penggunaan potongan motif pohon pada sisi kanan yang terinspirasi dari poster Film Disney *Mulan* (1998). Karya ini dilengkapi dengan ornamentasi di sisi kanan yang merupakan stilasi dari ornamen jendela yang terdapat pada film *Mulan* (1998). Untuk melengkapi nilai “ketangguhan”, penulis menggunakan bentuk gunung yang tajam (*sharp*) dan menggunakan bahan hikaron yang bertekstur besar dan kasar, serta mengombinasikan warna gelap untuk menampilkan aspek maskulinitas.



Gambar 8. Karya Tugas Akhir 3

Judul : *Shènglǐ* (Kemenangan)  
 Teknik : Sulam Tapis dan Aplikasi  
 Bahan : Benang Cotton Milk, Kain Flanel  
 Ukuran : 55x75 cm  
 Tahun : 2022

Kata *Shènglǐ* merupakan kata yang berasal dari bahasa China yang memiliki arti kemenangan. Karya ini menggambarkan tokoh Mulan yang berbalut pakaian kimono dengan rambut berkibar sedang menunggangi kuda dengan membawa medali dan pedang di tangan kanannya. Karya ini berlatar di istana kekaisaran China, dan dipercantik oleh percikan kembang api di atas istana. Unsur-unsur visual dari karya ini didapatkan dari suatu adegan dalam film *Mulan* (1998) pada menit ke 93. Karya ini merupakan penggambaran potret keberhasilan Mulan untuk melindungi kekaisaran Dinasti Han yang divisualisasikan dengan posisi istana kekaisaran yang berada di belakang tokoh Mulan.

Kemenangan tokoh Mulan di atas menyiratkan makna bahwa kegigihan akan membawa kita kepada keberhasilan. Serta, mendengarkan kata hati merupakan hal yang menjadikan seorang manusia unik, spesial dan dibutuhkan, karena masing-masing manusia memiliki intuisinya tersendiri. Hal tersebut juga mengajarkan bahwa kepercayaan kepada diri sendiri merupakan kunci dari kemudahan dalam mengikuti intuisi dan panggilan hati seorang manusia.



Gambar 9. Karya Tugas Akhir 4

Judul : *Shuāngfāng* (Dua Sisi)  
 Teknik : Sulam Tapis dan Aplikasi  
 Bahan : Benang Cotton Milk, Potongan Kain Perca  
 Ukuran : 55x75 cm  
 Tahun : 2022

Karya Dua Sisi, atau yang dalam Bahasa China disebut dengan *Shuāngfāng* merupakan visualisasi tokoh Mulan dalam balutan gaya wanita klasik Tiongkok (kanan) dan Mulan dalam bergaya prajurit Tiongkok (kiri) yang saling membelakangi dan terhalang oleh sebuah pedang. Karya ini menggambarkan dualisme dari tokoh Mulan yang menggambarkan inti dari kisah Mulan dalam film Disney *Mulan* (1998) dengan tepat, Mulan dengan tuntutan dan perannya sebagai wanita dan Mulan dengan isi hatinya sebagai prajurit perang. Pada karya ini, penulis ingin menggabungkan antara unsur feminitas dan maskulinitas. Hal ini diwujudkan dengan penggunaan bentuk bunga magnolia dibagian atas dan bunga lotus dibagian bawah karya sebagai unsur feminitas, sementara unsur maskulinitas didapatkan dari bentuk pedang, bentuk ornamen pada sisi karya, serta penggunaan kain bertekstur kasar pada latar karya.

Dualisme yang terjadi pada tokoh Mulan, yakni memiliki kepribadian dan keinginan menjadi seorang prajurit bukanlah hal yang lumrah terjadi, terlebih pada era dinasti Han. Dalam buku *A Whole New Mind*, terdapat penjelasan mengenai hal tersebut, “not all women have ‘female’ brains, and not all men have male ‘brains’” (Pink, 2005:156) yang memiliki makna bahwa tidak semua wanita memiliki pemikiran seperti wanita dan begitupun yang terjadi dengan pria. Dapat disimpulkan bahwa hal tersebut memang kadang kala terjadi pada sebagian manusia di dalam kehidupannya.

### C. Kesimpulan

Karya seni merupakan salah satu perwujudan dari imajinasi seorang seniman. Banyak hal yang dapat membentuk imajinasi seseorang dan menjadikannya sebuah karya seni, salah satunya ialah pengalaman empiris para pelaku seni. Begitu pula yang terjadi dengan Tugas Akhir penciptaan ini yang berjudul “Tokoh Disney Mulan dalam Karya Panel”, penciptaan ini terinspirasi dari pengalaman empiris penulis berupa kegemaran bermain boneka dan menonton film Disney sewaktu kecil. Film yang diangkat sebagai karya seni ini bukanlah sekadar film Disney yang menggambarkan seorang putri (princess) secara tiba-tiba mendapatkan keajaiban. Film Disney Mulan diangkat menjadi sebuah karya seni karena film ini menceritakan bagaimana tokoh Mulan memperjuangkan diri yang sesungguhnya. Kemudian hal tersebut menjadi konsep dalam Penciptaan karya Tugas Akhir ini, yakni penggambaran Rona dan Rupa tokoh Mulan yang didapatkan dari adegan di film Disney Mulan (1998).

Penciptaan Tugas Akhir dengan judul “Tokoh Disney Mulan dalam Karya Panel” dikerjakan dalam kurun waktu tiga bulan, berupa empat buah karya panel berukuran 50x70 cm yang kemudian di *finishing* menggunakan figura jarak dengan *final* ukuran 55x75 cm. Karya-karya tersebut berjudul *Yōuyǎ* (keanggunan), *Rènxíng* (ketangguhan), *Shènglì* (kemenangan), dan *Shuāngfāng* (dua sisi). Keempat karya tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain baik secara visual maupun kontekstual dengan *value* estetis dibalik masing-masing karya tersebut yang memiliki nilai kesatuan. Karya penciptaan ini telah terselesaikan sesuai dengan konsep, desain dan rumusan penciptaan yang telah dirumuskan pada proses awal penciptaan dan berhasil terselesaikan tepat pada waktunya.

### D. Saran

Proses penciptaan ini telah memberi banyak pengalaman dalam menciptakan suatu karya seni Kriya. Dalam kegiatan ini, penulis banyak menemukan gagasan dalam meningkatkan nilai estetika visual dari karya, yang memberikan kepuasan batin tersendiri bagi penulis. Kendala yang didapati pada karya ini adalah kendala teknis karena kekurangtepatan dalam memilih bahan. Hal ini dapat diatasi dikemudian hari dengan menguji sampel bahan terlebih dahulu sebelum memulai proses berkarya.

### E. Daftar Pustaka

- Adiputra, Agus Mediana. 2014. “Eksplorasi Bentuk Ikan dalam Penciptaan Karya Seni Rupa”. Tesis S-2 Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Gustami. 2004. “Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis”. Yogyakarta: Pascasarjana ISI
- Pink, Daniel H. 2005. *A Whole New Mind*. USA: Penguin Group
- Raharjo, Timbul. 2009. “Metode Penciptaan Seni Kriya”. Padang: STSI Padang Panjang



