

BAB V

PENUTUP

A. 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).

Dalam proses menciptakan karya, digunakan sebuah teori estetika dari konsepsi kuno bernama Taoisme untuk mengkaji nilai keindahan yang terkandung dalam aspek visual dan kontekstual karya. Prinsip tersebut terdiri dari tiga aspek, yakni aspek kelembutan, kesederhanaan, dan kemurnian yang bermuara pada aspek kesatuan. Sementara metode yang digunakan untuk mewujudkan karya adalah metode Tiga Tahap Enam Langkah milik S.P. Gustami. Metode tersebut melingkupi proses eksplorasi, perancangan dan pewujudan. Dalam proses eksplorasi, hal yang dilakukan adalah menonton film Disney Mulan (1998) dan membaca referensi estetika Tiongkok. Setelah itu, proses perancangan dibuat dengan sketsa kasar yang dilanjutkan dengan proses desain digital. Karya ini diciptakan menggunakan teknik sulam tapis, aplikasi serta teknik tusuk pipih guna memperhatikan nilai fleksibilitas dalam membuat bentuk yang halus, detail namun terlihat sederhana, seperti aspek dalam teori estetika Taoisme.

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 *difinishing* 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.

B. 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 ketika mengaplikasikan bahan beludru ke atas kain kanvas dengan teknik aplikasi. Bahan beludru memiliki ketebalan dan berat kain yang cukup tebal, alhasil diperlukan sedikit penempelan dengan lem UHU pada bagian dasar kain, supaya tidak terjadi gelembung yang mengakibatkan permukaan yang tidak rata. Kendala juga didapati pada pengaplikasian kain Hikaron ke atas kain kanvas. Sifat yang dimiliki oleh kain hikaron adalah tekstur yang besar, sehingga ketika mengaplikasikan teknik sulam di atasnya menggunakan benang jahit, pada beberapa bagian kain tersebut tidak menyatu dengan jahitan. Hal-hal teknis yang didapati oleh penulis pada proses penciptaan karya tersebut dapat terjadi karena kekurangtepatan dalam memilih bahan. Untuk meminimalisir kendala dikemudian hari, alangkah baiknya jika mempertimbangkan langkah pertama untuk meminta sampel bahan dan diuji secara teknis sebelum memulai proses berkarya. Hal tersebut lebih efektif dan lebih aman walau membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga. Disamping semua itu, karya Tugas Akhir ini berhasil diwujudkan sesuai dengan konsep dan desain yang telah dibuat.

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
- Adnyana, I Putu Ade Dipatra. Ni Putu Emilika Budi Lestari. 2021. “Modifikasi Elemen Budaya Tionghoa pada Film Animasi Mulan Versi 1998”. Bali: Institut Desain dan Bisnis Bali
- Endarmoko, Eko. 2016. *TESAMOKO Tesaaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Gustami. 2004. “Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis”. Yogyakarta: Pascasarjana ISI
- Hamy, Stephanus. 2011. *Sulam Tapis Lampung: Chic Mengolah Wastra Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Pahlawita, Vita. 2021. “Visualisasi Long Distance Relationship dalam Bentuk Hiasan Dinding”. Skripsi S-1 Penciptaan Program Studi Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Pink, Daniel H. 2005. *A Whole New Mind*. USA: Penguin Group
- Pramono, Made. 2005. “Filsafat Seni Taoisme”. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Raharjo, Timbul. 2009. “Metode Penciptaan Seni Kriya”. Padang: STSI Padang Panjang
- Sania, Fitri. 2018. “Analisis Produk Sulaman Aplikasi pada Mata Kuliah Seni Sulaman”. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Surajiyo. 2015. “Keindahan Seni dalam Perspektif Filsafat”. *Jurnal Desain*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI
- Suryani, Hamidah & Gufran Darma Dirawan dkk. 2016. “Model Pelatihan Pengelolaan Limbah Industri Pakaian Jadi”. Makassar: Universitas Negeri Makassar

DAFTAR LAMAN

<https://kbbi.web.id> diakses pada 29 Mei 2022 pukul 16.30 WIB

<https://wiwiksetiyowati22.wordpress.com/2014/12/22/magnolia/> diakses pada 29 Mei 2022 pukul 17.20 WIB

<https://thecrabbynook.com/what-flowers-symbolize-in-chinese-art/> diakses pada 29 Mei 2022 pukul 17.30 WIB

<https://fitinline.com/article/read/belajar-10-macam-tusuk-dasar-menjahit-disertai-gambar-dan-langkah-langkah-yang-mudah-diikuti/> diakses pada 30 Mei 2022 pukul 13.05 WIB

