

# **TOKOH DISNEY MULAN DALAM KARYA PANEL**



**PENCIPTAAN**

**Asyfa Putri Shiba Yudanto**

**NIM 1812086022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

# **TOKOH DISNEY MULAN DALAM KARYA PANEL**



**PENCIPTAAN**

**Asyfa Putri Shiba Yudanto**

**NIM 1812086022**


**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Kriya**

**2022**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

**TOKOH DISNEY MULAN DALAM KARYA PANEL** diajukan oleh Asyfa Putri Shiba Yudanto, NIM 1812086022, Program Studi Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



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

NIP. 19730402 199903 1 001 /NIDN. 0022047304

Pembimbing II/Penguji



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

NIP. 19741021 200501 1 002 /NIDN. 0021107406

Cognate/Penguji Ahli



Toyibah Kusumawati, M.Sn.

NIP. 19710103 199702 2 001 /NIDN. 0003017105

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya



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

NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Pinahul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 /NIDN. 0008116906

## PERSEMBAHAN

Dengan rahmat dan berkah dari Tuhan Yang Maha Esa yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis persembahkan karya seni rupa ini untuk diri sendiri, orang tua, keluarga, teman-teman terdekat dan semua *support system* penulis yang telah memberikan dukungan baik secara materi dan doa. Penulis persembahkan karya ini juga kepada Dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan kemudahan penulis dalam berkarya, serta kepada seluruh Dosen yang telah membimbing dan berbagi ilmu disepanjang perkuliahan S-1 ini.



## MOTTO

*“Do the best, and let God do the rest”.*



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis tidak ada karya ataupun pendapat yang ditulis maupun diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis terlampir pada laman Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 1 Juni 2022



Asyfa Putri Shiba Yudanto

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis tujukan kepada Allah S.W.T. atas rahmat, berkah, kasih sayang dan pertolongannya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan Tugas Akhir penciptaan yang berjudul “Tokoh Disney Mulan dalam Karya Panel” tepat pada waktunya. Penulisan laporan Tugas Akhir ini ditujukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana di Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perjalanan dari proses pengerjaan Tugas Akhir ini telah melalui banyak rintangan sekaligus kemudahan yang didapat, terutama dari dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis selama tiga bulan terakhir ini. Hasil dari Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari orang-orang terdekat penulis, baik dalam memberikan dukungan motivasi dan semangat sehingga penulis dapat menjalankan Tugas Akhir ini dengan maksimal dan sebaik-baiknya. Semua kebaikan dan keikhlasan dari dosen pembimbing sampai orang terdekat membuahkan hasil yang baik, berupa ketepatan waktu dalam menyelesaikan karya dan laporan karya tepat pada waktunya.

Dengan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M Agus Burhan., M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M. F.A., Ketua Jurusan Kriya Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan serta arahan dan kemudahan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini;

5. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, bimbingan serta kemudahan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini;
6. Toyibah Kusumawati, M.Sn., selaku Cognate yang telah memberikan arahan dan masukan pada Tugas Akhir penulis;
7. Joko Subiharto, S.E., M.Sc., selaku Dosen wali yang telah memberikan dukungan;
8. Dosen Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu, dukungan dan bantuannya selama perkuliahan;
9. Staf dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta bantuan dan dukungannya selama perkuliahan;
10. Keluarga penulis, Abi, Bunda, Dzikra, Rakha, Om dan Tante, Kakek dan Nenek, serta adik sepupu yang selalu mendukung dan mendoakan dengan sepuh hati;
11. Orang-orang terdekat penulis, Mohammed Dawwas, Khansa Syahla, Nadira Syafiqa, Hefinda Diza, Karina Arta karena sudah selalu mendukung dan menemani penulis, mengajak berjalan-jalan, berdiskusi dan tertawa serta memberikan semangat dan mengingatkan hal-hal yang baik kepada penulis;
12. Teman-teman kriya, Nabila Rahma, Dilla Auliya, Kemala, Yeni, dan yang tidak dapat saya sebutkan satu-satu, atas pertemanan dan bantuannya selama diperkuliahan ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan tidak luput dari kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan yang bermanfaat agar dapat mengerjakan yang lebih baik dikemudian hari. Sekian dan terima kasih, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat serta kemudahan bagi para pembaca, bagi Institusi dan bagi masyarakat luas.

Yogyakarta, 1 Juni 2022

Asyfa Putri Shiba Yudanto



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN MASALAH .....	2
C. TUJUAN DAN MANFAAT .....	2
D. METODE PENDEKATAN DAN PENCIPTAAN .....	3
1. Metode Pendekatan .....	3
2. Metode Penciptaan .....	4
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	7
A. SUMBER PENCIPTAN .....	7
B. LANDASAN TEORI .....	14

<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	17
A. DATA ACUAN .....	17
B. ANALISIS DATA ACUAN .....	20
C. RANCANGAN KARYA .....	21
1. Sketsa Alternatif .....	21
2. Sketsa Terpilih .....	23
3. Desain .....	25
D. PROSES PERWUJUDAN .....	29
1. Alat dan Bahan .....	29
2. Teknik Pengerjaan .....	31
3. Tahap Pewujudan .....	34
E. KALKULASI BIAYA PEMBUATAN KARYA .....	40
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	43
A. TINJAUAN UMUM .....	43
B. TINJAUAN KHUSUS .....	45
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	57
A. KESIMPULAN .....	57
B. SARAN .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	59
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	60
<b>LAMPIRAN</b> .....	61

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat .....	29
Tabel 2. Bahan .....	30
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	40
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	40
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	41
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 .....	42
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Keseluruhan Karya .....	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kolase Screenshoot Adegan Perjodohan .....	7
Gambar 2. Kolase Screenshoot Adegan Mulan Mencuri Baju Prajurit .....	8
Gambar 3. Kolase Screenshoot Adegan Mulan sebagai Prajurit Perang .....	9
Gambar 4. Kolase Screenshoot Adegan Mulan Berhasil Melawan Penjahat ...	10
Gambar 5. Teknik Sulam Tangan .....	11
Gambar 6. Ilustrasi Tokoh Disney Mulan .....	12
Gambar 7. Poster Film Disney Mulan .....	12
Gambar 8. Ilustrasi Wanita Berkonsep Oriental.....	12
Gambar 9. Ilustrasi Ornamen Berkonsep Oriental.....	13
Gambar 10. Karya Panel Tekstil .....	13
Gambar 11. Adegan Mulan dalam Acara Perjodohan .....	17
Gambar 12. Adegan Mulan sebagai Prajurit Perang .....	18
Gambar 13. Adegan Mulan Membawa Pulang Medali dan Pedang .....	18
Gambar 14. Poster Film Disney Mulan .....	19
Gambar 15. Karya dengan Teknik Sulam Tapis.....	32
Gambar 16. Teknik Sulam Tapis.....	32
Gambar 17. Penerapan Teknik Aplikasi.....	33
Gambar 18. Teknik Tusuk Pipih.....	34
Gambar 19. Proses Pemasangan Kain Kanvas pada Spanram.....	34
Gambar 20. Kolase Foto Hasil Pemindahan Desain.....	35
Gambar 21. Kolase Foto Proses Pembuatan Karya 1.....	36
Gambar 22. Kolase Foto Proses Pembuatan Karya 2.....	37

Gambar 23. Kolase Foto Proses Pembuatan Karya 3.....	38
Gambar 24. Kolase Foto Proses Pembuatan Karya 4.....	39
Gambar 25. Kolase Proses <i>Finishing</i> Karya.....	39
Gambar 26. Karya Tugas Akhir 1.....	45
Gambar 27. Karya Tugas Akhir 2.....	48
Gambar 28. Karya Tugas Akhir 3.....	51
Gambar 29. Karya Tugas Akhir 4.....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>A. POSTER PAMERAN</b> .....	61
<b>B. KATALOG KARYA</b> .....	62
<b>C. PAMERAN TUGAS AKHIR</b> .....	64
<b>D. BIODATA</b> .....	65
<b>E. CV</b> .....	66
<b>F. CD</b> .....	67



## 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**

## 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 lì (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 and craft's.*

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



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. 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. Adiputra menyampaikan perihal tersebut dalam tulisannya, “Imajinasi seorang seniman menjadi hal yang penting dalam kegiatan berkesenian untuk dapat melihat dan menafsirkan sebuah objek yang dituju”. Hal tersebut memiliki arti bahwa imajinasi menjadi hal yang penting bagi seniman dalam melihat dan menafsirkan suatu objek dan imajinasi terbentuk berdasarkan pengalaman pribadi seseorang (Adiputra, 2014).

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.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berikut adalah rumusan penciptaan pada Tugas Akhir ini:

1. Bagaimanakah konsep Rona dan Rupa Mulan dalam penciptaan karya panel?
2. Bagaimanakah proses dan hasil penciptaan Rona dan Rupa Mulan dalam karya panel?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Berikut ialah tujuan pada penciptaan ini:

1. Untuk memahami konsep penciptaan Rona dan Rupa Mulan dalam karya panel.
2. Untuk mengetahui proses dan mengasihkan penciptaan Rona dan Rupa Mulan dalam karya panel.

Adapun manfaat dari penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
  - a. Menambah serta mengasah keterampilan dalam bidang seni kriya khususnya tekstil.
  - b. Mengasah kreativitas dalam menciptakan konsep berkarya seni.
2. Bagi Masyarakat
  - a. Memberikan inspirasi dan acuan berkarya bagi seniman lain.
  - b. Menampilkan *value* dari kisah Mulan melalui perwujudannya dalam karya seni tekstil.
  - c. Memberikan perwujudan visual yang baru kepada penggemar film Mulan.
3. Bagi Institusi
  - a. Memperkenalkan karya seni kriya kepada masyarakat awam.
  - b. Menambah sumbangsih karya seni kriya dengan konsep yang unik.

## **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

### **1. Metode Pendekatan**

Pada penciptaan ini, pendekatan yang dipakai adalah pendekatan estetika. Menurut Surajjiyo (2015: 160), pada prinsipnya masalah estetika bertumpu pada dua hal, yaitu keindahan dan seni, tetapi dari kedua hal tersebut berkaitan dengan masalah nilai, pengalaman estetis dan pencipta seni (seniman). Keindahan dan seni merupakan dua hal yang saling berhubungan. Salah satu bentuk perwujudan keindahan adalah karya seni.

Pendekatan estetika dipakai sebagai landasan dalam berkarya karena pada hakikatnya estetika membahas hal yang berkenaan tentang keindahan, baik dalam unsur yang terlihat sampai yang tidak terlihat. Teori estetika yang akan digunakan mengacu pada konsepsi kuno

Tiongkok yakni “Taoisme”. Taoisme dipakai karena dirasa erat kaitannya dengan film Disney Mulan yang berlatar di Tiongkok pada masa Dinasti Han, yakni salah satu Dinasti terbesar di Tiongkok yang membawa negeri Tiongkok kepada masa kejayaan dan keemasan.

## 2. 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. Teori Gustami digunakan pada penciptaan ini karena teori Gustami erat kaitannya dengan penciptaan karya kriya yang diciptakan secara metodologis. Menurut Gustami (Fadhilah, 2020: 5), untuk dapat melahirkan sebuah karya seni secara metodologis dapat dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya) dan Pewujudan (proses pembuatan karya). Teori Gustami tiga tahap enam langkah pada pengerjaan Tugas Akhir ini ialah sebagai berikut:

### a. Eksplorasi

Secara umum eksplorasi merupakan proses pencarian atau penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu (Adiputra, 2014: 3). Eksplorasi dapat menjadi sebuah kegiatan dalam berkesenian, pemikiran tersebut selalu menjadi alasan untuk mendapatkan kepuasan batin seorang seniman dalam menuangkan ide ke dalam bentuk karya seni. 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. Tahap perancangan pada karya Tugas Akhir ini adalah pembuatan desain atau rancangan karya. 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 TA penciptaan ini, perancangan yang dilakukan adalah pembuatan sketsa dan desain berdasarkan beberapa adegan pilihan dari film *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 menjadi karya yang sebenarnya 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.

Ketiga tahap diatas bila diuraikan menjadi enam langkah, yaitu:

1. Langkah *brain storming*, pengamatan, dan penggalian sumber referensi. Langkah ini dilakukan dengan cara menonton film Disney Mulan (1998) dan mencari referensi visual mengenai tokoh Disney Mulan di Pinterest.
2. Langkah penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Langkah ini dilakukan dengan mencari teori estetika yang sesuai dengan film Disney Mulan yang berlatar di Tiongkok pada era Dinasti Han, yakni menggunakan teori dari konsepsi Taoisme yang berkembang di Tiongkok. Acuan visual lainnya didapatkan dari ilustrasi bergaya oriental untuk memperkaya elemen estetika secara visual.
3. Langkah perancangan, untuk menuangkan ide atau gagasan dari hasil analisis ke dalam bentuk visual. Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah membuat sketsa kasar dan pembuatan desain karya.
4. Langkah realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model *prototype*. Pada tahap ini dilakukan proses aktualisasi dari desain yang telah dibuat pada tahap perancangan. Tahap ini dilakukan dengan cara memindahkan desain ke atas kain untuk segera di eksekusi. Hal ini dilakukan guna memastikan ukuran dan desain sudah pas dan siap untuk direalisasikan.
5. Langkah pewujudan. Tahap ini merupakan proses realisasi rancangan atau *prototype* ke dalam karya nyata sampai tahap *finishing*. Tahap pewujudan ini dimulai dari penerapan teknik aplikasi kemudian melakukan teknik sulam tapis yang kemudian di *finishing*.
6. Langkah evaluasi. Pada tahap ini, hasil yang telah didapat dari proses pewujudan di evaluasi, yakni kesesuaian desain dan ukuran dengan hasil akhir berupa kesesuaian karya seni dengan desain awal.