

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Sumber ide penciptaan ini berasal dari hal terdekat disekitar penulis yang sering dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Penulis menyukai kucing dan sering berinteraksi dengan kucing karena mempunyai kucing sebagai hewan peliharaannya yang diberi nama Blacky. Atas dasar itulah penulis ingin membuat busana *cocktail* batik bergaya *gothic* untuk wanita dengan motif utama batik yang terinspirasi dari Blacky. Pemilihan gaya *gothic* dipilih sebab *gothic* identik warna hitam atau warna gelap hal tersebut berhubungan dengan kucing peliharaan penulis yaitu Blacky yang juga berwarna hitam dan gaya pakaian penulis pun sehari-hari lebih sering memakai warna hitam.

Metode penciptaan karya melalui tiga tahap yaitu eksplorasi, perancangan, perwujudan. Eksplorasi dilakukan dengan cara mengamati tubuh Blacky sebagai objek ide pembuatan motif utama batik, mencari dan membaca referensi dari berbagai artikel tentang (kucing, busana *cocktail*, dan *gothic*), memahami siluet serta warna dan juga simbol-simbol *gothic*. Tahap perancangan membuat desain motif batik dan membuat sketsa desain alternatif, kemudian diseleksi menjadi desain terpilih. Proses perwujudan dikerjakan sesuai dengan tahapan atau langkah-langkah yang sudah ditentukan. Batik dibuat dengan teknik batik tulis menggunakan canting dengan teknik pewarnaan tutup celup dan colet memakai pewarna sintesis remasol. Sedangkan untuk penjahitan busana memakai teknik penjahitan seperti kualitas butik.

Dua karya yang diwujudkan berjudul “Midnight” yang berarti tengah malam. Busana *cocktail* yang diwujudkan mempunyai bentuk model dan ukuran panjang busana yang berbeda. Bahan utama busana adalah batik dari kain katun primisima. Batik terdiri dari beberapa motif seperti motif kucing peliharaan penulis (Blacky) sebagai motif utama, motif batik Truntum dan motif batik Mega Mendung sebagai motif pendamping.

Busana cocktail ini ditujukan untuk wanita dewasa dan dapat dipakai pada acara semi formal, pesta malam, *dinner*, atau pesta pernikahan.

B. Saran

Kesulitan atau kendala dalam penciptaan sebuah karya merupakan hal yang lumrah terjadi, dan menjadi tantangan tersendiri bagi sang pencipta atau desainer. Setiap desainer mempunyai kesulitan yang berbeda-beda ketika membuat karya. Pada penciptaan ini penulis mengalami beberapa kesulitan seperti membuat desain dan menyusun motif batik. Pembuatan desain memang bukanlah pekerjaan yang mudah untuk dilakukan, bagaimana menuangkan imajinasi menjadi bentuk visual desain sesuai seperti yang dibayangkan lalu distilisasi menjadi motif batik. Saat membuat desain ada beberapa aspek yang harus diperhatikan supaya menghasilkan desain yang baik. Beberapa aspek yang harus diperhatikan saat membuat motif batik antara lain proporsi ukuran motif utama dengan motif pendamping, pemberian isen-isen untuk mengisi ruang yang kosong pada motif, penyusunan atau penempatan antara motif utama dan motif pendamping harus *balance* dan harmonis, pemilihan kombinasi warna yang tepat. Untuk itu desainer perlu memahami model motif batik seperti apa yg ingin ia dibuat, melihat referensi karya orang lain, bisa membuat motif utama dulu sedangkan motif pendampingnya mengikuti, serta melakukan percobaan membuat desain motif sampai mendapatkan desain motif sesuai seperti yang diinginkan. Selain mengalami kesulitan dalam pembuatan desain motif, penulis juga mengalami kesulitan untuk menentukan judul karya yang pas. Pemberian judul karya harus tepat sebab judul akan mempersentasikan karya tersebut. Oleh karena itu ada beberapa tips untuk menentukan judul karya yaitu judul harus mempunyai makna yang relevan dengan karya, judul bisa diperoleh dari kata atau kalimat yang berkaitan dengan deskripsi karya, cobalah menggunakan judul dari terjemahan bahasa lain. Semoga kesulitan yang dialami penulis setra bagaimana cara mengatasinya dapat menjadi pembelajaran bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Ade., dan Nana Listiani. (2013). *Thematic Hijab Series : Almost Gothic* : Gramedia Pustaka Utama.
- Gustami, SP. (2007). *Butir-butir Mutiara Ekstetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya*. Yogyakarta : Prasista.
- _____. (1997). *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.
- Irmayanti. (2017). *Analisis Perbedaan Fitting Factor Antara Pola Sonny dan Pola Praktis pada Jas Wanita*. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Diakses 26 Juli 2022. Dari Fakultas Teknik Universitas Negri Makasar.
- Noviana, Fajria. (2018). *Hewan Peliharaan Sebagai Human Substitute Dalam Keluarga Jepang*. *Kriyoku*, Volume 2 No 1. Dari Progam Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.
- Permana, Maya. (2012). *Analisis Tingkat Kenyamanan Pembuatan Kebaya dengan Pola Prasktis pada Ukuran Tubuh M (medium)*. Skripsi. Universitas Negri Malang.
- Puspo, Goet. (2013). *A to Z Istilah Fashion* : Gramedia Pustaka Utama.
- Ramadhan, Iwet. (2013). *Cerita Batik* : Literati.
- Situngkir, Hokky. (2016). *Kode-kode Niusantara* : Exspose.
- Steve, Parker. (2008). *100 Fakta Tentang KUCING & ANAK KUCING*. Bandung : Examedia.

DAFTAR LAMAN

- Maris, Stella. (31 Desember 2020). *Ini Sejarah Singkat Kucing Jadi Hewan Peliharaan Manusia*. www.bola.com. Diakses 11 Maret 2022.
- Gracia, Monica. (25 November 2021). *6 Fakta Basted, Dewi Kucing yang Populer di Zaman Mesir Kuno*. www.idntimes.com. Diakses 11 Maret 2022.
- Kristanti, Elin Yunita. (07 Febuari 2017). *Kala Kucing Dianggap Jelmaan Setan dan Pembawa Maut Hitam*. www.liputan6.com. Diakses 12 Maret 2022.
- Damayanti, Nesya. (20 Febuari 2019). *Pengertian Kucing Adalah Hewan Mamalia Karnivora*. www.kucingklik.com. Diakses 13 Maret 2022.
- Astuti, Novi Fuji. (09 Juli 2021). *Mengenal Kucing Hitam, Perhatikan Karekter dan Cara Merawatnya*. www.merdeka.com. Diakses 21 Juni 2022.
- Fitinline. (04 Juni 2021). *5 Fakta Unik Tentang Cocktail Dress*. <https://fitinline.com>. Diakses 13 Maret 2022.
- Kitab Fashion. (30 Agustus 2014). *Fashion Gothic*. kitabfashion.blogspot.com. Diakses 14 Maret 2022.

