

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya tugas akhir 2 dimensi mengusung konsep karya yang memanfaatkan limbah dari industri tekstil dan limbah teknologi yang sudah tidak terpakai lagi atau lebih tepatnya disebut *sustainable*. Dalam proses penciptaan karya dilakukan survei dalam mencari limbah tekstil pada kawasan konveksi, tempat pembuangan sampah kain, dan kampus yang masih menyimpan kaset CD atau disket yang digunakan untuk menyimpan tugas pada zaman dahulu. Kemudian bahan-bahan tersebut dioalah kembali menjadi sebuah karya seni hiasan dinding yang melalui proses canting, pewarnaan batik tutup celup, *patchwork*, sulam tapis, makrame, sulam *sashiko* dan menambahkan bahan-bahan pendukung lainnya sehingga menghasilkan karya seni yang menarik dan mempunyai nilai jual yang tinggi.

Dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari kendala yang dilalui oleh penulis. Ada beberapa penemuan baru bagi penulis yang didapatkan melalui proses pembuatan karya ini, diantaranya menggunakan *brush pen* dalam menggunakan pemutih sebagai pembuat motif dan bayangan pada motif lainnya, wujud fisik dari *brush pen* mempermudah pekerjaan serta hasil menjadi lebih rapi dan sama rata. Yang kedua adalah menggunakan detergen dalam tahap lorod malam batik. Pada tahap lorod yang pertama penulis mengalami kendala dalam prose ini dikarenakan tingkat ketebalan malam yang digunakan saat proses ngeblok *background*. Waktu yang digunakan lebih lama dan hasil yang tidak maksimal, hal ini berdampak pada kain yang sudah dibatik warnanya menjadi pudar dan rusak, oleh karena itu detergen dianggap ampuh dalam mengatasi masalah ini serta dengan hasil yang lebih bersih dan maksimal.

Dari beragam tahap pengerjaan karya tugas akhir ini, penulis menghasilkan empat buah panel lukisan batik dengan warna yang berbeda-beda. Ukuran yang berbeda didapatkan dari luas kain yang disambung-sambung menjadi satu utuh panel. Hasil akhir dari warna kurang mendapatkan kesan *pop art* yang *eye catching* namun motif geometri dapat mengimbangnya. Tambahan

aksesoris pendukung memberikan kesan berani serta keunikan dari karya ini, seperti potongan kaset CD, makrame serta sulam *sashiko*.

B. Saran

Karya tugas akhir ini melalui proses yang panjang, rumit dan melewati kendala yang tidak bisa dihindari. Karya ini merupakan karya eksperimen bagi penulis dalam membuat sebuah inovasi batik dengan pemanfaatan limbah. Adapun beberapa kendala yang pernah dialami penulis yang dapat menambah pengalaman, wawasan dan ilmu baru dalam tekstil. Hal tersebut diperlukan agar dapat menghasilkan karya yang semakin lebih baik. Saran dari penulis untuk pembaca dan mahasiswa yang sedang mempelajari tentang tekstil untuk interior, agar hasil batik lebih maksimal, oleskan malam sebanyak 2-3 kali agar benar-benar menutupi bagian pola yang diinginkan. Jika kain yang digunakan adalah sejenis jeans, kita dapat menambahkan deterjen ke dalam air rebusan soda abu agar proses lorod lebih maksimal dan cepat.

Jika menggunakan pemutih dalam pembuatan karya tekstil, jangan biarkan pemutih tersebut terkontaminasi udara lebih dari 2 hari karena hal tersebut dapat mengurangi fungsi utamanya. Tidak semua jenis jeans dapat menyerap warna dengan baik sehingga penting untuk terlebih dahulu membuat sampel dalam pewarnaan ataupun batik. Dari kendala ini diharapkan pembaca dapat lebih hati-hati dan teliti dalam berkarya. Ketelitian, ketenangan dan tekun dalam berproses merupakan kunci utama agar mendapatkan hasil akhir yang hampir sempurna. Rajin mencatat dan mengingat step-step yang dilalui dan kesalahan yang terjadi, jadikan semuanya sebagai pelajaran yang akan membimbing kita untuk menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani N.S. 2010. *Tip- Trik Mudah Merawat & Mempercantik Rumah* Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Dhayani Indira, Ira. 2011. *Sulam Hibrida- Kolaborasi Kontemporer Crazy Patchwork, Quilt, Aplique & Stitches*. Jakarta: Dian Rakyat.(9)
- Kanisius. 1987. *Tata Ruang*. Yogyakarta: Kanisius. (129)
- Kusuma Dawami, Angga. 2017. *Pop Art di Indonesia, Jurnal Desain*, 04 (03), 143-152.
- Sanyoto Ebdi Sadjiman. 2009. *Nirmana: Elemen - Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra. (238)
- Sony Kartika, Dharsono.2007. *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Sugiharto, Bambang, 2013. *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari (68-69).
- Swasty, S.Ds., M.AB. Wirania. 2017. *Serba - Serbi Warna: Penerapan pada Desain*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. (7-13,63)
- Tim Sanggar Batik Barcode. 2010. *Batik- Mengenal Batik dan Cara Mudah Mengenal Batik*. Jakarta: KATABUKU.
- Utami Amalia. 2021. *Teknik Dasar Makrame*. Surabaya. CV Pustaka MediaGuru. (1-5, 18-21)
- Wiley John. 2020. *Recycling from Waste in Fashion and Textiles- A Sustainable and Circular Economic Approach*. Scrivener Publishing (2-4, 35-36)
- Wulandari Ari. 2011. *Batik Nusantara- Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta. Penerbit Andi Yogyakarta.(80,81,125, 127)
- Fadhilah Lutfiana. 2020. Skripsi. Rumus bangun datar sebagai motif batik dalam kain Panjang. Yogyakarta. ISI YK.

DAFTAR LAMAN

<http://repository.unpas.ac.id/29121/3/BAB%20III.pdf> diakses pada 11 Januari 2022

<https://meenta.net/metode-eksperimen-menurut-para-ahli/10> diakses 10 Januari 2022

<https://www.gurupendidikan.co.id/seni-abstrak/> diakses pada 12 Januari 2022

<https://www.bramblefurniture.com/journal/sejarah-desain-interior-dunia-dari-masa-ke-masa/>
diakses pada 12 Januari 2022

https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/1356/1435 diakses pada
18 Januari 2022

<https://yogaparta.wordpress.com/2009/06/14/metode-penciptaan-seni-kriya/> diakses pada 15
Januari 2022

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf> diakses pada 14
Januari 2022

<https://docplayer.info/72891662-Eстетika-bentuk-pengertian-estetika-adalah-suatu-kondisi-yang-berkaitan-dengan-sensasi-keindahan-yang-dirasakan-seseorang.html> diakses pada 10
Januari 2022

<https://www.gamedia.com/literasi/teori-estetika/> diakses 12 Januari 2022

